



4 - RETOUR SUR TERRE
Canevas : *Messages de créatures*

L'HISTOIRE, 4^E ÉTAPE

Les créatures ont fait l'expérience de s'adapter pour survivre. Elles ont espéré trouver la place idéale, se sont découragé, mais n'ont jamais abandonné. En accostant sur l'île, elles découvrent des papillons, des oiseaux, ainsi que des traces d'animaux imprimées dans le sol. Elles découvrent des arbres, feuillus et sapins, des plantes et des fleurs qui bordent une eau limpide.

Les créatures sont installées sur l'île depuis un an. Créatrices, inventives et respectueuses de leur lieu de vie, leur code de vie est rigoureux : valeurs de partage, d'accueil et de respect des individus.

Pour célébrer leur première année d'existence, toutes les créatures se partagent la tâche de planifier la célébration de leur communauté. Pour célébrer la fête de la nature, les créatures planifient des activités : rythmes musicaux, chants, pièces de théâtre, récits, confection de costumes et danse de groupe.

NOTIONS PRÉSENTÉES DANS L'ACTIVITÉ

Éléments-clés : personnage, situation dramatique, lieu, temps, espace,

Principes esthétiques : contraste, variété, unité

Forme de représentation : création collective

Techniques : écoute, Improvisation, technique de mime, canevas : lignes principales d'un scénario

Processus de création

Toutes les étapes

Processus d'analyse critique

Réaction initiale – Description – Analyse –
Appréciation

Note :

- Les exercices sont conçus pour permettre leur enseignement dans de courtes activités.
- Les documents proposés dans le format Word tout au long du projet sont téléchargeables et peuvent être adaptées selon les besoins de l'enseignant. Dans ce cas, merci de reconnaître l'origine, ci-dessous.

REOURCES QUI ENCADRENT L'ACTIVITÉ

- Tableau des 4 arts de 6^e année, site de l'AFÉAO : https://www.afeao.ca/afeaoDoc/TOUS_LES_ARTS_6E_ANNEE.pdf
- Français et théâtre : jouer avec les mots et imaginer : <http://bv.cdeacf.ca/bvdoc.php%3Fno=91674%26col=RA%26format=htm>
- Source des photographies :
 - o Recette originale d'insertion sociale, <https://www.ledevoir.com/motcle/reinsertion-sociale>, photo : Jacques Nadeau Le Devoir – centre jeunesse et formation
 - o Illustration d'un outil didactique- leçons sur l'environnement, États-Unis, <https://study.com/academy/lesson/air-pollution-lesson-for-kids-definition-facts.html>
 - o Projet de traité international pour l'environnement devant l'ONU, <http://www.leclubdesjuristes.com/les-publications/pacte-mondial-lenvironnement-nouvelle-etape-communaute-internationale/>
 - o Accueil des migrants, Association humanitaire à but non lucratif AMA, <http://www.association-ama.com/>
 - o Barrière anti immigration, <https://www.cnews.fr/monde/2016-08-26/migrants-la-hongrie-va-construire-une-nouvelle-barriere-737176>

LIENS

ARTS : Consulter les documents – sources d'inspiration

<u>Artistes et créateurs</u>	<u>Arts visuels</u> <u>Art in situ - Célébrons</u>	<u>Danse</u> <u>Danse de rituel</u>	<u>Musique</u> <u>Chant d'appartenance</u>
--	---	--	---

ÉTUDES SOCIALES : notions d'entraide dans Le Canada et le monde

SCIENCES : Commentaires généraux sur la vie marine : Biodiversité

FRANÇAIS : Les récits visionnaires de Jules Verne, p.2 à 8, [Imaginaire et créativité](#). Production d'un canevas; lignes principales d'un scénario. Souvenirs de voyage :

MATÉRIEL REQUIS

Tableau noir ou tableau blanc interactif (TBI) et tablettes à l'élève

Annexes imprimées au nombre d'élèves ou d'équipes, selon les stratégies utilisées et le matériel disponible.

