

Malgré tout

Théâtre sur le fait de continuer ensemble

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



SOMMAIRE

AVANT-PROPOS	3
MAGRÉ TOUT - UNE PIÈCE DE THÉÂTRE SUR L'ESPOIR	4
RÉSUMÉ DE LA PIÈCE.....	6
DES IMPULSIONS ET DES IDÉES DE JEU STIMULANTES.....	8
1. BRAINSTORMING CREATIF SUR LE THÈME DE L'ESPOIR / L'ESPÉRANCE.....	8
2. FABRIQUER SOI-MÊME SON MASQUE ET SES ACCESSOIRES	9
3. FREEZE, TEMPO, GO !	11
4. DÉVELOPPEMENT DES RÔLES	15
5. DÉVELOPPEMENT DE LA SCÈNE	16
6. FEEDBACK CONSTRUCTIF.....	19
7. UN PETIT SOUVENIR	20
PÉDAGOGUE DE THÉÂTRE & INTERLOCUTRICE.....	21
À PROPOS DE L'AGORA - LE THÉÂTRE DE LA COMMUNAUTÉ GERMANOPHONE DE BELGIQUE	22
L'ÉQUIPE DE CRÉATION.....	23
BIBLIOGRAPHIE	25

AVANT-PROPOS

Chers accompagnateurs et accompagnatrices,

Le présent dossier contient du matériel de pédagogie théâtrale qui vous servira pour la préparation et le suivi de la représentation de notre spectacle » *Malgré tout* « avec votre classe ou votre groupe.

Le matériel commence par un aperçu de nos réflexions lors de la création de la pièce. Après un résumé de la pièce, vous trouverez dans la partie principale du dossier une série d'impulsions et d'idées de jeu qui se prêtent à une préparation et à un suivi de la représentation.

Nous serions ravis que vous partagiez avec nous, par voie postale ou électronique, vos expériences concernant la réception de la mise en scène ainsi que vos expériences de préparation et de suivi du spectacle à l'aide de ce document.

Nous vous souhaitons, à vous ainsi qu'aux enfants, beaucoup de plaisir avant, pendant et après votre expérience avec AGORA Theater!

Meilleures salutations

Pour l'ensemble de l'AGORA :

Maribel Saldaña Márquez

Au nom de l'équipe de pédagogie de l'AGORA Theater

MAGRÉ TOUT - UNE PIÈCE DE THÉÂTRE SUR L'ESPOIR



Malgré tout est du théâtre sur l'espoir et sur la notion d'espérance. Sur la confiance, la peur, la lâcheté et la paresse, sur le courage mais aussi sur la curiosité et sur le bonheur de jouer ensemble, de continuer à jouer, de rejouer encore et de toujours recommencer. Malgré tout...

AGORA, juin 2024

Nos répétitions ont commencé par une recherche sur la paresse, la lâcheté et la vanité. Ce sont prétendument ces caractéristiques qui nous empêchent de créer et/ou de gérer le changement. En se frottant à ces notions, toutes les personnes impliquées dans le processus de production se sont penchées sur des histoires tirées de leur propre biographie. Ces souvenirs concernaient des changements qui ont été initiés, encouragés et empêchés. Les caractéristiques qui font obstacle ont été réfléchies par

leurs opposés : le courage, la persévérance et le sens de la communauté, que nous percevons comme soutenant et favorisant les processus de changement.

Notre questionnement nous a conduit au thème de l'espoir et de l'espérance. Qu'est-ce que l'espoir ? Un sentiment, un état ? Une réalité ou une illusion ? Nous nous sommes surtout intéressés à la question suivante : comment se fait-il que certaines personnes ne perdent pas espoir malgré les crises personnelles ou collectives ?

Pour la culture et le théâtre, la sécurité n'est pas un point de référence. L'incertitude de notre époque va toutefois au-delà de cette idée. Il est impossible de savoir où évolueront les conséquences de la pandémie, de la catastrophe climatique et de la géopolitique actuelle. A cela s'ajoute une division sociale croissante. Tout cela se déroule dans le contexte d'une situation politique que nous n'avons pas eu l'habitude d'imaginer en Europe depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Parier sur les futurs possibles est de plus en plus fragile.

Dans ce contexte d'incertitude, les gens ont peur, se sentent seuls et se méfient.

