

Cahier d'accompagnement



Le grand méchant loup

CONSEIL DES ARTS
DE MONTRÉAL



Conseil des arts
et des lettres
Québec



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

dynamo théâtre

Introduction



Marilyn Perreault, Maryève Alary et
Yves Simard
Photo : Robert Etcheverry

Nous commençons ce cahier d'accompagnement par un survol de l'histoire de la compagnie ainsi qu'un résumé du spectacle.

Puis, vous y trouverez une courte histoire du clown, la définition de ce qu'est un clown et un lexique des termes utilisés lors de la création du spectacle *Le grand méchant loup*. Pour finir, nous vous proposons une première série d'exercices concernant le jeu clownesque et une deuxième plus spécifique au spectacle.

Nous espérons que ce cahier complétera votre venue au théâtre et qu'il vous fournira des clés qui vous permettront d'approfondir les thèmes qui nous ont tant tenus à coeur tout au long de cette création.

Il pourrait aussi être judicieux de rappeler à vos élèves, qu'au cours d'une représentation, le public remplit un rôle essentiel. La qualité de son écoute influence le rythme du spectacle et le jeu des comédiens. Ces derniers entendent le public et sont sensibles à leurs réactions. Même le silence dans la salle est perçu sur scène.

Table des matières

DynamO Théâtre

- Une histoire en jeu clownesque et en mouvement p. 2
- Résumé du spectacle *Le grand méchant loup* p. 2

Le jeu clownesque de Philip Astley à *DynamO Théâtre*

- Petite histoire du clown p. 3
- Définition du clown p. 3
- Le clown chez *DynamO Théâtre* p. 3
- Petit lexique p. 4

Autour du jeu clownesque

- La complicité p. 6
- Le plaisir d'être clown p. 7
- La création d'une entrée clownesque p. 9

Autour du spectacle *Le grand méchant loup*

- L'exposé oral p. 11
- À la découverte d'un conte p. 12
- Le corps émotif p. 12

Conclusion

p. 13

Annexes

p. 14

DynamO Théâtre



Yves Simard, Maryève Alary, Marilyn Perreault
Photo : Robert Etcheverry

- Une histoire en jeu clownesque et en mouvement

À Montréal, en 1981, *DynamO Théâtre* naît de la volonté d'un groupe d'artistes de mettre sur pied une troupe qui cherche à intégrer au récit théâtral, l'acrobatie, la jonglerie ainsi que le jeu clownesque et masqué. Les premiers spectacles sont constitués d'une succession de numéros, un peu comme au cirque. Toutefois, rapidement la compagnie cherche à aller au-delà de la performance physique afin de structurer tout le spectacle comme une pièce de théâtre. C'est la naissance du théâtre de mouvement acrobatique.

Dans ce type de théâtre, tout est à construire : non seulement l'histoire comme dans toute autre pièce de théâtre, mais surtout le vocabulaire physique. Quels mouvements feront passer les émotions et comprendre les événements de cette nouvelle histoire? Les créateurs de *DynamO Théâtre* doivent à chaque création inventer et orchestrer des mouvements qui soient porteurs de sens, d'émotion, de pulsion et de virtuosité tout en retissant les liens avec le texte, la lumière, la musique et la scénographie.

De création en création, l'équipe creuse le sens et la portée du mouvement. De *Circus* à *L'envol de l'ange* en passant par *Lili*, plus de 1 million de spectateurs à travers le monde ont pu assister aux spectacles de *DynamO Théâtre*. Aujourd'hui, l'équipe relance le travail basé sur le jeu clownesque.

- Résumé du spectacle *Le grand méchant loup*

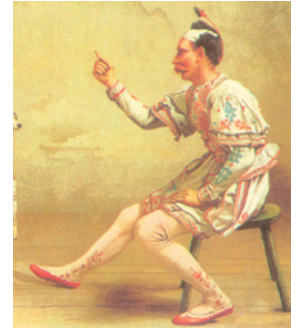
Seizième création de la compagnie créée en 2010

De façon à la fois surprenante, absurde et touchante, trois cancrs font un exposé oral sur le thème du grand méchant loup dans les contes classiques pour enfants. Tout au long de ce récit débridé, Mademoiselle La Noire, Mademoiselle La Blonde et Monsieur Le Châtain nous parlent de ce fascinant personnage tout en recréant les histoires du *Petit chaperon rouge*, du *Loup et les sept chevreaux* et des *Trois petits cochons*. Mais comment procéder quand on a égaré en partie le texte et qu'on ne se rappelle que très vaguement qui devait faire quoi ? Nos trois protagonistes, qui ne s'entendent ni sur leur rôle ni sur le déroulement de l'exposé, s'emballent, dérapent, s'empêtrent et recommencent. À travers cet enchaînement loufoque, ils mettent à nu leurs vulnérabilités et nous font comprendre que c'est en affrontant nos difficultés que l'on devient plus fort. Un défi auquel sont confrontés tous les enfants.