DÉROULEMENT

- L'ensemble de l'activité de création se déroule selon les étapes du processus de création. Cependant, il est possible d'aborder des notions spécifiques, de façon indépendante, avec les exercices d'exploration.
- L'élève évalue sa démarche pendant tout le processus de création : [Feuille de route – Canevas : Messages de créatures](#) (Annexe 1)

PROCESSUS DE CRÉATION

Choix du sujet

- ✓ Témoignages de créatures, p.5

Exploration-Expérimentation

- ✓ 1-Lire, écrire et apprendre, p.8 - [Une photo vaut mille mots](#) (Annexe 2) et [Premières idées pour l'écriture](#) (Annexe 3)
- ✓ 2-Jouer des personnages et écrire, p.10 - [Qui? Quoi? Où? Quand? Comment? Pourquoi?](#) (Annexe 4)

Production-création

- ✓ Écriture : Canevas : structure de notre histoire, p. 12 - [Grandes lignes du canevas en 5 temps](#) (Annexe 5);
- ✓ Présentation de quelques histoires, p.12 - [Sélection d'une histoire à jouer](#) (Annexe 6)

ANNEXES

- 1 Feuille de route, p.13
- 2 Une photo vaut mille mots, p.14
- 3 Premières idées pour l'écriture, p.16
- 4 Qui? Quoi? Où? Quand? Comment? Pourquoi? P.17
- 5- Grandes lignes du canevas en 5 temps, p.18
- 6- Appréciation : notre choix de classe, p.21

Témoignage de créatures – Art dramatique 4

Leadership des créatures : transmettre des messages

Après avoir exploré les fonds marins, les créatures atteignent une île inhabitée. Aucune trace de vie humaine, mais un lieu paisible et accueillant. Elles décident de s'y établir.

- Elles y créent une communauté où il fait bon vivre, un microcosme. Un microcosme signifie : monde en miniature.
- Les créatures ne veulent pas répéter le désastre du reste de la planète qui les a obligés à vivre leur grand voyage.
- Elles se rendent compte qu'il est nécessaire d'établir des règles rigoureuses pour protéger l'environnement de leur île.
- Elles se préparent à écrire le scénario d'une production dramatique (création collective) qui transmettra un message de paix, d'amitié et de respect des individus et de l'environnement.

➤ Dressons un résumé des valeurs de la communauté des créatures

1. Protéger l'environnement :

- Conserver ce lieu merveilleux, ses espèces végétales, animales et y permettre la vie humaine.

2. Vivre en harmonie avec les autres :

- vivre ensemble sans aucune restriction;
- prendre sa place,
- accueillir les autres;
- partager le plus possible les pouvoirs et les biens pour repousser la pauvreté et promouvoir le bonheur.

➤ Identifions les défis qui relèvent du vivre ensemble

1. Gérer en harmonie les différences qui existent entre les créatures

2. Prévenir :

- *les mésententes, des disputes;*
- *des contestations des façons de faire;*
- *l'égoïsme, le chacun-pour-soi;*
- *la négligence des plus faibles que soi;*

- *la pollution, surconsommation;*
- *la mauvaise communication ou le manque de communication;*

Les vignettes présentées ci-dessous pour source d'inspiration, sont disponibles pour impression, pour l'activité qui suit : **Une photo vaut mille mots (Annexe 2)**



Mission – Imaginer une histoire : écrire les grandes lignes

Pourquoi écrire? Liens entre lecture, écriture et imaginaire

« Plus nous observons et sommes conscients, plus nous pourrons établir des connexions mentales qui aboutiront en des idées nouvelles et pertinentes. » Melissa Strickland

Apprendre à mieux lire et à mieux écrire en créant..... en participant..... en jouant!

<http://bv.cdeacf.ca/bvdoc.php%3Fno=91674%26col=RA%26format=htm>

Par où commençons-nous?

- **Orientons l'histoire** : La première rencontre des créatures a permis de dresser une liste de titres qui les inspirent :
 - Brigade de créatures
 - Créatures invisibles
 - Voyage incognito
 - Disparitions
 - Le Truc magique
 - Autre...
- **Imaginons les grandes lignes du scénario : le canevas**

Qu'est-ce que le canevas? C'est le récit détaillé d'une histoire qui sera écrite plus tard pour devenir une pièce de théâtre.

- Le canevas renferme la structure de la pièce.
- Le canevas se divise en scènes qui se divisent en actions.
- L'écriture de la pièce de théâtre à partir du canevas se ferait dans un contexte de français (voir liens)

Note

- Selon les stratégies d'enseignement, l'activité peut faire naître une histoire très détaillée. Un ajustement pour l'écriture de la pièce se ferait ultérieurement dans le but de donner une unité au travail d'écriture.
- L'écriture de la pièce (scènes découpées en action se ferait dans la classe de français.