Est-il vrai qu'en situation de crise, lorsque tout semble perdu, l'espoir / l'espérance peut être un moteur de changement ?



RÉSUMÉ DE LA PIÈCE



J'espère que plus jamais personne ne tombera de vélo. (MARIEKE)

Personne jamais plus, nous non plus, et vous non plus. Vous ne tomberez pas de vélo, du rocher ou de cheval. De toute façon, là, vous êtes confortablement installés ! (ANITA)

Je l'espère aussi et j'espère que vous allez bien. (MARIEKE)

J'espère que toutes les personnes, du monde entier, vont bien. (ANITA)

J'espère que tout le monde mange à sa faim. (MARIEKE)

J'espère que la paix viendra dans le monde entier. (ANITA)

Anita, Marieke et Wave ont quelque chose de spécial : un lieu commun, une cachette commune, un endroit commun. Et ils ont réfléchi à l'espoir. Ils jouent, dansent, font de la musique et espèrent : une baignoire pleine d'eau au goût de fraise, ne plus jamais tomber de vélo et certainement la paix dans le monde. Ils s'inventent sans cesse de nouvelles situations

dans lesquelles ils étudient l'espoir. Et ils se racontent des histoires pleines d'espérance. Ce sont des histoires de personnes qui ont créé quelque chose malgré tous les obstacles. Des personnes qui disent malgré tout » *oui* « à la vie : la peintre Frida Kahlo, l'écrivaine Astrid Lindgren et Marina, qui devient ici une figure symbolique de la résistance en s'engageant pour la forêt à côté de sa maison. Les trois protagonistes jouent aussi sur les extrêmes. Par exemple, ils se disputent pour savoir si la résistance est un symbole suffisant ou si elle n'est valable que si elle aboutit à quelque chose de concret.

Au bout du compte, on se rend compte que l'espérance devient une action lorsque nous nous connectons à l'autre et aux autres.



Là où il n'y a pas d'espoir, ... (MARIEKE)
nous devons l'inventer. (ANITA)
Et quand le rêve est fini ... (MARIEKE)
rêvons encore ! Encore et toujours ! (ANITA)
Quand je n'ai plus la force ... (MARIEKE)
Je te chercherai. (ANITA)

DES IMPULSIONS ET DES IDÉES DE JEU STIMULANTES

Nous vous proposons ci-dessous quelques impulsions de jeu qui, d'après notre idée, correspondent à la mise en scène théâtrale » *Malgré tout* «.

Les exercices sont listés chronologiquement (de l'échauffement à l'élaboration de vos propres scènes) et peuvent être appliqués à différents groupes d'âge.

Vous connaissez vous-même votre groupe mieux que quiconque et décidez vous-même des exercices qui conviennent à votre groupe cible. Inventez des variations dans l'intensité ou le choix des thèmes.

1. BRAINSTORMING CRÉATIF SUR LE THÈME DE L'ESPOIR / L'ESPÉRANCE

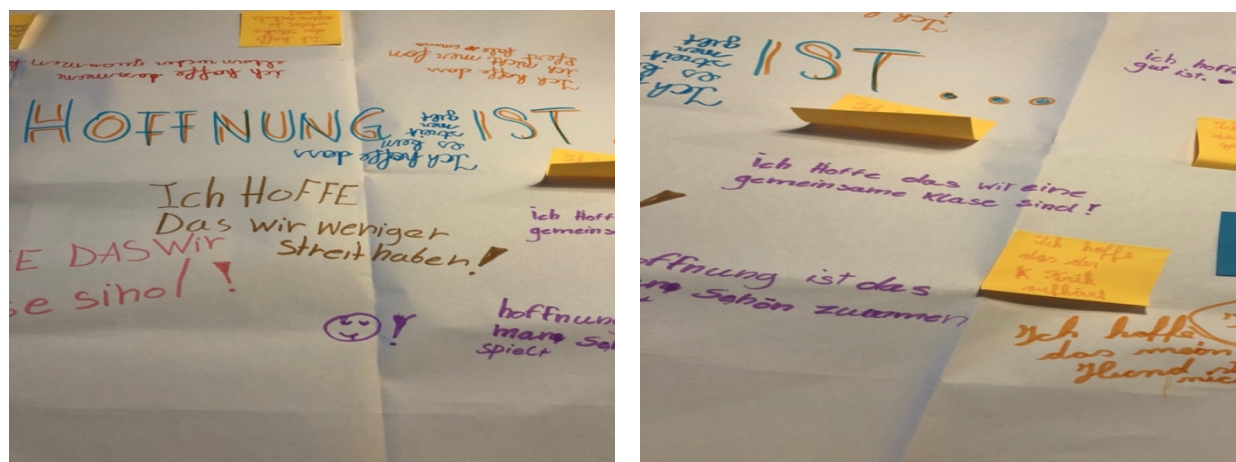
Vous pourriez commencer par un brainstorming créatif sur l'espoir pour l'entrée en matière. Si vous le souhaitez, dites aux enfants que la pièce de théâtre traite de ce sujet et montrez-leur l'affiche ou quelques photos de la pièce.