Le jeu clownesque de Philip Astley à DynamO Théâtre

- Petite histoire du clown

Les clowns n'ont pas toujours été des vedettes au cirque. Ce sont les acrobates et les dompteurs d'animaux que le public venait admirer. En effet, les clowns n'intervenaient au début que de façon marginale en jouant des sketches pour inciter les spectateurs à franchir l'entrée du chapiteau. Voilà pourquoi on appelle leurs sketches des « entrées ». Par la suite, les clowns ont commencé à jouer des intermèdes entre les numéros pour retenir l'attention du public pendant que les hommes de piste préparaient le numéro à venir. Les premiers clowns étaient généralement des écuyers, qui tiraient parti de leurs habiletés d'acrobate et de dresseur d'animaux pour faire ces entrées. De fait, le premier numéro de clown revient à un écuyer anglais, Philip Astley, qui, en 1870, a créé un numéro intitulé le Tailleur de Brentford dans lequel on voit un tailleur essayant de monter à cheval.



Philip Astley



Sol
Photo : Jacques
Grenier

Par la suite, les clowns ont graduellement pris de l'importance, car le public était enchanté par leurs pitreries. Leurs numéros sont devenus plus musicaux, car bon nombre de clowns étaient aussi musiciens. À la fin du XIXe siècle, les clowns sont passés au music-hall où ils ont pu trouver leur place dans les spectacles de variétés. Sur la scène de music-hall, le clown a pu devenir plus verbal. Puis vers le milieu du vingtième siècle, le clown est entré au théâtre où il s'est enrichi de thèmes et de progressions dramatiques pour devenir un spectacle de théâtre en lui-même. Par exemple, on peut penser au spectacle du *Théâtre du Soleil* en France, aux *Colombaioni* en Italie, à Yves Hundstad en Belgique, à Buffo aux États-Unis ou à Sol au Québec.

- Une définition du clown

Tout interprète qui se lance à la découverte du clown entreprend un voyage au fond de lui-même. En ce sens, créer son clown est un acte de création qui engage tout son être dans ses dimensions les plus intimes et les plus cachées. Le clown fait surgir l'esprit ludique de son créateur, son aptitude à la découverte, à l'émerveillement, à l'espièglerie et à la vanité même. Comme le clown cherche à s'amuser à tout prix, et ainsi amuser le public, il ne s'arrête pas aux conventions sociales et franchit sans peur tous les interdits. Il vit dans l'instant présent, celui de la représentation. Le clown est le symbole d'une humanité innocente, délinquante et même superbe. Quant au clown de théâtre, cousin du clown de cirque, son adresse est celle d'un funambule des émotions et des situations qu'il exploite. Le clown emmène le public dans son monde pour lui permettre de redécouvrir sa propre humanité.

- Le clown chez DynamO Théâtre

Chez *DynamO Théâtre*, les personnages clownesques ont toujours fait partie de la démarche de création. En effet, les clowns sont apparus dès les premières œuvres, qu'il s'agisse de *Circus* ou de *Dynamogénique* ou encore plus récemment de *Faux Départs, spectacle pour clowns de théâtre*. Lorsque *DynamO Théâtre* a commencé à créer des œuvres jumelant théâtre et mouvement, les clowns se sont transformés en personnages clownesques et ont offert un contrepoint à l'acrobatie et à la poésie en sachant dérider le public. On pensera à Ti-coune dans *Mur-Mur*, à Guylaine dans *Déséquilibre - Le Défi*, à Hubert dans *Lili* et à Anatole dans *moi moi moi* Dans le spectacle *Le grand méchant loup*, les trois protagonistes sont en équilibre entre le rire et l'émotion et révèlent ainsi au public leurs grandes vulnérabilités.

- Petit lexique

Voici différents termes utilisés lors de la création du spectacle *Le grand méchant loup*.