Lire, écrire et apprendre – Art dramatique 4

1- Lire, se documenter et apprendre!

➤ Rappelons-nous de Jules Verne...

Dans les *Voyages extraordinaires*, Jules Verne veut transmettre le savoir aux jeunes lecteurs, savoir géographique, savoir biologique et savoir scientifique.

C'est ainsi que dans *L'Île mystérieuse*, il fait de l'ingénieur Cyrus Smith le détenteur des connaissances scientifiques de son siècle. Grâce à lui, on découvre comment :

- allumer un feu sans allumette, ni silex,
- mesurer des hauteurs,
- déterminer des longitudes et des latitudes,
- construire un four à poterie,
- s'initier à la métallurgie en raffinant et travaillant du minerai de fer,
- fabriquer des bougies,
- construire un ascenseur hydraulique,
- fabriquer des vitres.

Pour la Fête de la Nature qui va célébrer le premier anniversaire de leur installation sur l'île, les créatures imaginent et écrivent les grandes lignes du scénario d'une création collective. Des propositions de titres sont faites parce qu'ils peuvent les aider à imaginer des personnages et des actions. Où se passera l'histoire du futur récit? À quel temps, du jour, de l'année, du passé, du présent ou du futur se déroulera la situation dramatique?

2- Une photo vaut mille mots!

Présenter l'activité : décoder des photos et imaginer des éléments clés

Note, les photos sont identifiées par un n° aux fins d'identification dans les activités.

Chaque petit groupe d'élèves (8 groupes) reçoit une des 8 vignettes, et le document, Une photo vaut mille mots (Annexe 2), et

- Sous forme de remue-méninge, partagent leurs idées.
- Décident d'un élève qui prendra en note les commentaires de ses camarades. Il remplit le document – [Premières idées pour l'écriture \(Annexe 3\)](#)
- Un élève du groupe sera le porte-parole lors de la mise en commun

Discussion en groupe classe

- Les vignettes sont présentées à la classe, p.ex., projetée à tous,
- Lorsque les photos arrivent sur l'écran, les élèves de l'équipe concernée présentent les personnages, les lieux et les temps qui sont nés du travail de leur petite équipe.
- Des élèves du groupe classe ajoutent des commentaires et font naître de nouvelles idées.

Ajustement des idées des petites équipes

Chaque petite équipe remet à l'enseignant [l'Annexe 3 – Premières idées pour l'écriture](#) avec ses propositions

L'enseignant centralisera les idées de personnages, de lieux et de temps sur de grandes feuilles.

Jouer des personnages et écrire - Art dramatique 4

Les personnages entrent en scène - prise de notes – vote et choix

Mimons des actions que font des personnages de l'histoire

Selon le temps disponible et les élèves du groupe, l'enseignant décide de l'exercice.

Exercice 1-

Les élèves inventent leurs personnages : métier, geste, actions, émotions, etc. L'enseignant met à la disposition des élèves une banque préparée, Qui? Quoi? Où? Quand? Comment? Pourquoi? (Annexe 4)

- Chaque équipe donne vie à 2 des personnages choisis dans l'étape précédente (Annexe 3)
 - o Le personnage principal : héros ou héroïne
 - o Un personnage secondaire

- Chaque petite équipe travaille ses personnages, les élèves s'autocritiquent, reprennent jusqu'à ce que les gestes, les postures et les émotions permettent de deviner :
 - o qui sont les personnages (créature, adulte, adolescent)?
 - o Quelle est leur émotion (p.ex. inquiet, drôle, stressé)?
 - o Quelle action, liée à leur métier ou à leur âge (p.ex. planter des fleurs, prendre des photos, faire de la plongée, etc.) est mimée?

Exercice 2 -

L'enseignant guide vers la création de personnages; cible 4 ou 5 personnages clés (métier, action, émotion) et guide l'activité.

Placés en grand cercle, l'enseignant mène le jeu, mime, personnages, émotion, actions

Tous miment des gestes,

Ils adaptent le geste avec l'émotion tout en mimant l'action, etc.

Les élèves essaient d'identifier les personnages mimés en grand groupe.