Osez rompre avec le quotidien de l'école en changeant la disposition des sièges. Le siège circulaire sur le sol/coussin se prête très bien à cette proposition.

Maintenant, laissez-vous raconter des histoires sur l'espoir dans une atmosphère familière. Que peut être l'espoir dans toute sa diversité ? Notez toutes les contributions, par exemple sur un grand flipchart ou sur de grandes feuilles de papier ; plus l'organisation du brainstorming est colorée et informelle, plus elle favorise la créativité. Bien entendu, il est également possible que les enfants écrivent eux-mêmes leurs propositions. Encouragez-les à raconter des variantes fantaisistes de

l'espoir et insistez sur le fait qu'il n'y a ni bien ni mal. Tous les points de vue et idées sont les bienvenus. Les fautes d'orthographe ou de grammaire n'ont pas non plus d'importance ici. Il s'agit d'imaginer et d'expérimenter dans un espace protégé, sans jugement de valeur. Cet exercice s'est avéré être un véritable ouvreur de discussions profondes lors de rencontres théâtrales avec des enfants à partir de 5 ans. Ensuite, accrochez le résultat de manière qu'il reste visible pour le groupe jusqu'à ce qu'ils reviennent de la visite du théâtre. Il est possible que cette « *affiche d'espoir* » soit accrochée dans la salle de classe pendant quelques jours, selon que vous souhaitez vous consacrer plus ou moins longuement à la préparation de la visite du théâtre.

Si vous souhaitez aborder le sujet de manière intensive, les propositions suivantes sont adaptées à une préparation d'une journée ou de plusieurs jours en phases courtes. Décidez vous-même des impulsions que vous préférez et de celles que vous souhaitez laisser de côté.



2. FABRIQUER SOI-MÊME SON MASQUE ET SES ACCESSOIRES

Dans notre mise en scène, après un prologue musical, le jeu théâtral commence avec trois êtres masqués qui se déplacent sur la scène et qui semblent d'abord étrangers. Ils portent des masques et boivent du thé. Céline Leuchter, notre scénographe, a conçu les masques et l'ensemble de thé et les a fabriqués elle-même en ruban de jersey¹. Les enfants peuvent s'inspirer des œuvres d'art de Céline et concevoir eux-mêmes leurs

¹ Le ruban de jersey, ou ruban textile, est fabriqué à partir de déchets de l'industrie du t-shirt.

propres masques et accessoires. Pour la construction simple des masques, nous proposons le matériel de bricolage suivant :

- un sac en papier brun par enfant
- des crayons
- des ciseaux (plusieurs pour que les enfants puissent bricoler de manière autonome)
- du ruban adhésif ou des chutes de tissu de différentes couleurs, ou encore du ruban de jersey⁸ (pour les cheveux / les oreilles / les huttes, etc.)
- de la colle (adaptée au tissu si vous utilisez du ruban de jersey ou autre)

Les sacs en papier sont placés sur la tête avec les poignées vers le bas. Tout d'abord, les yeux, le nez et la bouche sont esquissés lorsque le sac est en place (rapidement, en raison d'un possible danger d'étouffement). Les enfants peuvent maintenant découper leur propre masque aux endroits marqués. Aidez les enfants à cette étape si nécessaire. Sinon, les enfants peuvent aussi s'aider mutuellement. Les enfants peuvent maintenant utiliser les matériaux disponibles pour créer les masques à leur guise.