Terme	Définition
Accessoire	Objet scénique (à l'exception des décors et des costumes) que les interprètes utilisent ou manipulent au cours de la représentation.*
Auguste	Amuseur de piste dont le costume, les attitudes et le maquillage sont extravagants pour provoquer le rire.**
Bande sonore	C'est un enregistrement de la musique et des sons retransmis par des haut-parleurs et réglé selon les directives du metteur en scène et parfois du compositeur.
Clown	Amuseur-poète du cirque grimé en blanc, habillé d'une tenue pailletée. Il fait valoir son partenaire, l'Auguste ou le clown maquillé de rouge, avec flegme, autorité, ironie ou bonhomie.**
Costume	Vêtement que portent les interprètes en scène. Le costume fournit des renseignements sur le personnage.
Côté cour	Le côté cour est le côté droit de la scène du point de vue du spectateur.
Côté jardin	Le côté jardin est le côté gauche de la scène du point de vue du spectateur.
Coulisses	Il s'agit de l'espace autour de la scène (de part et d'autre, derrière et parfois au-dessus et au-dessous) et en dehors du champ visuel du spectateur. C'est là que les interprètes se préparent à entrer en scène et que les machinistes et accessoiristes disposent les éléments physiques qui seront placés en scène.
Loge	Pièce où les interprètes se maquillent et mettent leur costume.
Lumière	Le travail par lequel un concepteur crée une atmosphère, un lieu ou des ombres et isole certains espaces.
Mise en scène	L'unification des différents éléments d'interprétation scénique en une œuvre signifiante.*
Monsieur Loyal	Nom d'un directeur du cirque qui désigne tous les maîtres de manège, régisseurs de piste appelés aussi à donner la réplique aux clowns. **
Noir	Moment plus ou moins court où la lumière est absente afin de permettre une pause dans l'action ou un changement de décor.*
Régie	L'organisation matérielle de la représentation.
Répétition	Travail d'apprentissage du texte et du jeu scénique effectué par les interprètes sous la direction du metteur en scène.*
Salut	Moment où les interprètes reviennent en scène afin de remercier le public de leurs applaudissements.
Scénario	Texte de spectacle qui ne repose pas sur un texte littéraire, mais est largement ouvert à l'improvisation et se compose surtout d'actions sur scène.*
Scénographie	Ce qui, sur la scène, figure le cadre de l'action par des moyens picturaux, plastiques et architecturaux.*

* Source : Pavis, Patrice. *Dictionnaire du Théâtre*. Messidor/Éditions sociales, Paris, 1987.

** Source : Fabri, Jacques et Sallée, André, *Clowns et Farceurs*, Bordas, Paris, 1982.

Autour du jeu clownesque

Afin de simplifier l'organisation de vos activités, nous avons regroupé les exercices de cet atelier en trois catégories (La complicité, Le plaisir d'être clown et La création d'une entrée clownesque), dont chacune correspond à des objectifs très précis. La poursuite de ces derniers et le respect des consignes proposées vous feront cheminer, étape par étape, vers la création de vos propres numéros clownesques.

Sachez toutefois qu'il n'y a pas de recette pour réussir une bonne entrée clownesque, le plaisir de celui qui exécute l'exercice et le rire des spectateurs seront vos seuls guides. Soyez-y attentifs. Ce ne sont pas tous les étudiants qui feront rire le public en exécutant chacun des exercices. Pour l'un, un exercice fonctionnera très bien et il aura beaucoup de plaisir à le faire tandis que pour l'autre, ça ne marchera pas du tout. Ce que nous cherchons est unique comme l'est notre clown. Il s'agit donc d'encourager les étudiants à essayer à nouveau en participant à un autre exercice. Ce qui fonctionne n'est pas prévisible. Amenez vos étudiants à considérer chaque exercice comme une nouvelle occasion de découvrir son propre personnage clownesque.

Pour chacune des catégories, nous vous proposons plusieurs exercices à expérimenter. Vous pouvez les enrichir en y inscrivant vos propres jeux ou ceux que pourront vous proposer vos étudiants. Toutefois, assurez-vous que les consignes de ces nouvelles propositions soient claires et que ces jeux aient toujours des objectifs spécifiques à atteindre.

