

**Marie-Yolaine Albert
Sophie Dansereau
Annie De Raiche
Rafaelle Leiris (Nathalie St-Pierre)**

Didactique de l'art dramatique au secondaire

ETH 5011

Travail de fin de session autour de la pièce

Les sorcières de Salem

présenté à

Madame Monique Hamel

École supérieure de théâtre
UQÀM
décembre 2003

TABLE DES MATIÈRES

I	Introduction	3
1.1-	Démarche pédagogique	3
1.2-	Objectifs généraux	4
1.3-	Objectifs terminaux	4
1.4-	Présentation des ateliers	5
II-	Les ateliers	
	Atelier 1 : Les derniers moments	7
	Atelier 2 : L'accusation	10
	Atelier 3 : L'idole	12
	Atelier 4 : L'amour interdit	14
	Atelier 5 : Le pouvoir	16
	Atelier 6 : La synthèse	18
	Atelier 7 : Le sentiment	19
	Atelier 8 : L'attente	21
	Atelier 9 : Le passage	23
	Atelier 10 : Le rituel	25
	Ateliers 11 et 12 : La création	27
III-	À propos de la réforme	30
IV-	Critères d'évaluation	31
V-	Conclusion	31
VI-	Les annexes	
	Annexe A : Travail écrit	32
	Annexe B : Résumé <i>Les sorcières de Salem</i>	33
	Annexe C.1 : Montage dramatique à partir des répliques d'Abigail	35
	Annexe C.2 : Travail de réflexion	37
	Annexe D : Document de référence sur le masque neutre	38
	Annexe E.1 : Distribution <i>Les sorcières de Salem</i>	39
	Annexe E.2 : Répertoire des répliques des dix personnages centraux	40
	Annexe F : Fiche d'identification du personnage	43
	Annexe G : Document de référence sur les <i>Cycles Repère</i>	45
	Annexe H.1 : Grille d'évaluation de fin de projet	47
	Annexe H.2 : Auto-évaluation	48
VII-	Bibliographie	51

I- INTRODUCTION

Dans le cadre de notre projet pédagogique visant la création collective d'une pièce de théâtre, nous avons choisi de travailler à partir de la pièce *Les sorcières de Salem* du dramaturge *Arthur Miller*. Cette pièce sera notre support thématique à partir duquel les élèves du deuxième cycle du secondaire seront invités à développer leur propre création. Le choix de cette pièce a d'abord reposé sur... un malentendu! Au départ, nous pensions y trouver un vaste choix de rôles féminins. Nourries par l'impression que, parmi les élèves, davantage de filles choisissent l'option *art dramatique*, nous voulions donc trouver une pièce qui répondrait à cette demande. Malheureusement, bien que la protagoniste centrale soit une jeune fille de dix-sept ans, nous avons constaté avec surprise que la majorité des rôles de cette pièce sont masculins, ce qui est d'ailleurs à l'image du répertoire théâtral en général.

Cette première déception ne nous a pas rebutées pour autant. En effet, à la relecture de la pièce, les grands thèmes de cette oeuvre nous interpellèrent suffisamment pour nous encourager à en explorer les possibilités d'adaptation. Notre réflexion a principalement porté sur la quête d'identité, tant dans sa dimension psychologique que gestuelle. De plus, la pièce nous semblait offrir d'intéressantes possibilités quant aux dynamiques de groupe, notamment le jeu des influences entre un individu et un groupe et vice versa. En somme, les potentialités de la pièce devenaient attirantes et stimulantes et nous avons décidé de tenter de les mettre à profit. Nous développerons donc, dans le présent travail, une série de douze ateliers suivant un processus de création inspiré de la pièce *Les sorcières de Salem*.

1.1. Démarche pédagogique

Rappelons brièvement l'histoire et la situation dramatique de la pièce. Cette dernière dépeint les pulsions amoureuses d'une jeune fille de dix-sept ans, *Abigail*, qui découvre la puissance de l'amour et développe des rituels, au départ innocents et enfantins, qui inquiètent les gens du village. Prise à son propre piège et de peur d'être jugée par la communauté, Abigail contre-attaque. Prête à tout pour sauver sa peau et, idéalement, reconquérir son amour perdu, elle ira jusqu'à mener à la potence trente-neuf personnes, les accusant faussement de sorcellerie, avant de prendre la fuite.

Dans le cadre de nos exercices et ateliers, plutôt que de faire lire la pièce aux jeunes, nous opterons pour un montage dramatique à l'aide des répliques du personnage d'*Abigail* (tel qu'il figure en annexe C.1), héroïne et véritable moteur de l'action dramatique. Les étudiants visionneront également le film *Les sorcières de Salem* (film américain adapté de la pièce et réalisé en 1996) afin d'avoir un esprit d'ensemble de la pièce et de se familiariser avec les autres personnages, l'époque (le XVII^e siècle), le contexte social et religieux, etc.

Les ateliers que nous présenterons au cours du présent travail font suite à une série d'explorations des différents outils du langage dramatique. Dans le contexte pédagogique que nous avons envisagé dès le mois de septembre (c'est-à-dire dès le début de la session scolaire), nous explorerons avec nos étudiants les savoirs essentiels définis par le programme du Ministère de l'Éducation (propositions de création, aspects affectifs,

actions ou stratégies associées à la démarche de création). Ces notions indispensables permettront d'outiller nos élèves afin qu'ils soient prêts à relever le défi de la création collective.

Vers la fin de l'automne, donc, suivant notre programme, nous serons en mesure de démarrer notre projet inspiré de la pièce *Les sorcières de Salem*, en projetant le film du même nom. Nous ferons également une lecture du montage dramatique. Finalement, nous demanderons aux élèves de faire un court travail sur la pièce, en la situant dans son contexte social, historique et politique — incluant les modes vestimentaires et surtout, l'aspect religieux de l'époque. Pour ce faire, nous préparerons un questionnaire qui servira d'outil d'évaluation (voir annexe A).

Avant de quitter pour les vacances de Noël, nous demanderons aux élèves de faire ressortir les grands thèmes qu'ils ont identifiés dans cette pièce. Nous explorerons ces thèmes au retour du congé scolaire, puisqu'ils seront au cœur de leur prochaine création collective. Nous pensons que ces thèmes seront ceux que nous avons nous-mêmes identifiés et qui sont : l'abus de pouvoir, les dynamiques de groupe, les rituels ainsi que les pulsions amoureuses.

1.2. Objectifs généraux

- 1) Développer la capacité de création des élèves et leur esprit critique à travers une utilisation consciente du langage dramatique.
- 2) Utiliser le langage dramatique pour observer les dynamiques comportementales tant sur le plan individuel que collectif.
- 3) Éveiller la conscience sociale de l'élève par la recherche de son authenticité.

1.3. Objectifs terminaux

Nos objectifs terminaux sont orientés en fonction du processus de création collective afin d'encourager l'esprit de groupe et la coopération. Nous voulons amener les élèves à rendre leurs gestes significatifs. Par cette approche, ils devront transposer gestuellement leurs idées et leurs émotions et ainsi favoriser la théâtralité.

Nous souhaitons préserver une place pour la pensée divergente et la liberté, dans un contexte rassurant et encadrant, c'est-à-dire avec des consignes précises. Il n'en demeure pas moins que les jeunes seront responsables de leur création. Nous pensons ainsi nous inscrire tout à fait dans l'esprit du programme actuel du Ministère, qui souhaite *«développer la sensibilité de l'élève, son potentiel créateur, ses capacités d'interprète et ses habiletés à exprimer et à communiquer; l'amener à vivre des expériences multiples sur le plan cognitif, psychomoteur, social et esthétique. L'élève ayant ainsi l'occasion d'exprimer ses idées et sa vision personnelle du monde»*.¹

¹ Programme de formation de l'école québécoise. Ministère de l'éducation du Québec, Chapitre 8 «domaine des arts» page 196

1.4. Présentation des ateliers

Nos douze ateliers nous permettront de démarrer la nouvelle année (la seconde session) ainsi que notre processus de création. Ils s'inscrivent dans un processus amorcé à l'automne où nous aurons étudié les différentes notions du jeu dramatique, notamment le corps (attitudes, gestes, mimiques, mouvements, rythmes), la voix (voix sonore, voix parlée, voix d'ensemble), les conditions de jeu (attention, écoute, concentration, mémorisation, regard), les techniques vocales (respiration, posture, projection, prononciation, intonation), les techniques corporelles (détente, assouplissement, rythme, tonus) et les éléments expressifs. Nos ateliers seront suivis par un travail d'approfondissement et de répétitions menant à une représentation publique au printemps. Les premiers ateliers seront travaillés avec l'ensemble des élèves. Au sixième atelier, nous formerons des sous-groupes qui seront autant d'unités de travail responsables de mener à bien leur propre création. Nous réserverons un court moment, en fin d'atelier, où chacun sera invité à échanger le fruit de son travail. Nous pensons que cette démarche favorise la créativité de tous. L'impact de l'ensemble joue favorablement dans le processus de création et peut même faire naître de nouvelles possibilités. Les contraintes imposées au départ induisent des difficultés multiples, mais stimulantes.

Toutes les équipes auront les mêmes contraintes de départ, soit :

- Intégrer un personnage qui incarne l'image du «monstre sacré» (*Abigail*).
- Choisir un conflit.
- Déterminer un lieu.
- Utiliser un moment du théâtre gestuel.
- Proposer un rituel à l'aide d'un objet.

Il est entendu que chaque élève créera son propre personnage à partir de la pièce *Les sorcières de Salem*. Il n'y aura pas d'interdictions. Il pourrait y avoir plusieurs «monstres sacrés» sans que cela ne nuise à la structure. Le plaisir de chacun est essentiel. Nous souhaitons que tous explorent l'univers que le personnage d'*Abigail* inspire, car cet univers est au cœur des thèmes identifiés afin d'atteindre nos objectifs. Ces thèmes sont fort riches, particulièrement pour un groupe d'adolescents en pleine quête d'identité. Nous souhaitons conscientiser les jeunes, les encourager à rechercher en tout l'authenticité. Pour ce faire, nous comptons favoriser l'originalité, la singularité et la sincérité. Nous encouragerons les prises de position, en créant une atmosphère encline à écouter sa voix intérieure. Nous nous assurerons d'empêcher l'esprit de troupeau afin d'éviter que certains abandonnent aux autres leur pouvoir décisionnel (libre-arbitre). Le défi est de taille puisque nous travaillerons les influences du groupe, ses dynamiques et ses conflits, avec des jeunes parfois fragiles, tant au niveau de leur confiance et de leur estime que de leur image.