Le matériel suivant peut être utilisé pour la création des accessoires :

- des préimprimés trouvés sur Internet avec les motifs de la tasse et de la théière
- des ciseaux
- de la peinture au doigt
- un pinceau
- un bâtonnet en bois
- de la colle
- du vieux papier

Les enfants collent les préimprimés sur le papier de récupération et les découpent le long du bord du préimprimé. Ils collent ensuite un bâtonnet en bois au dos et le laissent sécher. Lorsque le bâtonnet est collé, les enfants peuvent décorer des tasses et des pots avec leurs couleurs préférées.

Les masques et les accessoires (objets sur la scène) réalisés peuvent être exposés et mis de côté plus tard dans un endroit sûr.

3. FREEZE, TEMPO, GO !

L'ÉCHAUFFEMENT

Après la construction des masques, ou si vous préférez y renoncer et commencer directement par le jeu théâtral, commencez par un échauffement au cours duquel les enfants prennent conscience non seulement de leur propre corps, mais aussi de l'espace et du groupe.

On commence par la perception du corps et de l'espace. Définissez de préférence une grande 'surface de jeu' avant le jeu. Un soutien visuel aide ! Le ruban adhésif convient bien à cet effet. Comme au football, on joue dans la surface délimitée. Tout ce qui ne fait pas partie de l'équipement scénique est rangé. Tout d'abord, invitez les 'joueurs' à se déplacer à travers la 'surface de jeu'. Il suffit de marcher. Pendant le jeu, ils ne peuvent se déplacer qu'à l'intérieur de l'espace délimité. Ensuite, donnez aux enfants les tâches suivantes :

Ils sont des aimants qui se repoussent mutuellement dès qu'ils se rapprochent. Ils forment un tout, mais chacun est seul pour soi.

Ils se trouvent sur une banquise qui flotte dans la mer froide. Pour qu'elle ne se renverse pas, tous doivent bien se répartir (donc dans l'espace) et garder la distance avec chacun d'eux.

Au cri de » *Freeze* « tous s'arrêtent comme s'ils étaient gelés.

Une fois que le principe de la répartition dans l'espace s'est imposé (chacun ne perçoit d'abord que lui-même et préserve les limites spatiales des autres, mais aussi les siennes propres), les enfants peuvent essayer différentes allures à l'appel. A la fin de chaque type de marche, établissez un freeze afin que les différentes variantes soient clairement visibles. Voici quelques suggestions :

- *marcher au ralenti avec un vent contraire*
- *marcher en accéléré comme lors d'une course-poursuite*
- *marcher en trépigant comme les hommes de pierre*
- *marcher sur la pointe des pieds sur un sol chaud*

- *marcher comme un zombie*
- *marcher comme un soldat*
- *cat walk à travers la pièce*
- *silly Walk de gauche à droite*
- *marcher comme James Bond*
- *marcher comme la reine de cœur d'Alice au pays des merveilles*

Vous pouvez adapter les types de marche de votre groupe cible en fonction de l'âge et des modèles possibles / personnages connus de films / jeux / etc.

L'échauffement peut s'arrêter à ce stade ou être étendu. En fonction du temps dont vous disposez.

Si vous avez le temps, nous vous recommandons de jouer avec les paramètres de vitesse, de volume et de tension corporelle. Il s'agit de trois des cinq » *canaux de la table de mixage théâtrale* «² selon Maïke Plath.

Ils permettent de multiples variantes de création pour le développement de scènes et de rôles dans le travail théâtral avec les enfants et les adolescents.³ Etablissez d'abord une échelle de 1 à 10 pour les trois différents » *canaux* «⁴. Ainsi, pour le paramètre » *tempo* « l'échelle 1 serait » *ralenti* « et l'échelle » *accélééré* « . Pour le volume sonore, l'échelle serait alors chuchotement 1 et 10 cri. Pour la tension corporelle d'un zombie, l'échelle serait environ 3 et la démarche d'un soldat, par exemple, 10, etc.

² Plath, Maïke : *Freak out mit Engel-Stopp*. Beltz Verlag, Weinheim et Bâle, 2014.