Nous appellerons « atelier » chaque période de temps que vous allouerez à cette activité. Chaque atelier pourrait, par exemple, se dérouler sur une durée de soixante minutes et être construit sur le modèle suivant : les quinze premières minutes allouées à un jeu de la première catégorie (la complicité), les vingt minutes suivantes consacrées à un exercice de votre choix de la deuxième catégorie (le plaisir d'être clown) et le reste du temps à la création d'une entrée clownesque (voir exemples Annexe 2, p.14). Enfin, ils vous appartient de déterminer, selon vos horaires, le rythme de votre groupe et les objectifs que vous vous serez fixés, le nombre d'ateliers et leur fréquence.

L'espace dans lequel se tiendront vos ateliers doit être spacieux et dégagé. Il peut s'agir de votre classe, mais nous vous conseillons de libérer ce lieu des bureaux et des autres objets encombrants qui pourraient limiter le mouvement des participants. Cette mesure est à prendre en considération afin d'éviter les risques d'accidents lors des courses et autres déplacements rapides dans l'espace. Nous vous recommandons également de réaliser vos ateliers avec un groupe d'une quinzaine de participants. Au delà de ce nombre, il vous sera difficile de capter l'attention des joueurs et de conserver leur intérêt.

Vous aurez également besoin de matériel pour la réalisation de certains exercices. Nous vous indiquerons ce dont vous devrez vous munir lors de la description de ces exercices. Vous retrouverez à l'Annexe 1 (p.14) la liste complète du matériel nécessaire à la réalisation des exercices contenus dans ce cahier.

Maintenant, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne route et nous espérons que vous aurez autant de plaisir à découvrir le jeu clownesque que nous en avons eu tout au cours de nos propres recherches.

- La complicité

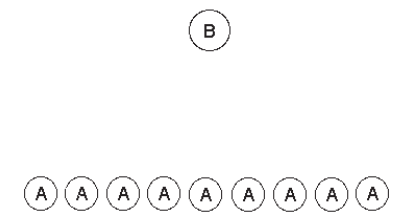
L'objectif premier recherché est d'établir la complicité (entente profonde, spontanée et souvent inexprimée, entre personnes) avec son ou ses partenaires. Ces jeux, vous les connaissez peut-être déjà et plusieurs de vos étudiants peuvent également les connaître. Parce que ces jeux sont porteurs d'un plaisir certain, nous y avons joué durant notre enfance et c'est par eux que la complicité s'installera au sein de votre groupe.

Donc, dans un premier temps, il s'agit d'expliquer clairement les consignes aux participants et de s'assurer qu'ils ont bien compris ce à quoi ils vont participer. Tout au long du déroulement de l'activité vous pouvez, si vous le percevez, souligner la joie, la connivence, la bonne humeur et le plaisir qui se dégagent du groupe. Ce sont ces éléments qui permettent d'amorcer le jeu clownesque.

1, 2, 3, soleil

Matériel requis : Aucun.

Disposition : Dans un espace dégagé, tous les participants, sauf un, se tiennent debout dos au mur et se placent sur une ligne «A». L'un d'entre eux, «B», se place dos au groupe à l'autre extrémité de l'espace.



Consignes : Lorsque que vous déclarerez que le jeu est officiellement ouvert, les participants sur la ligne «A» doivent avancer, en marchant, en rampant ou en courant, vers la personne «B» qui est dos à eux. Lorsque «B» se tourne vers le groupe, tous doivent s'immobiliser. Si «B» a vu ou voit un ou plusieurs participants bouger, il doit le ou les identifier par leur nom respectif et ceux-ci doivent, sans discuter—parce que «B» représente l'autorité et qu'on ne discute pas l'autorité lors de ce jeu — retourner au mur. Le but visé est qu'un des participants de la ligne «A» aille toucher le mur devant la personne «B» et prenne sa place devant le groupe pour le prochain tour.

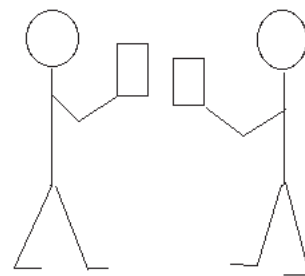
Si deux participants arrivent au mur en même temps, vous pouvez décider que seul l'un des deux remplacera «B», mais après quelques tours, vous pouvez suggérer que les deux restent au mur, ce qui augmentera le niveau de difficulté du jeu.