De retour dans les petites équipes, les élèves décident de leurs 2 personnages.

Présentation : les héros, héroïne et personnage secondaire

Chaque petite équipe présente sous forme de mimes, les 2 personnages en action :

- son personnage principal : les autres élèves devinent qui est et que fait le héros ou l'héroïne;
- son personnage secondaire : les autres élèves devinent qui est et que fait le personnage secondaire.

➤Partageons - Discussion

Rétroaction en groupe classe :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné? Exemples; expliquer.
- Qu'est-ce qu'il faudrait revoir? Exemples; expliquer ou démontrer.
- Était-il possible d'identifier les personnages? Exemple, pourquoi?
- Les émotions étaient-elles claires? Oui, Non? Conseils ou démonstration.
- Les gestes étaient-ils suffisamment amples et précis? Oui, Non? Conseils ou démonstration.
- Dans quelle histoire verrait-on les personnages présentés? Exemples; commenter.
 - Brigade de créatures
 - Créatures invisibles
 - Voyage incognito
 - Disparitions
 - Le Truc magique
- Quelle autre histoire serait inventée à partir des personnages créés?

Canevas : structure de notre histoire – Art dramatique 4

Que d'idées ont été générées! Écriture

➤ Allons plus loin et rédigeons les grandes lignes de notre histoire

Deux équipes d'élèves se regroupent (2 vignettes) et :

- mettent en commun leurs idées;
- se rappellent le but de l'histoire et font des choix (présenter des valeurs d'un monde idéal de vie);
- retiennent leurs personnages parmi ceux qu'ils ont créés ou préférés lors des présentations;
- se séparent à nouveau en 2 équipes de manière aléatoire ou en fonction de l'intérêt commun d'un sujet.

L'enseignant :

- planifie l'organisation de l'écriture (individuellement, en petite équipe, en groupe de 8 par exemple);
- présente le document [Grandes lignes du canevas en 5 temps \(Annexe 5\)](#);
- rappelle l'importance d'utiliser un vocabulaire adapté à la situation de l'histoire :

Vocabulaire (liens interdisciplinaires – sciences et études sociales) : code de vie, paix, amitié, environnement, écologie, écosystème, végétaux, espèces, biodiversité, rituel, partage, identité, accueil, danse, masque, chant, aide, santé et bien-être, éducation, mission, organisation humanitaire, bénévolat, démocratie, épanouissement, amitié, coopération, réalisation, unité, relations humaines.

Présentation de quelques histoires

Quelques groupes volontaires présentent le canevas qu'ils ont écrit en sachant qu'ils vont participer à la sélection qui décidera de la pièce qui serait écrite dans le cours de français et jouée sur scène.

Les élèves écoutent et apprécient les canevas dans le document [Sélection d'une histoire à jouer \(Annexe 6\)](#)

La pièce écrite serait jouée lors d'un spectacle d'école ou dans la communauté. Elle serait éventuellement filmée dans un montage intégrant les travaux des élèves réalisés tout au long des 4 étapes du voyage (œuvres créées et projetées en décor, bande sonore composée et mouvement de danse créés aux différentes étapes du voyage.

Feuille de route – Canevas : Messages de créatures

Annexe 1

ÉVALUE ton cheminement

DE QUELLE MANIÈRE AS-TU RÉUSSI L'ÉTAPE?

		Pas du tout	Peu	Beaucoup
Terminé	CHOIX DU SUJET	1	2	3
	Je collabore aux échanges en classe sur les enjeux de la nouvelle communauté et sur les liens entre lecture, écriture et imagination.	1	2	3
EXPLORATION				
	Fais des liens pour trouver des sujets à développer dans un canevas et générer des idées à partir de photos	1	2	3
	Je participe activement à la naissance de personnages, de lieux, de temps et d'actions dramatiques destinés à l'écriture du canevas.	1	2	3
PRODUCTION				
	J'aide mon équipe à préparer le scénario pour rédiger le canevas. Je donne des idées, j'écris ou je lis le résumé de l'histoire de notre groupe.	1	2	3
RÉTROACTION				
	Je participe activement à la rétroaction des présentations en donnant des commentaires proactifs et de nouvelles idées.	1	2	3
	Je participe à la sélection de la pièce qui sera écrite et jouée.			