³ Maïke Plath se définit comme une auteure, une inventrice, une créatrice de théâtre. Ancienne enseignante et membre de l'équipe de direction d'ACT e.V., elle a décrit et publié sa méthodologie au cours des dernières années. Vous trouverez plus d'informations sur son concept de travail sur : <https://www.maikeplath.de/ueber-maike-plath> . Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter.

⁴ Plath, Maïke : *Freak out mit Engel-Stopp*. Beltz Verlag, Weinheim et Bâle, 2014.

EXERCICES DE FORMATION DE GROUPE

Une fois les trois paramètres de conception mentionnés ci-dessus établis et testés en détail, ou directement après le simple échauffement au début de ce chapitre, on peut passer aux exercices de formation de groupe.

Doubles : Chacun(e) choisit quelqu'un le plus spontanément possible et le/la suit. Ce faisant, il imite la démarche de la personne poursuivie. La personne poursuivie peut jouer avec la vitesse (lent/rapide), le volume (fort/faible) et la tension corporelle (marcher comme un soldat / marcher comme un zombie). Le changement se fait à l'appel de Freeze. Les personnes poursuivies peuvent maintenant poursuivre. Le jeu se termine en Freeze.

Variante à trois clics

Les enfants traversent à nouveau la pièce à un rythme de 5 et à une allure neutre. Ils forment des groupes de trois en continuant à avancer et sans trop réfléchir. Une fois de plus, une personne prend la tête en montrant une certaine façon de marcher (tempo, volume, tension du corps). A l'appel de Freeze, la direction change jusqu'à ce que les trois aient mené au moins une fois.

Nous sommes tous

Maintenant, tout le monde marche ensemble dans la pièce au même rythme, à la même allure et au même volume. C'est vous, en tant que responsable, qui les déterminez dans un premier temps. Exemple : » *marcher à un rythme de 5, tension du corps de 7, volume de 1* « , ou dans une variante plus simple, » *chuchoter la démarche de James Bond* « . Après quelques essais, le groupe peut déterminer lui-même le type et la manière de marcher. Important : il est interdit de parler entre soi, car il s'agit de faire. Une personne fait le premier pas et le groupe suit. L'objectif est que tous finissent par former une sorte de corps/organisme collectif : marcher ensemble, s'arrêter, couler, se relever, courir, etc. Si l'un s'arrête, tous s'arrêtent. Si l'un d'eux se déplace, tous se déplacent.

Variante : la variante de jeu suivante peut déjà devenir une courte représentation scénique, selon l'engagement et l'envie des interprètes. Elle peut être menée immédiatement après le simple échauffement, si le temps est compté. Elle permet non seulement d'entraîner la perception de son propre corps (voix et mouvement), mais constitue également un exercice à bas seuil pour former un groupe, qui stimule en outre l'imagination et la créativité des joueurs (jeunes et moins jeunes).

La machine : une personne se rend volontairement au centre de la pièce et établit un mouvement aussi simple que possible, qui est répété en boucle. Une fois le mouvement établi, un bruit vient s'y ajouter, qui doit également être répété en boucle. La personne reste sur place et continue à boucler le mouvement et le bruit. Puis une autre personne arrive et ajoute une nouvelle partie à la machine, et ainsi de suite. A la fin, tout le monde est debout/assis/couché sur la scène et forme une partie d'une grande et bruyante machine. Toutes les parties de la machine sont différentes. Mais ensemble, elles forment un seul corps sonore et mobile.

Session de réflexion : vous pouvez ouvrir une session de réflexion à ce stade : Quels étaient les défis de ce dernier exercice ? Qu'est-ce qui était facile, qu'est-ce qui était difficile ? Le groupe en tant que tel a-t-il pu bien agir/réagir ou y a-t-il eu des obstacles ? Si oui, lesquels ? Ces questions pourraient donner lieu à une discussion sur la cohésion/la réalisation de quelque chose ensemble. Qu'est-ce qui est important ? Qu'est-ce qui en fait partie ? Quand est-elle utile ? Etc.

Avec cette première partie, vous et votre groupe êtes parfaitement préparés à la visite du spectacle. Mais si vous disposez de plus de temps, je vous propose les impulsions suivantes pour la suite du travail théâtral avant et/ou après la visite du théâtre.