Variations : Dans un deuxième temps, vous pouvez demander aux participants qui se trouvent sur la ligne «A» de se placer en groupe de deux personnes en se tenant par la main ou bras dessus, bras dessous. Le but recherché est de favoriser la complicité entre les duos et d'augmenter toujours un peu plus le niveau de difficulté. Si l'un d'eux est nommé parce «B» l'a vu bouger, ce sont les deux partenaires qui doivent retourner au mur et reprendre le jeu à la ligne de départ.

Le vol des feuilles

Matériel requis : Une feuille 8 1/2 par 11 pouces par participant.

Disposition : Le groupe se divise en duos et chaque joueur se tient debout face à son partenaire. Tous tiennent dans leur main droite une feuille qu'ils présentent à leur adversaire respectif.



Consignes : Il s'agit de voler la feuille de son partenaire tout en tentant de conserver la sienne. Les joueurs partent avec trois ou cinq points en banque et à chaque fois que l'un d'eux se fait voler sa feuille, il perd un point. Prévenez-les de ne pas tenir les feuilles trop serrées, car on doit pouvoir les voler sans les déchirer. Vous pouvez reformer des équipes avec les joueurs qui n'ont pas été éliminés jusqu'à ce qu'un champion se démarque.

- Le plaisir d'être clown

Le but des exercices suivants est de se trouver des astuces, des procédés, des facéties qui n'appartiennent qu'à soi-même et qui déclencheront le rire du public. Lorsqu'un participant s'appliquera à bien faire ce que vous lui proposerez, il sera en état de vulnérabilité et c'est le souci qu'il aura à vouloir bien réaliser l'exercice demandé qui déclenchera, peut-être, le rire de l'auditoire.

Si ce rire, tant recherché chez le clown parce qu'il est sa raison d'être, survient, vous pouvez le signifier au participant pendant sa prestation par un geste ou un code quelconque que vous aurez mis au point préalablement avec l'ensemble du groupe. Ce code signifiera au participant qu'il doit prendre son temps parce qu'il se trouve sur une bonne voie, qu'il doit prendre conscience du rire du public, et enfin qu'il doit enregistrer ce qu'il est en train de faire et l'état dans lequel il le fait pour susciter ainsi le rire. En effet, si le participant a conscience de ce qu'il a fait pour faire rire le public, il pourra le reprendre et tenter avec ce même gag de faire surgir à nouveau le rire. Attention, il ne faut toutefois pas reproduire ce gag n'importe quand et n'importe comment parce qu'on risque d'user sa trouvaille, de la rendre insignifiante aux yeux des spectateurs. Les joueurs ne doivent jamais forcer le rire des spectateurs qui doit jaillir d'une manière spontanée.

N'oubliez pas qu'il n'y a pas de mauvaise exécution, que tout est valable et que ce que vous cherchez, c'est la joie et le plaisir que ressentira peut-être le participant à bien réaliser l'exercice et le rire qu'il provoquera peut-être chez les spectateurs.

Dans la première catégorie d'exercices, nous avons mentionné la complicité entre partenaires de jeu. Nous ajouterons ici la notion de la complicité des clowns avec le public. Au théâtre, nous parlons du quatrième mur, celui qui sépare les acteurs du public. Généralement, au théâtre, les acteurs jouent entre eux et ne sont jamais en relation directe avec l'auditoire. En ce qui concerne le jeu clownesque, c'est tout à fait différent, car le quatrième mur n'existe pas et le public est pris à parti. Les clowns regardent le public et jouent avec lui. Ils peuvent réagir au moindre rire ou toussotement d'un spectateur et le regarder gentiment dans les yeux. Il existe une réelle interaction entre le public et les clowns.

Enfin, pour cette catégorie d'exercices et la suivante, chaque participant doit toujours avoir son nez à proximité et le mettre juste avant d'entrer dans l'aire de jeu.

Les imitations

Matériel requis : Nez de clown.

Disposition : 5 personnes en ligne faisant face au public.

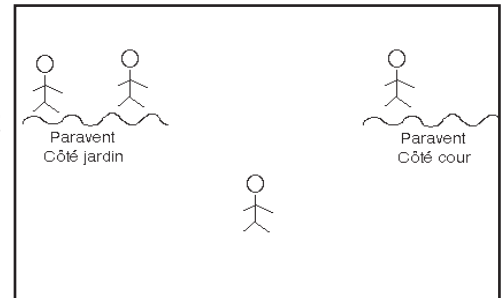
Consignes : Demandez aux participants d'imiter, à tour de rôle, l'un des objets contenus dans la liste ci-dessous. En tant qu'animateur, vous pouvez vous amuser à proposer une époque précise (exemple : une tondeuse à essence ou électrique). Cela leur fournira peut-être des images mentales qu'ils s'amuseront à essayer de bien reproduire, favorisant ainsi leur inventivité.