Nous estimons ce projet tout à fait réalisable dans un cadre scolaire et nous croyons que nos choix artistiques et pédagogiques sont conciliables. Nous allons amener nos élèves à inventer, interpréter et apprécier. Voici donc nos douze ateliers, développés en lien avec *Les sorcières de Salem*. Nous les présentons de façon succincte. Il est entendu que l'enseignant fera continuellement des liens soit durant la présentation des différents exercices ou lors des rétroactions portant sur les personnages et les thèmes forts de la

pièce. Enfin, chaque atelier suivra essentiellement le même modèle, c'est-à-dire un réchauffement visant à préparer les élèves au travail à venir, une réalisation ainsi qu'une rétroaction.

II-LES ATELIERS

ATELIER 1 : Les derniers moments

Objectif intermédiaire: Explorer les différentes possibilités corporelles à partir du masque neutre.

Matériel requis : Tambourin, lecteur CD, masques neutres.

Préparation

Relaxation : Mémoire affective.

Durée : 5 minutes.

Musique : Marais Marin.

Nombre : Tous.

Déroulement : Les élèves sont allongés sur le dos. On leur demande de pratiquer doucement la respiration ventrale, de fermer les yeux et de détendre tous leurs muscles. Puis peu à peu on les aide à revenir sur leur corps intérieur, à oublier ce qui se passe à l'extérieur de la classe. Le but de l'exercice est de les aider à imaginer un monde où ils se sentent bien, un monde qui les accepte tels qu'ils sont. On leur demande dans un premier temps d'imaginer le lieu où ils vont évoluer. Par la suite, ils doivent ressentir (le plus physiquement possible) les émotions que suscitent leur monde imaginaire. Pour les aider, on peut leur poser des questions comme : «Comment est l'atmosphère?»; «Y a t-il des odeurs, des parfums?»; «Fait-il chaud, froid?»; «Y a t-il quelqu'un avec toi?», etc.

Le masque neutre : Aspects théoriques.

Durée : 15 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement: L'enseignant explique brièvement les fonctions du masque neutre qui développe l'état de réceptivité, accentue l'expression du corps, économise les mouvements, aide les déplacements du groupe comme le chœur, etc. (voir texte de référence à insérer dans le portfolio de l'élève, annexe D).

Le réveil

Durée : 10 minutes.

Nombre : Groupe divisé en deux : Regardants/regardés.

Musique : *Édouard aux mains d'argent*.

Afin de marquer l'importance du masque, l'enseignant propose aux élèves d'établir un rituel avant d'effectuer le premier exercice. Le groupe qui est en situation de regardant

va offrir avec amour et/ou respect, son masque au groupe qui s'apprête à exécuter l'activité.

Déroulement: Une fois le masque placé sur le visage, le corps est allongé au sol en décontraction. Les yeux sont fermés. Tranquillement, les élèves se réveillent pour la première fois. Une fois le masque réveillé, comment se déplace t-il? Comment peut-il bouger? Entre- t-il en relation avec les autres?

Consignes : Utilisation du non verbal.

Les mouvements doivent être lents dans un premier temps afin de bien comprendre comment le corps et tous ses muscles fonctionnent lors du réveil. Les élèves doivent être conscients de l'importance «d'ouvrir» le masque vers le public.

L'adieu

Durée : 15 minutes.

Matériel : Masques neutres.

Nombre : Classe divisée en deux : Regardants/regardés.

Déroulement : Les élèves font face au public. Un ami très cher embarque sur un bateau (un avion, un train, une voiture) pour aller très loin, à l'autre bout du monde. On suppose qu'on ne le reverra plus. Au moment de son départ, on se précipite sur la jetée pour lui adresser un dernier adieu.

Consignes : Utilisation du non verbal.

L'enseignant prendra soin de commenter la direction du regard des élèves. Il est souhaitable qu'il donne quelques consignes lors de l'improvisation, afin de faciliter son exécution.

Réalisation

Improvisation : Le dernier geste avant la pendaison.

Durée : 20 minutes.

Matériel : Masques neutres.

Nombre : Sous-groupes de 7 : Regardants/regardés.

Musique : *La liste de Schindler*.

Déroulement : Les élèves entrent et se dirigent vers l'avant-scène, face au public. Dans peu de temps ils seront à tour de rôle pendus. Ils partagent avec nous leur dernier moment de vie. Ce n'est que le corps qui s'exprime.

Consignes : Utilisation du non verbal.

Les élèves doivent marquer la fin de leur improvisation par un geste plus accentué.

L'enseignant peut diriger l'improvisation par des indications afin de stimuler le jeu des acteurs.

Rétroaction

Les élèves verbalisent leur impression face à ce qu'ils ont vécu au cours de l'atelier :
Quel exercice ont-ils préféré? Ont-ils découvert des nouvelles attitudes corporelles?
Ont-ils ressenti des émotions troublantes? Quelles sensations ont-ils vécues en portant un masque neutre?

ATELIER 2 : L'accusation

Objectif intermédiaire: Explorer les différentes possibilités corporelles de l'individu versus le collectif à l'aide du masque neutre.

Matériel requis : Tambourin, lecteur CD, masques neutres, papier et crayons.

Préparation

Relaxation :le massage

Durée : 5 minutes.

Musique : *Stabat mater* de Pergolesi.

Nombre : Tous.

Déroulement : Les élèves sont un derrière l'autre, assis en cercle et se massent doucement le dos.

Le cortège

Durée : 15 minutes.

Nombre : Tous ou demi groupe en regardants/regardés.

Matériel : Masques neutres.

Musique : *Vêpres du Stellario*.

Déroulement : Les élèves sont regroupés dans un coin de l'aire de jeu. Ils portent tous un masque neutre. Chacun est serré l'un contre l'autre. L'enseignant ayant désigné un point fixe de l'autre côté de la salle, le groupe s'y dirige, les yeux fixés sur ce point imaginaire. Le groupe doit suivre naturellement un leader sans que celui-ci ne se démarque physiquement du reste du groupe. Au signal, l'enseignant peut varier les rythmes: marche lente, rapide, direction des regards. Les leaders sont interchangeables tout au long de l'exercice. On doit à peine sentir les changements.

Consignes : La démarche du groupe est de faire comme si tous font partie d'une même bulle. Les élèves doivent trouver un seul et même rythme. L'exercice peut être accompagné d'une musique douce ou rythmée.

La confrontation

Durée : 15 minutes.

Nombre : Tous.

Matériel : Masques neutres.

Déroulement : La classe est divisée en deux clans qui s'opposent. Chaque clan désigne un leader. Au signal de l'enseignant, le leader du clan A avance vers le clan B en émettant un son et en exécutant un geste fort. Le groupe le suit. Ils se rendent jusqu'au centre de l'aire de jeu et s'arrêtent pour donner le droit de réplique au clan B. Le clan B

fait de même. Lorsque les deux clans sont au centre, il y a confrontation par les regards et les positions corporelles jusqu'à ce qu'un leader décide de reculer.

Consignes : Les participants ne doivent en aucun cas se toucher; le masque neutre ne touche jamais l'autre. Les déplacements doivent se faire lentement afin que tout le groupe puisse suivre adéquatement le leader. L'enseignant peut diriger l'improvisation.

Réalisation

Improvisation : La dénonciation.

Durée : 15 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : À partir de l'exercice précédent, l'enseignant demande à une personne du groupe de fixer une attitude pendant que les autres continuent leur marche (auparavant, l'enseignant aura donné un numéro à chacun). Une fois que le participant est isolé, le groupe se retourne vers lui au signal et avance lentement en le fixant. Le participant ne doit pas bouger mais doit rentrer en contact avec sa fragilité, identifier ce qu'il ressent face au groupe. On répète l'exercice avec d'autres élèves.

Variantes : Le groupe avance. Au tapement de tambour, l'animateur donne une consigne: le groupe avance vers l'élève isolé en le pointant, en riant, en chuchotant un mot accusateur prononcé par un leader et repris par le reste du groupe (ex : traître, voleur, menteur, hypocrite, tricheur). Dans un deuxième temps, l'accusé peut répondre par un son ou un geste. L'enseignant doit préciser que l'accusé ne doit pas répondre par des mots.

Consignes : Durant tous les exercices effectués avec le masque neutre, l'étudiant doit prendre conscience de la direction de son regard et des mouvements du corps que les émotions éveillent en lui lors des déplacements en groupe.

Rétroaction

Les élèves recueillent leurs impressions par écrit afin d'identifier les sentiments, les attitudes ou les gestuelles qui leur semblent évocateurs dans la perspective d'un éventuel travail de création autour de la pièce *Les sorcières de Salem* (réinvestissement des apprentissages). Les impressions sont ensuite déposées dans leur portfolio.

ATELIER 3: L'idole

Objectif intermédiaire : Explorer les différentes attitudes corporelles et psychologiques que suggère l'idolâtrie.

Matériel requis : Tambourin, lecteur CD.

Préparation

Réchauffement : Sauts-de-mouton.

Durée : 10 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : La moitié du groupe est étendue au sol, les yeux ouverts, les bras le long du corps. L'autre moitié marche dans l'aire de jeu puis tranquillement va enjamber les élèves couchés au sol. Après quelques minutes, les élèves au sol ferment leurs yeux pendant que les autres continuent de passer au-dessus d'eux, puis on échange les rôles.

Consignes : Il est très important que les élèves soient bien concentrés. Les corps doivent être bien détendus.

Les tableaux de l'adoration

Durée : 20 minutes.