4. DÉVELOPPEMENT DES RÔLES

UN JEU DE MASQUES

Alors que les enfants ont pris conscience de leur propre corps, de l'espace et du groupe pendant la phase d'échauffement, ils peuvent maintenant expérimenter, choisir et définir des processus similaires avec leurs masques.

Pour le développement des rôles en tant que personnages masqués, rassemblez des professions avec les enfants. Motivez-les à en mentionner qui ne reviennent pas souvent, qui ne sont pas connotés comme spécifiques au genre (par exemple astronaute, archéologue, philosophe, physicienne), ou laissez-les en inventer eux-mêmes (écrivain de lettres d'amour, explorateur d'écus d'or, etc.).

Fiche signalétique éclair

Dans un deuxième temps, chaque enfant réalisera une forme abrégée de fiche signalétique en répondant par écrit aux questions suivantes :

- Quel est mon nom en tant que personnage masqué ?
- Quel âge ai-je ?
- Quelle(s) langue(s) est-ce que je parle ?
- Quel est mon métier ?

Les enfants peuvent inventer des noms insolites, avoir un » *âge impossible* « , maîtriser le gromlo /les langues imaginaires (et les expérimenter eux-mêmes !).

Comment et par quoi passe mon personnage masqué ?

Une fois que tous les enfants ont rédigé leur propre fiche signalétique éclair, ils peuvent enfiler le masque et essayer différentes allures, variations de rythme et de volume. Les réponses aux questions peuvent toutefois être mises en valeur lors de la représentation (marcher comme un astronaute dans l'espace, marcher comme un magicien millénaire, etc.)

Variante : il est également possible de créer ces premiers passages avec masque en utilisant des émotions. Une proposition serait de situer les émotions sur certaines parties du corps.

Où est-ce que je ressens quoi ?

Les enfants décrivent où ils ressentent différentes émotions (colère, joie, désespoir, peur, amour) dans leur corps. Comment ressent-on l'endroit où l'émotion est ressentie ? Ils se rendent ensuite un par un sur la scène (surface de jeu), habillés d'un masque, et montrent sans mot dire où et avec quelle intensité ils ressentent dans leur corps l'émotion qu'ils ont choisie. Les spectateurs (toutes les personnes présentes en dehors de l'aire de jeu) devinent quelle émotion a été ressentie dans quelle partie du corps.

5. DÉVELOPPEMENT DE LA SCÈNE

BUFFET DE DÉVELOPPEMENT DE SCÈNES

Variante I : Théâtre d'improvisation

Pour développer des scènes avec des enfants de 6 ans et plus, vous pourriez commencer par le jeu suivant, issu du théâtre d'improvisation. Demandez d'abord aux enfants de former des groupes de trois. Ils monteront sur scène en tant que groupe. Le jeu consiste à improviser une scène par groupe dans un lieu choisi par les enfants eux-mêmes (spontanément, directement, sans plan). Les lieux choisis peuvent être des espaces publics ordinaires, quotidiens, comme la cour de l'école, chez le coiffeur, chez le dentiste, au club de sport ou au cours de musique, etc. Les groupes se rendent sur scène l'un après l'autre. Laissez-leur le choix du moment où ils veulent passer. Le travail théâtral est avant tout basé sur le volontariat afin de ne pas perdre le facteur plaisir. Dès qu'un groupe entre en scène, demandez-lui s'il est prêt et criez avec les spectateurs le compte à rebours » 5, 4, 3, 2, *allons-y* « .

Variante II : Tea Time

Dans cette variante, les enfants peuvent, par groupes de trois ou cinq, réunir en une seule scène tous les exercices travaillés au préalable : Les

masques et les accessoires qu'ils ont conçus eux-mêmes, les moyens esthétiques choisis comme le tempo, le volume sonore, la posture du corps et la langue imaginaire choisie. La question de savoir de quoi ils parlent sur scène en tant que personnages masqués dans un langage imaginaire doit être laissée à l'imagination. Les enfants ont comme cadre le mot » *espoir* « , qui doit apparaître au moins une fois - déformé, en boucle, décomposé, à voix haute, à voix basse, long et/ou rapide, répété, en chœur, etc. En outre, l'action » *boire du thé* « associée aux mots » *tea time* « doit également être présente au moins une fois.

Les enfants se montrent mutuellement les scènes. Déterminez à l'avance l'ordre des présentations après en avoir discuté avec le groupe.