- Un aspirateur
- Une machine à laver
- Une bouteille de champagne
- Un feu d'artifice
- Une moto de course
- Une tondeuse à gazon
- Un robot culinaire
- Un appareil ménager de votre invention

Variation

Matériel requis : Nez de clown.
Deux paravents utilisés pour les entrées et les sorties des participants. Les paravents servent également à délimiter l'aire de jeu.

Disposition : Quatre participants se placent derrière les paravents. Deux côté cour et deux côté jardin.



Consignes : Un premier volontaire entre et se place au centre de l'aire de jeu, puis il nomme un animal de son choix dans la catégorie suggérée plus loin. Enfin, il l'imité. Selon la réaction de l'auditoire, deux possibilités s'offrent : l'auditoire rigole et le participant peut rester et reprendre ou approfondir son imitation, ou bien encore le public demeure impassible et le participant doit malheureusement sortir de l'aire de jeu par où il est venu et laisser la place à un autre participant. Chaque joueur aura trois chances de faire rire. Donc il entrera trois fois et suggérera, à chaque entrée, un animal différent.

- Les oiseaux
- Les animaux de la jungle
- Les insectes
- Les animaux domestiques
- Les animaux d'un zoo
- Les animaux marins
- Les animaux préhistoriques
- Les animaux de votre invention

- La création d'une entrée clownesque

Ici, nous vous proposons plusieurs voies possibles de création. Les exercices peuvent être basés sur l'improvisation ou s'appuyer sur des extraits d'entrées clownesques déjà existantes (voir références en Annexe 3, p.14). Vous pouvez proposer à vos étudiants des improvisations qui contiennent certains petits pièges dont le but est de favoriser leur création ou leur présenter des entrées déjà existantes qu'ils pourront reprendre ou adapter à leur guise.



Yves Simard , Maryève Alary, Marilyn Perreault
Photo : Robert Etcheverry

Le clown est foncièrement généreux et volontaire, il souhaite ardemment bien faire ce qu'on lui demande et s'y applique entièrement. Mais malheureusement, sa logique de clown le conduit continuellement sur des chemins périlleux et accomplir quoi que ce soit devient un événement extraordinaire. Des imprévus ou des petits problèmes peuvent survenir lors de la réalisation des exercices; si cela arrive, conseillez à vos étudiants de prendre leur temps et de ne pas déjouer ces embûches. Elles sont des filons d'or pour les clowns, des pistes sur lesquelles ils peuvent s'aventurer et qui leur permettront de mieux se révéler. On dit dans notre jargon que « le clown est ici et maintenant », ce qui signifie qu'il est dans l'instant présent et n'anticipe pas l'avenir.

La rencontre du Petit chaperon rouge et du Loup

Matériel requis : Nez de clown.
Deux paravents.
Et pour le reste, tout dépendra de votre proposition et de leur créativité.

Disposition : Deux participants iront derrière leur paravent respectif une fois les consignes données.

Consignes : La proposition d'improvisation est la suivante : le Petit chaperon rouge et le Loup qui ne se sont pas vus depuis de longues années se rencontrent à l'orée du bois. Le Loup propose au Petit chaperon rouge de passer par la grande route tandis que le Petit chaperon rouge propose de passer par les bois. Comme ils vivent aujourd'hui dans des pays étrangers, les deux parlent maintenant une langue que l'autre ne comprend pas. Ainsi, tous deux éprouvent certaines difficultés à se comprendre. Le grand bonheur qu'ils ont de se revoir et leur joie de partager à nouveau leur vie respective sont par contre plus importants que leurs multiples difficultés à échanger.

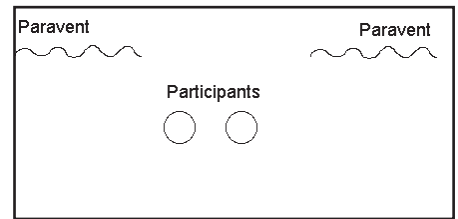
Vous pouvez ajouter comme consigne une limite de temps.