Nombre : Sous-groupes de 7 : Regardants/regardés.

Déroulement : À tour de rôle, chaque équipe propose des tableaux vivants à partir d'une situation donnée par l'enseignant. Par exemple, une prière à l'église, l'adoration d'un chanteur rock, reconnaître une vedette dans la rue, etc. Après une courte consultation sur le thème, un membre de l'équipe se dirige sur scène et fixe une attitude physique forte qui évoque le thème de l'adoration. Un deuxième participant se joint au premier et fixe à son tour une attitude physique et ainsi de suite jusqu'à ce que le tableau soit complété. Au signal du meneur, les élèves changent leurs attitudes sur un même rythme et figent encore une fois jusqu'au prochain signal de l'enseignant. Les équipes passent à tour de rôle.

Réalisation

Improvisation : L'idole.

Durée : 20 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : Les élèves marchent normalement dans l'espace et, au signal de l'enseignant, adoptent une position de statue. L'enseignant demande à un participant de

piger une phrase (phrase très courte tirée des répliques d'*Abigail*). Au signal, tous les élèves devront se rendre lentement vers la personne choisie qui gardera sa position de statue, et s'agenouilleront devant elle dans un état d'adoration. Pendant ce temps, la statue devra réciter à répétition sa phrase avec différentes intonations. Une fois que les élèves seront agenouillés, ils répéteront eux aussi la phrase de la statue. .

Par exemple : L'idole : «Vous êtes venus pour me voir». Le groupe répond : «Nous sommes venus pour te voir».

L'idole : «Vous êtes mes esclaves». Le groupe : «Nous sommes tes esclaves».

L'idole : «Vous serez fouettés». Le groupe : «Nous serons fouettés».

Consignes : L'exercice est repris avec d'autres statues. L'enseignant peut séparer le groupe en deux, l'un devient regardant et l'autre regardé. Il est important que l'exercice ne soit pas une occasion pour les élèves d'exprimer des propos triviaux.

Rétroaction

Retour sur l'atelier : les appréciations sur les exercices par les étudiants, les images qui les ont marqués, les sensations ressenties, etc.

ATELIER 4: L'amour interdit

Objectif intermédiaire : Exploration du langage gestuel en lien avec les états émotifs que suggèrent l'attraction et la répulsion.

Matériel requis : Tambourin, lecteur CD.

Préparation

Réchauffement : Les points d'appui.

Durée : 10 minutes.

Nombre : Tous.

Musique : Tubular bells (Mike Oldfield).

Déroulement : Les élèves sont côte à côte, deux par deux. Ils explorent les différents points d'appui du partenaire en exerçant une légère pression sur l'autre. Les deux partenaires ne doivent en aucun temps être en déséquilibre. La force de l'un sert à l'autre.

Caresses à distance

Durée : 10 minutes.

Nombre : Tous.

Musique : Voices of light.

Déroulement : Les élèves sont répartis sur deux lignes parallèles en nombre égal. Chacun a un partenaire en face de lui, à environ un mètre de distance. Au signal de l'enseignant, chacun des élèves d'une ligne caresse à distance son partenaire. Le caressé peut bouger son corps au rythme des propositions gestuelles du caressant.

Consignes : Utilisation du non verbal. L'exercice n'est pas une occasion pour les élèves d'exposer leurs désirs sexuels.

Le vaudou

Durée : 10 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : Les élèves sont toujours divisés sur deux lignes parallèles. Au signal de l'enseignant, chacun des élèves d'une ligne va planter une aiguille imaginaire dans différentes parties du corps de l'autre. L'adversaire doit accuser réception du coup de l'aiguille par un petit geste. La gestuelle pourra devenir plus ample selon la puissance avec laquelle le vaudou plante ses aiguilles. L'enseignant rythme l'exercice. On échange les rôles par la suite.

Consignes : Utilisation du non verbal. Les élèves peuvent émettre des sons selon l'ampleur du mouvement pointé. L'enseignant peut suggérer des sentiments pour ceux qui pointent.

Réalisation

Improvisation : L'amour/haine.

Durée : 15 minutes.

Nombre : Équipes de deux : Regardants/regardés.

Déroulement : Les élèves travaillent par couple face au reste du groupe. Les couples s'inspirent des personnages d'*Abigail* et *John* ou d'*Élizabeth* et *John* ou d'*Abigail* et *Élizabeth*. À tour de rôle, chacun va dire de toutes les façons possibles et dans tous les états possibles : «Je t'aime», «je te hais». Au départ l'improvisation est non verbale. Ce ne sont que les corps des personnages qui parlent. Idéalement le spectateur devrait sentir les mots uniquement par les attitudes corporelles des protagonistes. Petit à petit, les élèves peuvent dire leur phrase.

Consignes : Les élèves peuvent évoluer sur le plateau à leur guise. Ils peuvent se toucher, s'éloigner, etc. Ils n'ont pas le droit de dire autre chose que les phrases prescrites. L'enseignant peut diriger les improvisations.

Improvisation : Le mur.

Durée : 15 minutes.

Nombre : Équipes de deux : Regardants/regardés.

Déroulement : Les élèves travaillent par couple face au reste du groupe. Ils s'inspirent des personnages de la pièce *Les sorcières de Salem* (voir annexe E.2). Canevas : Un couple se dit adieu. Ce sont les derniers moments de l'homme ou de la femme (à déterminer par les acteurs). Ils sont en prison et une vitre les sépare. Ils ne peuvent pas se toucher et ne peuvent pas s'entendre.

Consignes : Il est très important que l'improvisation soit non verbale. Par contre, les élèves peuvent murmurer des mots inaudibles.

Rétroaction

Il est nécessaire de faire un retour sur l'atelier compte tenu de l'intensité des propos.

ATELIER 5 : Le pouvoir

Objectif intermédiaire : Ressentir les états intérieurs que provoquent la position d'opresseur et celle d'oppressé.

Matériel requis : Tambourin, lecteur CD, chaises, tables, tabourets.

Préparation

Réchauffement : *Abigail* dit.

Durée : 10 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : *Abigail* dit (le jeu de *Jean dit*) : Les élèves marchent dans l'espace. Lorsque l'enseignant dit : «*Abigail* dit : courez!» ils doivent obéir et courir. Si l'enseignant dit «sautez!» sans avoir ajouté préalablement «*Abigail* dit», les élèves ne doivent pas exécuter la consigne. Si toutefois ils l'exécutent, il y aura punition. Par exemple, des redressements assis ou aller se mettre à genoux et demander pardon au meneur. Les autres élèves peuvent aussi dénoncer un tricheur, etc.

Le leader

Durée : 15 minutes.

Nombre : Tous.

Musique : Cocteau Twins.

Déroulement : Le groupe est divisé par couples. Les élèves sont face à face à un pied de distance l'un de l'autre. «A» place sa main devant le visage de «B». Lentement «B» doit suivre le mouvement de la main de «A» qui manipule son partenaire à sa guise.

Variante: «A» a deux partenaires, un pour chaque main. Ou encore «A» a tout un groupe qui suit sa main.

Consignes : Le meneur ne doit pas exécuter des gestes trop rapides ou trop brusques afin que son partenaire puisse le suivre.

Le grand jeu du pouvoir

Durée : 20 minutes.

Nombre : Selon l'improvisation (entre 6 et 9) : Regardants/regardés.

Déroulement : L'enseignant disposera six chaises dans l'espace de façon désordonnée. Un volontaire va les replacer afin de donner le pouvoir à une seule chaise (par exemple une chaise peut être placée plus en hauteur par rapport aux autres chaises). À tour de rôle des élèves viendront y intégrer leur corps de façon à y acquérir le plus de pouvoir possible. Varier l'emplacement des chaises et des corps dans l'espace. Lorsque tous les

élèves se sont positionnés, une courte improvisation peut débiter avec celui qui a la position de pouvoir.

Consignes : L'improvisation peut être verbale. C'est aux élèves de sentir qui a la position de pouvoir lors de l'improvisation. L'enseignant peut les orienter.

Réalisation

Courte introduction sur le *théâtre image*. L'enseignant explique ce qu'est la relation oppresseur/oppresse à partir d'exemples.

Improvisation : Le théâtre image.

Durée : 15 minutes.

Nombre : Selon l'improvisation (entre 6 et 9) : Regardants/regardés.

Matériel : Chaises, tables, tabourets.

Déroulement : À la lumière des personnages de la pièce *Les sorcières de Salem*, l'élève propose physiquement une position dans l'espace qui qualifie le pouvoir des personnages de la pièce. L'enseignant annonce le personnage. Un volontaire vient se positionner dans l'espace de jeu d'après ce que lui inspire le personnage. Par exemple, l'enseignant annonce *Abigail*. Le participant décide de se mettre debout sur la table. L'enseignant annonce *Élizabeth*. Le participant décide de choisir le dessous de la table. Lorsque le tableau est complété, l'enseignant demande aux acteurs de figer. Un volontaire dans la salle peut venir modifier la position des acteurs afin de rectifier l'image. À tour de rôle, des volontaires peuvent transformer l'image en bougeant les différents membres du tableau jusqu'à ce que celui-ci convienne au public.

Consignes : Il est primordial que les élèves manipulent les acteurs doucement.

L'enseignant peut aussi intervenir dans la manipulation mais il peut aussi décider de mettre fin à l'image. Il est important de revenir, entre chaque image, sur la notion d'opresseur/oppresse et ce que cela a évoqué pour les élèves.

Rétroaction

Faire un bilan de toutes les notions théâtrales qui ont été abordées au cours des semaines précédentes (la gestuelle de groupe, l'individu versus le groupe, les tableaux, etc.).
Annoncer l'évaluation à venir.

ATELIER 6 : La synthèse

- L'enseignant fait un retour sur toutes les notions théâtrales abordées lors des ateliers précédents.
- L'enseignant fait un retour sur les différents thèmes de la pièce *Les sorcières de Salem*. Il crée des parallèles avec le travail fait lors des ateliers.
- L'élève se remémore les scènes cruciales du film *Les sorcières de Salem*.
- L'enseignant annonce la formation des équipes (déterminées par l'enseignant).
- L'élève choisit le personnage qu'il aimerait aborder.
- L'enseignant remet aux élèves une fiche d'identification du personnage (voir annexe F).
- L'enseignant propose un bref descriptif des ateliers suivants.