Une photo vaut mille mots

Annexe 2





Premières idées pour l'écriture

Annexe 3

3 ou 4 Personnages de l'histoire -options

Lieux

Nom des personnages

Créature 1 _____

Créature 2 _____

Homme 1 _____

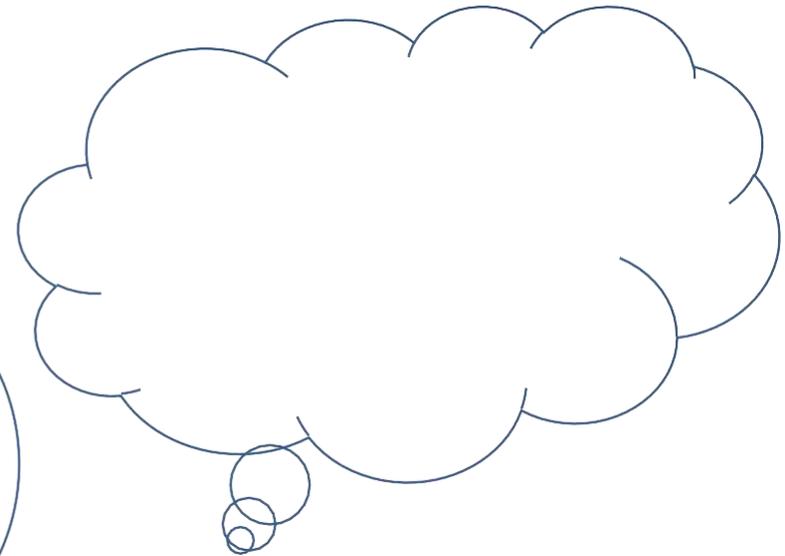
Homme 2 _____

Femme 1 _____

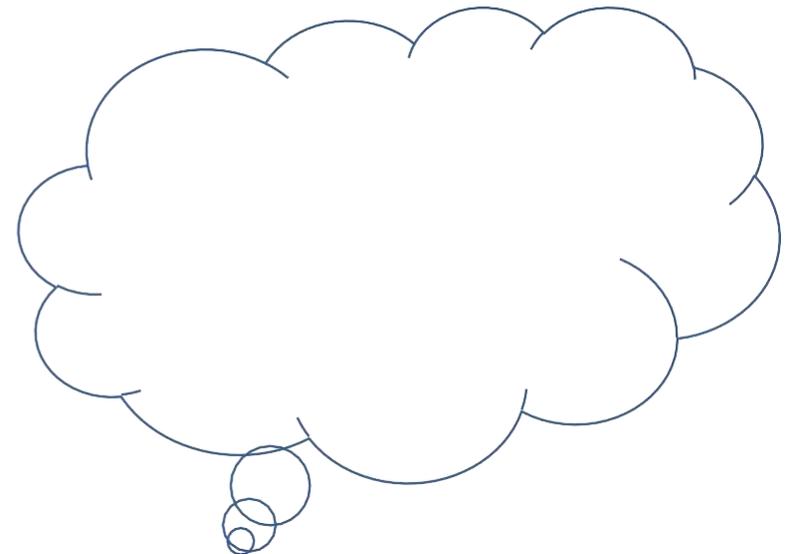
Femme 2 _____

Fille ado 13 ans _____

Garçon ado 12 ans _____



Temps



QUI ? QUOI ? OÙ ? QUAND ? COMMENT ? POURQUOI ?

Vocabulaire (liens interdisciplinaires – sciences et études sociales) : **code de vie, paix, amitié, environnement, écologie, écosystème, végétaux, espèces, biodiversité, rituel, partage, identité, accueil, danse, masque, chant, aide, santé et bien-être, éducation, mission, organisation humanitaire, bénévolat, démocratie, épanouissement, amitié, coopération, réalisation, unité, relations humaines.**

- Les personnages, p.ex. :

adolescents, adultes, astronaute, avocat, brigadier, couturier, cuisinier, fermier, fou du roi, jardinier, inventeur, mécanicien, médecin, pêcheur, peintre, philosophe, prêtre, professeur, voleur.

- Les émotions, les états, p.ex. :

affamé, agressif, admiratif, amusé, angoissé, effrayé, enjoué, fatigué, heureux, inquiet, impatient, jaloux, méfiant, misérable, optimiste, stressé.