À la fin de leur improvisation, vous pouvez nommer, d'une manière concise et aidé par les autres spectateurs, les éléments intéressants que vous avez relevés de la présentation. Fort de ces éléments, les deux acteurs/clowns peuvent travailler à construire et peut-être à écrire une courte entrée clownesque d'environ trois minutes.

L'entrevue à propos d'un conte

Matériel requis : Nez de clown.
Deux paravents.
Un objet quelconque servant de microphone.

Consignes : L'exercice de l'entrevue consiste en une improvisation dans laquelle les élèves pourront utiliser la parole et le mouvement.



Il s'agit d'une entrevue télédiffusée entre un journaliste culturel et un spécialiste des contes pour enfants. Les deux participants feindront d'être de grands spécialistes dans leurs domaines respectifs alors qu'ils seront en réalité de grands imposteurs. Ils devront inventer des termes techniques qui auront l'air savants et imaginer des positions et des mouvements qu'ils devront identifier et commenter.

Le clown prétend toujours tout connaître et tout savoir faire, mais comme il ne sait rien, nos protagonistes se mettront les pieds dans les plats.

Pensez à déterminer la durée avant de commencer.



Maryève Alary, Yves Simard
Photo : Robert Etcheverry

Autour du spectacle Le grand méchant loup

- L'exposé oral



Yves Simard, Maryève Alary et Marilyn Perreault
Photo : Robert Etcheverry

Nous vous proposons ici d'organiser une discussion autour de la question de l'exposé oral.

Pour certains élèves, se présenter devant la classe constitue une réelle difficulté, un très grand facteur de stress. Le but de cette activité est d'identifier les élèves en difficulté et de tenter de trouver des solutions pour alléger le fardeau que représente l'exposé oral. Comme il s'agit d'une activité récurrente tout au long de la formation d'un jeune à l'école, il paraît important, si cette activité suscite de l'anxiété chez certains d'entre eux, de tenter d'en atténuer les effets négatifs.

Consignes :

En vous référant au spectacle *Le grand méchant loup*, ouvrez la discussion sur les difficultés particulières que rencontrent Mademoiselle La Noire, Mademoiselle La Blonde et Monsieur Le Châtain durant leur exposé oral.

Quelques exemples :

- Ils perdent une partie de leur exposé.
- Leurs feuilles se retrouvent entremêlées.
- Ils oublient ce qu'ils doivent faire et dire.
- La vraie nature de chaque personnage se révèle : la volonté excessive de Mademoiselle La Blonde de tout contrôler, les peurs croissantes de Mademoiselle la Noire et le manque de confiance grandissant de Monsieur Le Châtain.
- Les multiples malaises qu'engendrent cette situation entre eux.

Une fois ces difficultés identifiées, dirigez la discussion vers la réalité de votre classe. Demandez à vos élèves pourquoi certains aiment ou n'aiment pas les exposés oraux. Lors de la discussion, favorisez les interventions des étudiants plus timides et encouragez tous les élèves à soumettre des solutions qui pourraient rendre le déroulement de cette activité plus heureux.

Enfin, sachez que des ressources existent pour les jeunes qui vivent des difficultés de toutes sortes et qui souhaiteraient en parler d'une manière anonyme et confidentielle. Vous pouvez les informer qu'ils peuvent contacter l'organisme *Jeunesse, J'écoute* au numéro 1-800-668-6868, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 ou afficher leurs questionnements en ligne à www.jeunessejecoute.ca.

- À la découverte d'un conte

Consignes : Formez des équipes de trois personnes et demandez-leur de partir à la découverte d'un conte et d'en faire la lecture (auteurs suggérés : Les frères Grimm, Christian Andersen, Charles Perrault).

Devant la classe, chaque équipe fait le compte-rendu de sa découverte en résumant le conte lu.

- Le corps émotif

Les trois émotions que nous vous proposons sont liées à chacun des personnages du spectacle *Le grand méchant loup*. La **peur de se perdre** appartient à Mademoiselle La Noire, l'**inconfort** à Mademoiselle La Blonde et l'**humiliation** revient à Monsieur Le Châtain.



Marilyn Perreault, Maryève Alary et Yves Simard
Photo : Robert Etcheverry

Objectif : Explorer différentes intensités émotives en se servant de son corps.

Consignes : Jeu théâtral en groupes de trois élèves. Leur demander de venir devant la classe, leur expliquer que ce jeu se fait sans parler et que c'est le corps tout entier qui doit exprimer l'émotion et non seulement le visage. Chaque élève doit montrer une émotion à une intensité précise avec son corps.