ATELIER 7 : Le sentiment

Objectif intermédiaire : À partir d'exercices physiques, l'élève doit être capable d'exprimer un ou des sentiments de son personnage.

Matériel requis : Tambourin, une chaise.

Préparation

Réchauffement : La marche rythmée.

Durée : 5 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : Les élèves marchent en cercle dans l'aire de jeu. Le haut du corps est détendu et la marche est neutre. Ils doivent suivre le rythme que l'enseignant propose à l'aide d'un tambourin. L'enseignant peut varier le rythme : de très rapide à très lent.

Consignes : Les élèves peuvent changer de direction. Afin d'éviter les collisions, ils doivent garder une bonne distance entre eux.

Les sentiments

Durée : 25 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : 1) Les élèves marchent détendus dans l'aire de jeu. La marche est neutre. Au signal de l'enseignant, ils figent. Les élèves reprennent leur marche normalement (à répéter à quelques reprises).

2) On reprend le même exercice, mais cette fois, en courant. Les élèves doivent prendre garde de ne pas se frapper

3) Arrêt de jeu : L'enseignant demande aux élèves ce qu'est un sentiment. Ils doivent en nommer quelques uns avant de poursuivre l'exercice.

4) Reprendre alors l'exercice précédent et lorsque les élèves s'immobilisent, ils doivent exprimer avec tout leur corps un sentiment demandé par l'enseignant. À refaire avec des sentiments différents (ex : la joie, la tristesse, la colère).

5) Même exercice, mais cette fois, en ajoutant au moment de l'immobilisation, le son «Ah!» imprégné du sentiment approprié.

Réalisation

Le personnage s'exprime

Durée : 30 minutes.

Nombre : Seul : Regardant/regardé.

Matériel : Une chaise.

Déroulement : Les élèves sont assis en position de regardants. À tour de rôle, un élève se lève habité par le sentiment de son personnage et se dirige vers la chaise placée au centre de la scène. Lorsqu'il s'assoit sur la chaise, il émet le son : «Ah!» pour exprimer le sentiment qui caractérise son personnage. Le groupe doit deviner le sentiment exprimé.

Consignes : Chaque élève doit faire cet exercice car c'est à partir de ce sentiment qu'il va approfondir son personnage.

Rétroaction

Retour sur les exercices : Quelles sont les découvertes sur les personnages? Y a-t-il d'autres sentiments à explorer? Trouvez le sentiment contrastant avec celui travaillé lors de l'atelier. Trouvez deux autres sentiments qui pourraient nourrir les personnages.

ATELIER 8 : L'attente

Objectif intermédiaire : À partir d'un travail gestuel, les élèves explorent les différents sentiments de leur personnage afin de créer des liens avec les autres personnages.

Matériel requis : Tambourin, chaises.

Préparation

Réchauffement : La chandelle qui fond.

Durée : 5 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : les élèves sont debout dans l'aire de jeu, les yeux fermés. Au signal de l'enseignant, ils doivent se rendre le plus lentement possible au sol en contrôlant le mieux possible la descente. Une fois au sol, l'élève repense au sentiment exploré à l'atelier précédent et tente de trouver son contraire. Toujours les yeux fermés, il amorce la remontée en exprimant ce sentiment. Une fois debout, il ouvre les yeux et rayonne de son sentiment. Il peut alors ajouter un mouvement s'il le sent.

Le corps décomposé

Durée : 10 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : La classe est divisée en deux groupes égaux. Les élèves sont répartis sur deux rangées et se font face. Chacun des groupes marche vers l'autre en huit pas et recule de huit pas, au rythme dicté par l'enseignant. À chaque déplacement, l'enseignant désigne une partie du corps qui doit diriger l'aller et une autre le retour. Exemple : «Avancez en vous dirigeant avec votre menton, reculez avec la tête; avancez avec la poitrine, reculez avec le dos...».

Consignes : Ponctuer l'exercice au choix avec une marche normale, martelée ou détendue.

La parade

Durée : 10 minutes.

Nombre : Seul : Regardant/regardé.

Déroulement : À partir de l'exercice précédent, les élèves marchent dans l'espace. Ils se choisissent une partie du corps qui caractérise leur personnage. Une fois que la démarche du personnage est choisie, les élèves vont à tour de rôle présenter leur marche au groupe. Pour ce faire, ils auront à traverser l'aire de jeu en diagonale, un peu à la manière des parades de mode.

Réalisation

Improvisation : L'attente avant le procès.

Durée : 30 minutes.

Nombre : 7 à 8 : Regardants/regardés.

Matériel : Quelques chaises.

Déroulement : À tour de rôle, les élèves viennent se placer dans l'aire de jeu habités par leurs personnages dans l'esprit de l'attente avant un procès. Dans quelques minutes, ils seront jugés par la Cour et peut-être envoyés à la potence.

Consignes : L'improvisation est au départ non verbale. Une fois que l'action est bien établie, les élèves peuvent avoir recours à la parole si nécessaire.

Rétroaction

Revenir sur la notion du personnage qui entre en relation avec les autres personnages.

Est-ce que les personnages commencent à se profiler? L'élève a-t-il des incompréhensions ou des difficultés face à son personnage?

ATELIER 9: Le passage

Objectif intermédiaire : Développer la sincérité de l'acteur lorsqu'il est en train de jouer.

Matériel : Lecteur CD.

Préparation

Réchauffement : Le nœud.

Durée : 5 minutes.

Nombre : Deux groupes.

Musique : *Chat noir, chat blanc*.

Déroulement : Les élèves de chaque groupe se tiennent par la main, en cercle. Au signal de l'enseignant, un meneur dans chaque groupe amorce un mouvement vers le centre jusqu'à ce que tous les participants soient entortillés. Défaire le noeud tout en restant main dans la main.

Consignes : Le groupe reste lié par les mains tout au long de l'exercice.

La réplique

Durée : 15 minutes.

Nombre : Tous : Regardants/regardés.

Déroulement : Chaque élève imagine son personnage. Tous se placent en file indienne. Le personnage «A» se place au centre de la scène en position neutre. Le personnage «B» entre en jouant son personnage et pose une question à «A». Par exemple : «Est-ce que tu vas à l'église?». «A» réagit à la question et quitte la scène. «B» devient neutre et un nouveau personnage, «C», entre en scène et pose sa question. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le groupe soit passé sur scène.

Réalisation

Il faut que je sorte d'ici!

Durée : 45 minutes.

Nombre : Tous.

Déroulement : Le groupe est debout en cercle en position neutre. Chaque élève, habité par son personnage, va au centre du cercle et justifie, à partir d'arguments solides, son désir de sortir. Pour aider l'improvisation, l'élève commence en disant : «Il faut que je

sorte d'ici, ouvrez-moi!». Il évoque alors les raisons qui motivent sa sortie. Lorsqu'un élève croit que le personnage est assez sincère, il ouvre le cercle pour le laisser passer.

Consignes : L'élève doit prendre le temps d'installer physiquement l'impression de l'enfermement avant de s'engager verbalement. L'exercice a pour objectif de vérifier la sincérité du jeu et la capacité de persuasion du comédien . Les «élèves-portes», placés en cercle, ne doivent pas répliquer.

Rétroaction

Discussion autour des exercices de l'atelier : Le passage de la porte a-t-il été facile ou difficile? L'enseignant profite des commentaires des étudiants pour amorcer le prochain atelier sur les rituels. Il donne comme exemple la danse d'*Abigail* et des jeunes filles autour du feu lors de l'évocation des esprits. Les élèves doivent apporter pour le prochain cours un objet qui est significatif. Ils auront à développer un rituel à partir de l'objet.

ATELIER 10 : Le rituel

Objectif intermédiaire : À partir d'un objet, les élèves doivent créer une séquence dramatique (verbale ou non verbale) qui s'apparente au rituel.

Matériel requis : Lecteur CD, masques neutres (facultatifs).

Préparation

Relaxation : L'événement.

Durée : 5 minutes.

Nombre : Tous.

Musique : Jazz lancinant.

Déroulement : Les élèves sont allongés au sol, les bras le long du corps. Les yeux sont ouverts dans un premier temps et fixent un point au plafond. L'enseignant fait effectuer trois respirations profondes sur un rythme calme et fluide. Puis on ferme les yeux et tranquillement on essaie de se remémorer un événement important comme un mariage, des funérailles, une naissance, un baptême, etc. À partir de cet événement, les élèves tentent d'imaginer tous les gestes qui ont caractérisé le moment.

La préparation

Durée : 10 minutes.

Nombre : En équipe de travail (7 élèves).

Déroulement : Les membres de chaque équipe présentent leur objet en définissant son pouvoir, sa signification ou son symbole. Une fois que tous les objets sont présentés, l'équipe sélectionne un seul objet qui servira à la création de son rituel.

Réalisation

Création : Le rituel.

Durée : 25 minutes.

Nombre : Quatre équipes de 7 élèves.

Musique : *La leçon de piano*.

Déroulement : À partir de la courte phrase évoquée par *Betty* dans *Les sorcières de Salem*, de l'objet sélectionné et de la musique (choisie par l'enseignant), chaque équipe crée une courte improvisation qui fait suite à cet extrait :

«Nous avons dansé dans la forêt.

Nous avons évoqué la mort.

Nous avons bu un filtre pour tuer Elizabeth Proctor et bien d'autres choses...»

La présentation

Durée : 30 minutes.

Nombre : Idem : Regardants/regardés.

Musique : Idem.

Déroulement : Les équipes présentent la création de leur rituel. Elles sont numérotées de 1 à 4 afin de faciliter l'ordre de passage. Chaque rituel doit durer approximativement deux minutes. Après chaque improvisation, les regardants et l'enseignant commentent le travail (environ cinq minutes pour chaque improvisation).