- Les actions, p.ex. :

aller à la pêche, conduire une voiture, couper un arbre, escalader une montagne, faire de la plongée, laver la vaisselle, monter une tente, nager, opérer un patient, planter des fleurs, prendre des photos, promener un chien, réparer une crevaison, se maquiller, scier une planche, sculpter, tirer de l'arc, trancher des oignons.

- Les lieux, p. ex. :

ascenseur, autobus, automobile, avion, bateau, bibliothèque, cabane à sucre, caverne, école, épicerie, gymnase, igloo, île déserte, jungle, musée, parc d'attraction, planète, plateau de tournage, saloon, restaurant, sous-marin, train, usine, vaisseau spatial.

- Le temps, p.ex. :

À quel temps, du jour, saison, de l'année, du passé, du présent ou du futur se déroulera la situation dramatique?

Grandes lignes du canevas en 5 temps

1- Situation de départ de l'histoire

Présente-nous le cadre de l'histoire :



2- Élément déclencheur

Un changement vient de transformer la situation de départ : Quel événement ? Quel personnage
Que s'est-il passé? Raconte-le-nous :



3- Péripéties

- Le héros ou l'héroïne propose des actions pour résoudre le ou les problèmes. Décris-les.



4 Dénouement

- Le héros ou l'héroïne a-t-il ou a-t-elle réussi (ou n'ont pas réussi) à trouver une ou des solutions aux problèmes.
- Pourquoi ça a fonctionné ou pourquoi ça ne fonctionne pas?

Écris ce qui s'est passé :



5- Situation finale

Et ainsi l'histoire se termine et voici comment elle transforme la vie des personnages de l'histoire.
Raconte-nous la fin de l'histoire :



Auteurs de l'histoire

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____

Finalement, le titre de notre histoire serait :

Analyse critique de nos canevas

Évalue sous forme d'analyse critique les productions du groupe. Nous ferons une mise en commun de nos analyses.

Pour t'exprimer dans la grille d'appréciation : écris ce que tu penses des productions (note) et réponds si cela t'est demandé. **1 (peu) à 2 (plus ou moins) à 3 (beaucoup) à 4 (entièrement)** ton engouement de ce que tu as entendu à la lecture des canevas.

	1 ^{re} histoire	2 ^e histoire	3 ^e histoire	4 ^e histoire
<p>RÉACTION INITIALE</p> <p>Voici l'histoire qui m'inspire le plus (évalue de 1 à 4 chaque canevas)</p>				
<p>DESCRIPTION</p> <p>Évalue de 1 à 4 chaque élément clé le mieux adapté et le plus intéressant pour l'écriture future</p>				
Mes personnages préférés, inspirants et bien présentés				
Les lieux, le temps et l'espace qui renforceraient l'histoire ou la pièce à jouer				
La situation dramatique qui permet de retenir l'attention de l'auditoire				
<p>ANALYSE</p> <p>Les éléments clés ont-ils contribué à créer du contraste, de la variété et l'unité dans le canevas? Évalue de 1 à 4 la meilleure réussite.</p>				
<p>APPRÉCIATION DU OU DES MESSAGES TRANSMIS</p> <p>Les histoires devaient transmettre les valeurs de la communauté. Évalue de 1 à 4 chaque histoire pour ce point.</p>				
<p>APPRÉCIATION</p> <p>Si je faisais un changement, ce serait :</p> <p>Voici le nom que je donnerais à la pièce qui serait écrite et jouée à partir du canevas choisi :</p>				

L'AFÉAO remercie:

- ✓ le ministère de l'Éducation de l'Ontario pour son soutien financier. Cette ressource a été conçue par l'AFÉAO et ne représente pas nécessairement l'opinion du ministère de l'Éducation;
- ✓ Les écoles, les enseignants et les élèves qui ont permis de mettre à l'essai le concept des activités et ainsi de les améliorer.

Conception et gestion de projet : Colette Dromaguet

Équipe qui a permis la réalisation de ce document :

Colette Dromaguet, Paulette Gallerneault, Mariana Lafrance, Louise P. Laliberté

Ce document est en cours d'élaboration. Pour l'enrichir, pour tout commentaire qui pourrait l'améliorer ou pour des coquilles linguistiques oubliées, communiquer avec : info@afeao.ca