N'hésitez pas à faire marcher les élèves dans la classe, entre les pupitres; ils trouveront ainsi plus facilement le langage de leur corps qu'en demeurant sur place ou assis sur une chaise. Les mises en situation sont là à titre d'exemples, vous pouvez les adapter selon vos besoins et vos intérêts.

LA PEUR DE SE PERDRE

Une petite peur :

Une courte panne d'électricité te plonge soudainement dans l'obscurité totale.

Une peur moyenne :

Tu dois t'adresser aux autres élèves de ta classe, mais la nervosité s'empare de toi, tu as un trou de mémoire et tu te perds dans le message que tu devais leur adresser.

Une grande peur :

En voyage avec ta famille dans une ville étrangère, vous sillonnez les rues achalandées du centre-ville et tu te perds.

L'INCONFORT

Un petit inconfort :

Assis dans un transport en commun, un passager empiète sur ton espace.

Un inconfort moyen :

Dans ta classe, tous les élèves doivent rédiger un texte et tous semblent très inspirés mais dans ton cas... rien ne vient.

Un grand inconfort :

Tu te trouves dans un ascenseur, de plus en plus de personnes y montent jusqu'au moment où il n'y a plus d'air et plus d'espace... Tu souffres de claustrophobie.

L'HUMILIATION

Une petite humiliation :

Tu rencontres quelqu'un que tu connais très bien, mais il feint de ne pas te connaître.

Une humiliation moyenne :

Tu es en retard à l'école, tu entres dans la classe et tous les yeux sont rivés sur toi. Tu glisses sur un crayon oublié sur le plancher. Tu t'affales de tout ton long devant tout le monde.

Une grande humiliation :

Un ami t'a fixé un rendez-vous «galant». Il te dit de te rendre à un endroit précis à une heure convenue pour y rencontrer l'âme sœur. Après plusieurs heures à attendre, tu comprends qu'il s'agit d'une très mauvaise plaisanterie puisque l'ami en question arrive accompagné de toute sa bande et tous se moquent de toi.

Conclusion

Nous espérons que ce cahier répondra à vos attentes et qu'il vous aidera à préparer la venue de vos élèves à la représentation du spectacle *Le grand méchant loup*.

Les exercices que nous vous suggérons sont des pistes d'exploration, il en existe d'autres. Chez *DynamO Théâtre*, l'aspect ludique occupe une place importante, dès qu'on entreprend une recherche jusqu'à la réalisation et à la présentation de nos spectacles. C'est cette approche que nous avons privilégiée.

Enfin, nous vous souhaitons de grands moments de plaisir et beaucoup d'éclats de rire.

Merci Philippe Gaulier
pour ta générosité et ton regard aiguisé.

Annexes

ANNEXE 1

Liste de matériel

Deux paravents
Des chaises
Un nez de clown par participant maintenu à l'aide d'un mince élastique
Des CD de musiques variées
Un lecteur de CD
Des éléments de costumes amusants
Des accessoires hétéroclites

ANNEXE 2

Exemple d'atelier

<u>Durée</u>	<u>Exercice</u>	<u>Objectif</u>
15 minutes	Le vol de feuilles	Favoriser la complicité
20 minutes	Les imitations	Explorer les voies menant à son clown
25 minutes	La rencontre du Petit chaperon rouge et du Loup	Créer une entrée clownesque

ANNEXE 3

Livres de référence

- FAVREAU, Marc, DURAND, Luc, Sol et Gobelet, Les éditions Alain Stanké, Canada, 2002, 259 pages.
- FABRI, Jacques, SALLÉE, André, Clowns et Farceurs, Bordas, Paris, 1982, 199 pages.
- BELLEFEUILLE, Robert, À la recherche du clown, Théâtre Action Éditeur, 89 pages.

Si vous avez des questions ou des commentaires portant sur le cahier d'accompagnement ou s'il vous inspire d'autres activités, nous serons heureux de les connaître et de les partager par la suite.

Vous pouvez nous écrire à l'une des adresses suivantes :



911, rue Jean-Talon Est, Bureau 131
Montréal (Québec) H2R 1V5
Canada

Tél. : (514) 274-7644
Télécopieur : (514) 274-1034
Web : www.dynamotheatre.qc.ca
Courriel : info@dynamotheatre.qc.ca