Note : La rétroaction se fait entre chaque improvisation.

ATELIERS 11 et 12 : La création

Objectif intermédiaire : À partir des «Cycles Repère» , les élèves doivent créer une séquence dramatique qui s'inspire de la pièce *Les sorcières de Salem*.

À partir de consignes très précises calquées sur les «Cycles Repère» (voir annexe G), chaque équipe construit une séquence dramatique d'une durée d'environ cinq minutes. Une fois le canevas de l'histoire établi et accepté par tous les membres de l'équipe, les élèves répètent leur séquence dramatique. Chaque équipe désigne un metteur en scène qui orchestre les propositions des membres de son groupe. L'enseignant circule entre chacune des équipes afin de voir au bon déroulement des répétitions. Il peut proposer des réajustements et aider les équipes à faire des choix pertinents.

Partition pour créer une courte d'histoire

Objectif : Trouver où pourraient nous mener les personnages.

Durée totale : 55 minutes.

Nombre de participants : 7 élèves.

Partie 1 (15 minutes) : À tour de rôle, pendant deux minutes, vous entrez habité par votre personnage. Vous devez prendre contact avec l'objet qui a été choisi lors de l'atelier sur le rituel. Une fois la relation établie avec l'objet, vous proposez une sortie de scène. Pendant ce temps, les autres participants noteront le nom du personnage, trois verbes d'action, cinq adjectifs et trois sentiments associés au personnage. Ils noteront aussi un vêtement que suggère l'improvisation.

Nom du personnage A : _____

Verbes : 1) _____

2) _____

3) _____

Adjectifs : 1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

Sentiments : 1) _____

2) _____

3) _____

Vêtement : 1) _____

(Idem pour les cinq autres personnages).

Partie 2 (10 minutes): Entourez le nom du personnage et 15 mots parmi la liste de mots (verbes, adjectifs, sentiments, vêtement) avec comme seul critère les mots que vous aimez (chacun a une minute pour cela). Au verso de cette feuille, écrivez une courte histoire en utilisant tous ces mots ainsi que le nom de votre personnage afin de l'inclure dans l'histoire (vous avez 9 minutes pour écrire cette histoire). Vous devez commencer votre histoire par : «Hier, j'ai vu...». Au signal de l'enseignant, même si votre histoire n'est pas terminée, passez à la partie trois.

Partie 3 (15 minutes) : Mettez en commun vos histoires. Lisez-les aux autres. Ne jugez pas. Choisissez avec tous les membres de l'équipe ce qui vous intéresse et qui vous semble viable dramatiquement afin de composer une seule histoire. N'essayez pas de faire plaisir aux autres : suivez votre instinct! Soyez souples et ouverts et n'hésitez pas à retourner à vos listes de mots au besoin. Votre temps est limité. Parfois c'est dans l'urgence que l'on crée le plus! Au signal de l'enseignant, passez à la quatrième partie.

Partie 4 (30 minutes) : Maintenant, essayez votre histoire dans l'aire de jeu. Distribuez les rôles et pensez aux différentes notions théâtrales apprises dans les ateliers précédents (masque neutre, les déplacements de groupe, la démarche, les sentiments, etc.) Revoyez votre rituel. Votre improvisation préparée peut être verbale ou non verbale. Vous pouvez utiliser de la musique en autant quelle soit instrumentale (sans parole). Votre courte séquence dramatique ne doit pas dépasser 5 minutes. Le metteur en scène vous

aide à développer votre histoire. Il doit prendre note des déplacements et des intentions lors de vos improvisations. Il vous dirige dans vos actions. Il est votre œil extérieur. C'est très important surtout lorsque vous êtes en processus de création. C'est lui qui a le dernier mot. Si jamais il y a des conflits à l'intérieur du groupe concernant des choix d'interprétation, l'enseignant peut intervenir et vous imposer ses choix. Bonne chance à tous! Et n'oubliez pas : **«Créer c'est choisir»**.

N.B. : Si vous avez la chance de vous rencontrer à l'extérieur du cours, n'hésitez pas à le faire. Vous serez mieux préparés pour la présentation qui aura lieu au prochain cours.

III- À PROPOS DE LA RÉFORME

Nous reconnaissons que notre projet peut difficilement s'inscrire dans le cadre de la réforme puisqu'il s'adresse aux élèves de cinquième secondaire et que le MÉQ n'a pas encore structuré le nouveau programme pour le deuxième cycle. Toutefois, nous sommes conscientes que dans très peu de temps l'approche par compétences (et non par objectifs) sera introduite au deuxième cycle. Dans le but de se familiariser avec le nouveau langage pédagogique du MÉQ, nous nous sommes attardées à redéfinir le projet en fonction des différentes compétences proposées dans le programme. Nous avons rapidement constaté que la démarche de notre projet se profilait parfaitement avec les nouvelles attentes pédagogiques du MÉQ.

Compétence : Créer des œuvres

Tous les ateliers de notre projet mettent à profit des situations dramatiques qui engagent l'élève dans une dynamique de création. En effet, à maintes reprises, l'élève doit mobiliser son imagination à partir d'un langage dramatique et de pratiques disciplinaires. Par exemple, il doit régulièrement improviser à partir d'un thème de départ ce qui l'amène à structurer sa pensée et à s'investir de façon personnelle dans ses apprentissages. Les ateliers 11 et 12 font spécifiquement appel à cette compétence.

Compétence : Interpréter des œuvres dramatiques

Tout au long du projet, l'élève est appelé à expérimenter les éléments expressifs qui se dégagent de la pièce *Les sorcières de Salem*. Par exemple, à différents stades des ateliers, il devra expérimenter certaines répliques que sous tendent la pièce.

Compétence : Apprécier des œuvres dramatiques.

Cette compétence se manifeste davantage au début et à la fin du projet. Après le visionnement du film *Les sorcières de Salem*, l'élève repère les aspects sociopolitiques et historiques qui s'en dégagent. Il établit des liens entre l'œuvre et sa vie. Lors du travail en atelier (au moment de la rétroaction), il exprime de façon cohérente ce qu'il a ressenti devant les improvisations de ses pairs. Finalement, au moment des présentations, il communique son point de vue en tenant compte des apprentissages effectués.

Compétences transversales :

Notre projet touche essentiellement à deux compétences transversales. La première est d'ordre intellectuel. Par la création des personnages, l'élève doit mettre en œuvre sa pensée créatrice. Il est appelé à exploiter l'information à partir d'éléments théâtraux proposés lors des exercices. La deuxième compétence, la plus significative, est d'ordre

personnel et social. Les thèmes abordés dans le projet (le pouvoir, l'amour, l'idole, etc.) amènent nécessairement les jeunes à structurer leur identité et par le fait même à mieux coopérer au sein d'un groupe de travail.

Axe de développement des domaines généraux :

Le projet s'intéresse à deux domaines généraux à la fois, ceux de la santé et du bien-être. L'élève apprend à gérer son stress et ses émotions en improvisant devant le groupe et par la présentation de sa création. Le projet vise également le domaine vivre-ensemble et citoyenneté. L'élève développe des attitudes d'ouverture sur le monde et le respect de la diversité en acceptant des propositions de création.

IV- CRITÈRES D'ÉVALUATION

Nous nous sommes inspirées du nouveau programme du MÉQ pour élaborer nos évaluations. Nous croyons qu'une évaluation formative serait la plus appropriée pour ce projet. Nous estimons que l'évaluation est un outil qui aide l'élève à prendre conscience de ses apprentissages et qu'elle sert à faire les ajustements nécessaires au développement des compétences visées. Dans un premier temps, nous insistons sur la nécessité d'une rétroaction verbale et parfois écrite après chaque atelier. Cette régulation permet de faire des observations directes et d'en tenir compte dans les ateliers suivants. Dans un deuxième temps, l'évaluation se fait à partir de questionnaires, de grilles ou d'auto-évaluations (annexes H.1 et H.2) relatifs à des apprentissages qui touchent les trois compétences suivantes : créer, interpréter et apprécier (fiche du personnage, questionnaire à partir du visionnement d'un film, etc.). Ces évaluations sont réparties tout au long du projet à intervalles réguliers. Dans un troisième temps, nous jugeons que l'utilisation du portfolio est indispensable. Cet outil permet à l'élève d'y cumuler certaines créations ou réflexions personnelles. L'enseignant est alors plus en mesure de connaître le développement intra-personnel de l'étudiant.

V- CONCLUSION

La réforme mise sur le développement intégral de la personne. Adopter cette vision signifie que l'évaluation doit être au service de l'élève, en vue de lui permettre de réaliser des apprentissages qui contribueront à développer son plein potentiel, intellectuel, affectif et social. En choisissant ce projet, nous avons consciemment choisi d'amener les jeunes à traverser un processus de création. Nous les avons outillés de notre mieux, en leur permettant de s'appuyer sur une œuvre forte et riche en thèmes toujours actuels. Nous appelons à la collaboration de tous et nous allons mettre en place les conditions favorables à la réussite éducative de tous les élèves, en leur permettant d'exploiter leur potentiel. Il nous tarde maintenant de donner vie au projet, de l'expérimenter afin d'en vivre toutes les étapes. Nous sommes conscientes du défi à venir, mais il saura nous stimuler et nous porter.

VI- LES ANNEXES

ANNEXE A

Ce document servira d'outil pour l'évaluation avant le congé de Noël.

- L'enseignant préparera un questionnaire, afin de guider l'élève dans sa démarche.
- Court travail sur l'époque, son climat social, historique et politique (aspect religieux de l'époque, modes vestimentaires, ...).
- Les enjeux du travail amènent l'élève à:
 - Faire une recherche sur des situations historiques où des jeux de pouvoir sont présents (univers social, histoire,...)
 - Réfléchir sur l'abus de pouvoir dans la société et dans certains pays. Il identifie des moyens de diminuer les rapports non égalitaires autour de lui (le programme des programmes, développement socio-relationnel).
- Piste de réflexion dans la réplique du juge dans le dernier acte : « **Il est écrit nulle part que les juges soient infallibles, et il se peut que je me sois trompé. Mais il est écrit dans la loi que les sentences des juges doivent être exécutées. Je ne peux pardonner à ceux-ci alors que douze ont déjà été pendus pour le même crime.**»

ANNEXE B

«*Les sorcières de Salem*» : Résumé

Document de référence pour portfolio

L'action se situe au XVII^e siècle, dans le petit village de Salem, dans le Massachusetts. Ayant surpris les relations coupables que sa servante, *Abigail*, entretient avec son mari *John Proctor*, *Élisabeth* chasse la jeune fille. Pour se venger, *Abigail* se livre avec quelques fillettes de Salem à des pratiques de sorcellerie. Surprise dans ses manœuvres et pour échapper aux sanctions qu'elle encourt, elle se prétend victime des sorcières. La cour de justice formée dès le début de cette affaire va envoyer à la potence toutes les personnes dénoncées comme sorcières par les fillettes qu'*Abigail* tient sous son pouvoir. *Élisabeth* se trouve naturellement parmi les victimes de son ancienne servante. Pour sauver sa femme, *John Proctor* vient devant le tribunal faire l'aveu des relations qu'il entretenait avec *Abigail*, pensant ainsi prouver que la jeune fille n'a agi que par vengeance et pour éliminer une rivale. Mais les circonstances de l'interrogatoire sont telles que *John Proctor* passe lui aussi dans le rang des accusés et est condamné à la pendaison. Après une dramatique entrevue avec *Élisabeth*, il sera pendu avec d'autres présumés sorciers et sorcières. Ni la révolte des autres paysans, ni la fuite d'*Abigail* ne peuvent sauver les condamnés.

Résumé de la pièce, par acte :

Acte 1

- Le *révérend Parris* tente de faire la lumière sur les événements qui ont plongé sa fille *Betty* dans un mystérieux état.
- Sa nièce *Abigail* manipule les faits, cherchant à se défendre pour éviter les foudres et le jugement de son oncle et de toute la communauté.
- Les *Putnam* (une famille de Salem), inquiets parce que leur fille unique semble souffrir du même mal que *Betty*, viennent interroger le *révérend Parris*. Ce dernier a fait quérir le *révérend Hale*, de Beverly (village voisin) qui possède une certaine expérience en ce qui concerne «les œuvres du démon».
- Sous l'emprise de la peur, du doute et de la folie collective, plane le mystère de la sorcellerie. Le mot lancé fait rapidement boule de neige et nourrit *Abigail* dans son délire de manipulation.
- *Abigail* se retrouve en tête-à-tête avec *John Proctor*. Amoureuse, elle est prête à tout pour reconquérir sa flamme.
- *Abigail* se découvre habile manipulatrice, orchestrant de main de maître les événements, les faits et les dires des gens, afin de servir son propos. Elle contrôle parfaitement les autres jeunes filles.
- Un affrontement entre les protagonistes mâles met en lumière la lutte et la soif de pouvoir de certains.

- L'arrivée du *révérend Hale* amorce les prémises du délire de sorcellerie qui s'articulera davantage dans les actes suivants.

Acte 2

- *Élisabeth* (la femme de *John Proctor*) lui apprend que 39 femmes sont accusées et menacées de pendaison à Salem. Elle tente de le convaincre de se présenter au tribunal pour dénoncer *Abigail*.
- On apprend que des femmes sont arrêtées : *Martha* (la femme de *Gilles Corey*) et *Rebecca Nurse* (la femme de *Francis Nurse*).
- Le *révérend Hale*, qui cherche des coupables, se présente chez les *Proctor* pour les accuser. Il invoquera leur négligence envers la religion. On arrête *Élisabeth* : la poupée transpercée d'une aiguille, trouvée chez elle, servira de preuve pour l'accuser de sorcellerie. Cette poupée lui fut offerte par *Mary Warren* (servante de la famille *Proctor*) et trafiquée par *Abigail*. On enchaîne *Élisabeth* et on l'amène.
- *Proctor* se sent perdu, il demande à *Mary Warren* de dénoncer *Abigail*, mais *Mary* lui dit qu'elle n'en a pas la force.

Acte III

- *Gilles Corey* et *Francis Nurse* tentent de convaincre la Cour que leurs femmes ne sont pas coupables de sorcellerie et citent quantité de témoignages en faveur de leurs femmes. *Corey* laisse entendre que certains se servent des accusations pour servir leur intérêt personnel.
- *Proctor* se présente au tribunal avec *Mary Warren* qui affirme devant le juge qu'elle n'a jamais vu d'esprits et qu'elle a joué la comédie.
- *Abigail* est confrontée par le juge, aux propos de *Mary*. Elle détourne l'attention du tribunal en feignant des apparitions soudaines. Cela sème la confusion dans l'esprit de *Mary* qui renie son témoignage.
- *Proctor* s'accuse d'avoir succombé aux charmes d'*Abigail* et la traite de putain. Le juge contre-interroge *Élisabeth* (sa femme) qui, voulant préserver l'honneur de son mari, renonce à l'accuser d'adultère.
- *Mary* accuse *Proctor* de l'avoir forcée à témoigner contre *Abigail*. *Proctor* est immédiatement accusé d'avoir pactisé avec le Diable.

Acte 4

- Trois mois plus tard, le jour se lève à la prison de Salem, à la veille de la pendaison de *Rebecca Nurse* et de *John Proctor*.
- La colère monte à Salem. Le *révérend Parris* demande de suspendre l'exécution, puisqu'il se sent en danger et a peur de la révolte des habitants du village.
- *Parris* annonce à la cour que sa nièce *Abigail* s'est enfuie avec *Mercy Lewis*, une complice, après lui avoir volé une grosse somme d'argent.
- Sous la pression populaire, la cour envisage de libérer les coupables en échange de leur parjure.
- *Proctor* hésitera, mais refuse de signer son aveu. Il sera donc pendu avec *Rebecca Nurse*.

ANNEXE C.1

Montage dramatique à partir des répliques d'*Abigail*.

Document de référence pour le portfolio

Vous savez qu'au village le bruit commence à se répandre d'un mal surnaturel. On va même jusqu'à dire que Betty s'est envolée.

Nous dansions dans la clairière et vous avez brusquement surgi des buissons, Betty a eu si peur qu'elle s'est évanouie. Et voilà toute l'histoire. Il n'y a rien à dire de plus. Nous n'avons jamais évoqué les esprits. Nous avions froid et Tituba a apporté de la soupe. Personne n'était nu.

Vous, maintenant écoutez-moi! Nous avons dansé dans la forêt, rien de plus. Pas un mot sur Tituba, ne dites pas que j'ai bu du sang, rien sur l'évocation des morts. Informez les autres de ce qu'il faut dire et ne pas dire. Toi Mary, si tu laisses échapper un mot ou même une syllabe au sujet des autres choses, j'irai te trouver au plus noir d'une nuit terrible et je te ferai trembler pour quelque chose. J'ai vu des indiens écraser la tête de mes parents sur l'oreiller qui touchait le mien. Ce n'est pas toi Mary Warren qui peut me faire peur. Dis-leur que nous dansions. C'est ce que j'ai dit jusqu'à présent. Mon oncle sait que Tituba a demandé aux sœurs de Cathy de sortir de leurs cercueils et il t'a vu nue. Je sais que tout le village est sens dessus dessous et que tout le monde parle de sorcellerie. Il ne faut pas qu'il nous prennent pour des sorcières!

Nous ne devons pas parler, l'accusation de sorcellerie peut nous mener à la potence. Nous ne serons pas seulement fouettées!

Mon oncle, Élisabeth Proctor m'a congédiée parce qu'elle me hait, parce que j'ai refusé d'être son esclave. C'est une femme méchante, une pleurnicheuse, une menteuse. En plus, mon oncle, cette femme est votre pire ennemi. Je sais qu'ils veulent tous avoir des esclaves ! Qu'ils aillent les chercher à la Barbade, je ne me noircirai pas le visage pour entrer à leur services. Me reprochez-vous mon lit, mon oncle ? Mon nom est pur. Je ne laisserai personne au village dire qu'il est souillé, surtout pas cette sale menteuse d'Élisabeth Proctor.

Dieu c'est vous John que je vous regarde? J'avais un peu oublié votre carrure, votre force. Oh John je crois rêver ,vous dans ma chambre ! Un mot, un seul mot, vous pouvez tout de même me dire un mot !Vous êtes venu pour me voir vous le savez bien. John dites-moi une parole de douceur... comme je vous ai attendu John! Je pensais toujours : demain il me reviendra...demain.(Elle s'accroche à lui) John ,vous n'avez plus aucune tendresse pour moi ? Je ne suis pas une enfant vous le savez peut-être non ? Je n'accepte pas que vous me rejetiez sans qu'il n'y ait eu la moindre querelle entre nous. Quand votre femme nous a surpris enlacés dans la grange et qu'elle m'a chassée comme une chienne, vous n'avez pas eu un mot pour moi, pas même un regard. Vous avez plié l'échine devant cette femme pâle et glacée que vous n'avez sûrement jamais désirée. Pense à moi quand tu m'as prise pour la 1ère fois, derrière la maison. Pensez-y John Proctor et regardez-moi au fond des yeux. (En colère) Je me demande comment un homme de votre force peut se laisser mener par une créature aussi déshéritée. Je la hais John ,vous m'entendez? Je la hais c'est une femme sans vie , sans amour, et qui en veut à l'amour et

à celles qui aiment l'amour. À force de l'écouter, vous finirez par ne plus voir dans l'amour que l'horreur du péché. Elle fera de vous un lâche ! (En larmes) Je vous veux John Proctor, vous qui m'avez tiré de mon sommeil et m'avez fait vivre. Vous m'aimez et même si c'est un péché, vous m'aimez encore.

Monsieur le juge ne sentez-vous pas que votre question est une insulte ? J'ai été blessée, j'ai vu couler mon sang, j'ai failli être assassinée chaque jour parce que je faisais mon devoir en désignant ceux qui appartenaient au Démon et voici ma récompense, être maltraitée, questionnée, suspectée ! Prenez garde monsieur le juge, ne vous croyez si puissant que les forces de l'enfer ne puissent s'emparer de votre esprit ! Un vent d'hiver, un vent glacé s'est levé et traverse ma robe, je gèle, oh !... Tout puissant, ôtez cette ombre ! Plutôt que de répondre à pareille accusation, je partirai, et pour ne revenir jamais.

ANNEXE C.2

Travail de réflexion, suite à la lecture du montage dramatique de l'annexe C.I

- 1) Quelles sont tes réactions à cette lecture ?

- 2) Qu'est-ce que cela éveille en toi ?

- 3) Quels liens vois-tu entre cette histoire et des événements de la vie courante?

- 4) Comment perçois-tu *Abigail* ?

- 5) Si tu avais à identifier une «*Abigail*» dans ta vie, à quoi ressemblerait-elle ?
- Quelqu'un qui, aveuglé par son pouvoir est prêt à tout. Par exemple : un dictateur, un chef de gang, un coach de hockey, un prof, un ami, ...

- 6) Quel personnage souhaiterais-tu explorer ?

ANNEXE D

Document de référence sur le masque neutre (À joindre au portfolio).

« Visage, dit neutre, en équilibre, qui propose la sensation physique du calme. »
L'utilisation du masque neutre doit servir à ressentir l'état de neutralité préalable à l'action, un état de réceptivité à ce qui nous environne, sans conflit intérieur. Lorsque l'élève aura ressenti cet état neutre de départ, son corps sera disponible, tel une page blanche sur laquelle pourra s'inscrire l'écriture du drame.

Le masque neutre développe la présence de l'élève à l'espace qui l'environne. Il le met en état de découverte, d'ouverture, de disponibilité à recevoir. Il permet de regarder, d'entendre, de sentir, de toucher des choses élémentaires, dans la fraîcheur d'une première fois. Le masque neutre oblige un état d'équilibre, d'économie de mouvements. Sous le masque neutre, le visage de l'élève disparaît et l'on perçoit le corps beaucoup plus fortement. C'est le corps de l'élève que l'on regarde. Le regard c'est le masque, et la face, c'est le corps !

L'intérêt de travailler le masque neutre en vue d'un éventuel travail d'élaboration du personnage est que l'on entre dans le masque neutre comme dans un personnage, avec la différence qu'il n'y a pas ici de personnage, mais un «être générique neutre».

Un personnage a des conflits, une histoire, un passé, un contexte, des passions. À l'inverse, le masque neutre permet de travailler le mouvement à partir du neutre. Il donne des points d'appui essentiels pour le jeu.

De plus, le travail avec le masque neutre permet de mener, de manière collective, un groupe d'élèves qui bougent individuellement tout en faisant partie d'un corps commun. Il permet de travailler le chœur. Par le travail sur le chœur, les élèves abordent la découverte du lien. Ils découvrent ce qui signifie véritablement «être liés», à la fois ensemble et avec un espace. Le chœur est organique, il possède un centre de gravité, des prolongements, une respiration propre.

Pour en savoir davantage :

«Le corps poétique», Jacques Lecoq.
Actes Sud papiers. 1997

ANNEXE E.1

Document de référence à joindre au portfolio

Distribution des *Sorcières de Salem* :

Révérénd Parris

Betty Parris (10 ans)

Tituba, (esclave de la famille Parris, négresse de 50 ans)

Abigail (17 ans, d'une beauté éclatante)

Suzanna Walcotts (16 ans)

Merry Walcotts

Mme Ann Putnam (45 ans, vieille avant l'âge)

Thomas Putnam (50 ans, un fermier à l'air important)

Mercy Lewis (18 ans, servante des Putnam à l'air dur et sournois)

Mary Warren (17 ans, naïve et charmante)

John Proctor (35 ans, fermier)

Élizabeth Proctor

Rébecca Nurse (72 ans, les cheveux blancs, marche courbée sur sa canne)

Francis Nurse

Gilles Correy (83 ans, vieillard, mais encore robuste)

Révérénd John Hale (35 ans, solide jeune homme)

Danforth (60ans, député gouverneur, l'air pénétré de l'importance de sa personne et sa fonction)

Hartorne (juge)

Hopkins (un gardien de la prison)

Ezechiel Cheever (clerc de la cour, tailleur de profession)

Willard (prévôt)

- (Eva Barrow)

- (La petite Jenny)

- (Sarah Good)

ANNEXE E.2

Répertoire des répliques principales des dix personnages centraux.

(À joindre au portfolio)

Révérend Parris

- «Hors d'ici ! je te ferai fouetter !»
- «Betty, mon enfant, ma fille chérie, éveille-toi, ouvre tes yeux!»
- «Abigaïl, regarde-moi. Comprends-tu que j'ai de nombreux ennemis?»
- «C'est mon ministère qui est en jeu et peut être ma vie.»
- «Je suis perdu... Abigaïl, quelle récompense pour ma charité envers vous!»
- «Je suis diplômé du collège d'Harvard.»
- «Je suis dans ma paroisse le représentant du Seigneur!»
- «Je sais maintenant pourquoi mon pouvoir était tenu en échec, c'est à cause du diable!»
- «Ils sont venus pour renverser la Cour!»
- «Abigaïl est une fille d'une rare intelligence et un sens très sûr de l'opportunité.»
- «Abigaïl s'est enfuie, elle a pris 131 livres. Je n'ai plus un sou.»

Betty Parris :

- «Je veux ma maman.»
- «Tu as bu du sang, Abby.»
- «Tu as bu un philtre pour tuer la femme de John Proctor !»

Tituba :

- «Ma Betty ne va pas mourir ?»
- «Abby, je ne vous ai jamais fait de mal. Pourquoi dites-vous que Tituba vous a fait du mal ?»
- «Abby ! Vous m'avez suppliée d'évoquer les esprits, vous m'avez suppliée de faire des philtres pour tuer...»
- «Je n'ai jamais ensorcelé...Non, jamais ensorcelé...»
- «Tous les jours, je prie Dieu de permettre que je retourne à la Barbade, dans les îles du Soleil.»
- «Je veux retourner en prison ! C'est là que je suis libre.»

Abigaïl :

- «Mon nom est pur, je ne laisserai personne au village dire qu'il est souillé, surtout pas cette sale menteuse d'Élizabeth Proctor !»
- «J'ai vu des indiens écraser la tête de mes parents sur l'oreiller qui touchait le mien.»
- «Vous êtes venu pour me voir. Vous le savez bien»
- «Je vous ai vu plier l'échine devant cette femme pâle et glacée que vous n'avez sûrement jamais désirée.»

- «Pense à moi et regardez-moi au fond des yeux.»
- «Je veux John Proctor qui m'a tirée de mon sommeil et m'a fait vivre.»

Mary Warren :

- «Abby, tout le village est sens dessus dessous. Qu'allons-nous faire ?»
- «Tout le pays parle de sorcellerie. Ils vont nous prendre pour des sorcières, Abby !»
- «Il faut dire la vérité, Abby .»
- «Je n'ai rien fait, moi, Abby ! J'ai seulement regardé !»
- «Il y a trente-neuf femmes arrêtées»
- «C'est le travail de Dieu que nous accomplissons au Tribunal !»
- «Je viens de lui sauver la vie !»
- «Abigaïl me tuera, si je parle !»
- «C'était un mensonge, Monsieur. Je ne peux pas mentir plus longtemps. Dieu est avec moi !»
- «Abby, Abby, je ne vous ferai plus jamais de mal.»

John Proctor :

- «Il n'y a plus rien entre nous, Abigaïl. Enfoncez-vous ça dans la tête.»
- «Enfant, je voudrais ne vous avoir jamais montré que de la tendresse.»
- «Je ne vous ai jamais rejetée.»
- «Abigaïl, ne parlez pas d'Élizabeth.»
- «Je n'oublie pas que j'ai péché avec vous, Abby. Plus vous me parlerez de mes erreurs, plus je les détesterai.»
- «Vous n'oubliez rien, vous, et vous ne pardonnez pas ! Votre regard s'est fixé sur la seule erreur de ma vie et votre réprobation me poursuivra toujours.»
- «Si je suis le débauché, elle est la putain et c'en est fait de sa sainteté !»
- «L'adultère est le plus dégoûtant des péchés et la luxure ravale l'homme au rang de pourceaux. Je connais mon crime, je connais ma honte et j'aurais préféré mourir que d'en faire l'aveu.»
- «Cette créature est un monstre d'orgueil...sa vengeance est celle d'une putain, prête à faire périr toute une ville pour perdre sa rivale.»
- «J'ai fait à Abigaïl la promesse qu'un étalon peut faire à sa jument»
- «J'étais à elle autant qu'un chien est à son maître.»
- «Je la désirais à en perdre la tête.»

Élizabeth Proctor :

- «C'est un vent de folie qui passe sur le pays.»
- «On parle d'Abigaïl comme d'une sainte. Elle amène les autres filles au tribunal et la foule s'écarte avec dévotion pour la laisser passer.»
- «C'est votre devoir de tout dire au Tribunal, John. Les juges doivent savoir.»
- Peut être avez-vous le désir sincère de l'oublier, mais vous n'êtes pas encore à la veille d'y parvenir.»
- «Je suis accusée ?»
- «La corde, John ! Je sens déjà la corde autour de mon cou !»
- «Ce monstre d'Abigaïl veut ma mort. »
- «Allez la trouver et dites-lui qu'elle est une putain. Quelle que soit la promesse que vous avez faite, brisez-la.»

- «Elle a planté une flèche en vous John et vous le savez bien.»
- «J'ai lutté de toutes mes forces. Et grâce à Dieu mes efforts n'ont pas été vains.»

Rebecca Nurse :

- «N'attendez de moi rien de miraculeux.»
- «Avez-vous bien pesé vos responsabilités ?»
- «Ne craignez-vous pas de commettre une erreur ?»
- «Tous les hommes sont faillibles, monsieur Hale, les pasteurs comme les autres.»
- «Je préfère m'en aller. Je suis trop vieille pour voir ces horreurs.»
- «Dieu connaît mon cœur et ma vie. Je pense que je suis trop vieille pour me parjurer.»

Révérend Hale :

- «Le Diable est précis. Les marques de sa présence sont des réalités aussi solides que la pierre.»
- «Les sorcières sont comme des rongeurs. Il faut les attraper toutes d'un seul coup, sinon elles se multiplieront aussitôt que vous aurez le dos tourné.»
- «De quel être humain pouvons-nous dire avec certitude qu'il est bon ou qu'il est mauvais ?»
- «Vous semblez oublier qu'il existe de fausses victimes, des plaignants de mauvaise foi.»
- «J'ai foi en Proctor ! Cette fille m'a toujours paru fausse !»
- «Je quitte le Tribunal !»
- «Si Proctor meurt, je me compte au nombre de ces meurtriers.»
- «Priez pour lui, puisque vous n'avez pas lutté pour lui.»

Danforth :

- «Vous vous croyez assez fort pour décider vous-même ce que cette Cour devra croire et ce qu'elle devra rejeter.»
- «Cette Cour est la plus haute juridiction du gouvernement suprême de la province.»
- «La conviction profonde de l'État est que la voix de Dieu parle par la bouche de ces enfants ?»
- «Proctor, vous êtes un suppôt de l'Antéchrist. Je connais maintenant votre pouvoir.»
- «Je ne peux pardonner à ceux-ci alors que douze ont déjà été pendus pour le même crime.»
- «Il n'est écrit nulle part que les juges soient infaillibles, et il se peut que je me sois trompé. Mais il est écrit dans la loi que les sentences des juges doivent être exécutées.»

Note : Pour nourrir vos personnages, identifiez les principaux sentiments liés à chacun d'eux.

ANNEXE F

Fiche d'identification du personnage

Nom :

Âge :

Profession :

Statut social :

Nationalité :

Description physique :

Corps :

Voix :

Démarche :

Tenue vestimentaire :

Objet particulier :

Traits de caractère :

Quels sont les principaux traits de caractère de ton personnage?

A-t-il des manies, des tics?

Qu'est ce que ton personnage aime faire? Ce qu'il déteste faire?

Décris en quelques lignes le passé de ton personnage (Où est-il né? A-t-il eu une enfance heureuse? Etc.)

Les images chinoises

Quel serait ton personnage si il était transformé en :

Couleur :

Aliment :

Saison :

Odeur :

Animal :

Éléments(eau, terre, feu, air) :

Genre musical :

Personnage contemporain :

Vêtement :

Breuvage :

Partie du corps :

ANNEXE G

Les Cycles Repère :

Repère veut dire : RE = ressources
 P = partition
 É = évaluation
 RE = représentation.

La ressource : Elle nous sert comme point de départ. C'est elle qui nous permettra de mieux définir où nous voulons aller. La ressource peut être textuelle (poésie, proses...), picturale (photos, dessins, peintures...), musicale (chant, CD, sons...) ou être un objet. Les autres ressources dont nous disposons sont : nous-mêmes, nos objectifs, le temps et autres composantes.

La partition : Elle nous aide à atteindre nos objectifs. Elle est une voie de passage qui nous fera découvrir certains aspects de nos ressources. Certaines partitions ouvriront les possibilités en nous faisant découvrir un éventail de possibilités. D'autres partitions agiront plutôt comme canaliseur. Ce type de partition raffinerà notre travail. Une partition est composée d'un objectif, d'une durée, d'un nombre de participants et d'un modus (quel jeu ou moyen servira à construire la partition). Il est très important dans un premier temps de bien définir notre objectif. Deuxièmement, la durée d'une partition est primordiale. Le temps nous aidera à atteindre nos objectifs. Il nous poussera à éviter certains pièges comme la répétition, l'autocensure, l'intellectualisation, etc. Par exemple, s'il est écrit que le temps d'exploration ne doit pas dépasser une minute, il faudra s'en tenir à cette consigne. C'est le nombre de participants qui nous guide pour la composition du modus. Il n'y a pas qu'une seule façon de construire un modus. Certains modus feront plutôt appel à l'écriture, d'autres au dessin, alors que parfois le modus se référera à des improvisations ou à des mouvements physiques.

L'évaluation : Elle nous permettra de prendre contact avec la matière reçue et de trouver une piste de création. Elle peut être de courte durée (10 minutes). Elle permettra d'observer les intérêts communs et de remettre l'objectif en contexte. Elle servira à relancer de nouvelles questions. Il est très important au moment de l'évaluation de mettre de côté l'orgueil et de penser globalement au travail.

La représentation : Elle permettra à tous les éléments de s'agencer dans le but d'une représentation devant public. Celui-ci sera peut-être composé de très peu de gens. Il participera au processus de création. La représentation n'est qu'une étape dans le processus.

Voici ses grands principes :

1. Créer c'est choisir. (RE)
2. Faire c'est connaître. (P)
3. Il n'y a pas de démocratie en art. (E)
4. Explorer n'est pas juger. (Re)

ANNEXE H.I

Grille d'évaluation de fin de projet

Nom de l'élève :

Groupe :

Date :

Compétences	Critères d'évaluation	rarement	parfois	souvent	très souvent	toujours
Interpréter	<i>Il explore les éléments relatifs à la gestuelle : mouvement, déplacement...</i>					
Interpréter	<i>Lors des improvisations, il expérimente des éléments de jeu en rapport avec son personnage.</i>					
Interpréter	<i>Il est capable d'exprimer des émotions lors des improvisations verbales et non verbales.</i>					
Créer	<i>Dans un processus de création, il propose des idées et crée des liens avec des éléments du langage dramatique.</i>					
Apprécier	<i>Il communique adéquatement ses appréciations au moment des rétroactions.</i>					
D'ordre personnel et social	<i>Il coopère avec ses pairs.</i>					

ANNEXE H.2

AUTO-ÉVALUATION

Nom :

Groupe :

Date :

Parmi les mots suivants, choisis-en cinq qui expriment bien ton travail et ton évolution ainsi que ton attitude en art dramatique au cours de ce projet.

Assurance	Facilité	Compétition
Hésitation	Fluidité	Respect
Sécurité	Calme	Revendication
Intuition	Défi	Étonnement
Ombrage	Spontanéité	Opposition
Difficulté	Impulsion	Autorité
Création	Découverte	Légèreté
Transparence	Complicité	Fatigue
Surprise	Dramatique	Coopération
Existence	Liberté	Apprentissage
Groupe	Intensité	Présence
Coopération	Satisfaction	Cabotinage
Plaisir	Amitié	Implication
Solitude	Connaissance	Changement
Perspicacité	Gêne	Force
Admiration	Insatisfaction	Faiblesse
Jeu	Luminosité	Complicité

Explique tes choix en quelques mots.

1^{er} mot :2^{ième} mot :3^{ième} mot :

4^{ième} mot :

5^{ième} mot :

Dans tous les apprentissages (masque, gestuelle collective, exploration du personnage, recherche des émotions, improvisation, etc.) que tu as réalisés au cours du projet, lesquels t'ont apporté le plus de plaisir ou de déplaisir? Pourquoi?

De quelle façon t'es-tu impliqué(e) dans le travail de création?

Quelles ont été tes forces et tes faiblesses au sein de ton équipe?

As-tu l'impression d'avoir progressé depuis le début du projet? Comment?

Si tu avais des améliorations à apporter dans tes attitudes face à tes apprentissages en art dramatique, quelles seraient-elles? Pourquoi?

VII- BIBLIOGRAPHIE.

BALAZARD, Sophie et Élisabeth GENTET-RAVASCO. *Pratiquer le théâtre au collège : de l'apprentissage à la création théâtrale*, Paris, Armand Colin, 1996, 167 p.

BARRET, Gisèle. *Fiches pédagogiques d'expression dramatique : Mise en train, relaxation, expression-communication*, Montréal, Bibliothèque du Québec, Bibliothèque du Canada, 1988, 156 p.

BARRET, Gisèle. *Pédagogie de l'expression dramatique, Recherche en expression*, Montréal, 1992, 187p.

BOAL, Augusto. *Jeux pour acteurs et non-acteurs : Pratique du théâtre de l'opprimé*, Paris, la Découverte, 1997, 266 p.

CHÂLES, Jean-Louis. *Impro en scènes*, Nice, Éditions de la Traverse, 1999, 48 p.

DROLET, Manon. *Rituels et psychothérapie : Thèse présentée comme exigence partielle du doctorat en psychologie*, Montréal, UQAM, 2001, 177 p.

GRAVEL, Hélène et Madelaine AZZOLA. *Expression dramatique, prise de parole*, Ottawa, 1989, 296 p.

HAMEL, Monique. *Théâtre gestuel au secondaire, Tome I, Initiation au langage corporel (2^e cycle)*, Montréal, édition privée, 1990, 52 p.

HAMEL, Monique. *Théâtre gestuel au secondaire, Tome II, Intégration multidisciplinaire*, Montréal, édition privée, 1992, 68 p.

HÉRIL, Alain et Dominique MÉGRIER. *Entraînement théâtral pour les adolescents*, Paris, REZT, 1993, 109 p.

HÉRIL, Alain et Dominique MÉGRIER. *60 exercices d'entraînement au théâtre à partir de 8 ans*, Paris, REZT, 1993, 128 p.

HOULE, Michel. *Art dramatique : Ateliers d'expression pour le secondaire, cahier 2*, Montréal, Bibliothèque nationale du Québec, 1991, 153 p.

LECOQ, Jacques. *Le corps poétique : Un enseignement de la création théâtrale*, Paris, Actes-sud-papiers, 1997, 176 p.

M.E.Q., *Programme d'études secondaire, art dramatique*, no95-0483, 1995,48 p.
Article :

Dossier La trilogie des Dragons, Jeu, cahiers de théâtre, no45, 1987.4, p.37 à 210.

Sur internet :

www.atdq2000.org.

<http://documents.educationquebec.qc.ca/programmes/>

www.dramaction.qc.ca

www.google.ca