Variante III : La protestation pleine d'espoir

Le jeu d'une 'protestation pleine d'espoir' pourrait être une variante pour les enfants à partir de 12 ans ou pour les adolescents. Il s'agit de jouer une protestation sur scène - ou dans l'espace public. Tous les espoirs comme '*exigences de protestation*' peuvent y être exprimés. Les pensées utopiques y sont particulièrement bienvenues. Le groupe doit imaginer un slogan, une chanson de protestation et/ou une phrase de protestation récurrente et la prononcer/chanter ensemble et à haute voix à certains moments comme une sorte de refrain. Il s'agit de parler en chœur comme symbole de cohésion. Mais il est également possible d'expérimenter d'autres formes de cohésion. Il n'y a pas de limites à l'imagination.

Variante IV : raconter des histoires en images fixes

Le jeu théâtral en images fixes est une variante légère du 'théâtre d'*images*' de la méthode du '*théâtre forum*' d'Augusto Boal. Cette variante de jeu théâtral est plus exigeante que les précédentes, car elle sollicite les compétences sociales et émotionnelles des participants. Ils chercheront ensemble, de manière ludique, des solutions pour faire face à des situations aussi réelles que possible. Le jeu fonctionne bien avec les enfants à partir de l'âge de 8 ans. Les images fixes sont des sculptures humaines. Une personne se transforme en sculpteur et modifie la posture, les mimiques et les gestes des joueurs, tout d'abord pour créer de

manière purement visuelle un certain thème, un fait, une situation concrète dans une image.⁵ Encouragez maintenant les enfants à raconter leurs propres histoires en images, sans aucun langage. Les histoires peuvent porter sur des rêves, des souhaits et des visions d'avenir réels des enfants, mais aussi sur des aspirations, des peurs, des conflits au sein du groupe ou avec d'autres personnes. Vous pouvez utiliser le brainstorming créatif de la première partie de ce chapitre comme source d'inspiration ou rassembler des thèmes spécifiques au groupe sur des fiches ou sur une feuille de papier.

Ensuite, demandez-leur de former des groupes de cinq. Dans chaque groupe, ils se racontent mutuellement de vraies histoires ou les dessinent comme dans une bande dessinée, s'ils le préfèrent. Ensemble, ils choisissent ensuite l'une des histoires et la représentent en cinq tableaux/statues. La première image doit représenter la situation de départ (un état actuel), la dernière l'image idéale (c'est-à-dire ce à quoi la situation actuelle pourrait ressembler dans le futur). Les trois étapes intermédiaires constituent le chemin entre la situation de départ (présent) et l'objectif (futur). Que se passe-t-il actuellement ? Que faut-il faire pour changer une situation ou atteindre un objectif précis ? Exemple d'une écolière de la classe de parrainage : *« Je voudrais refaire du vélo, mais je n'ose pas parce que je suis tombée une fois. Je me suis cassé le bras »* (état actuel). *« Je vais à l'école à vélo tous les matins »* (situation idéale). Comment cette jeune fille pourrait-elle atteindre son objectif ? Quelles seraient les étapes nécessaires pour passer de l'état actuel à l'image idéale ? Les images de transition constituent les stratégies de solution que les enfants développent de manière ludique et avec le soutien du groupe afin d'atteindre un état idéal. Insistez sur le fait qu'il s'agit d'un jeu. Il s'agit avant tout d'encourager le sens de la communauté et la capacité à agir de manière emphatique et orientée vers les solutions.

⁵ Augusto Boal *« Jeux pour acteurs et non-acteurs Pratique du Théâtre de l'opprimé »* ; Virginia Rigot-Muller (traduit par Date de parution : 12/02/2004)

Les enfants se montrent mutuellement leurs scènes en images. Toutes les scènes commencent et se terminent en freeze. Les images entre les deux changent au ralenti. Déterminez un ordre avant les présentations et invitez les enfants à monter sur scène (surface de jeu) au fur et à mesure. A la fin de chaque scène, on applaudit, mais on ne commente pas, on continue à jouer. Lorsque toutes les scènes ont été jouées, une réflexion peut être menée en grand groupe.

6. FEEDBACK CONSTRUCTIF

A la fin de chaque exercice des points 5 et 6, de brèves discussions de réflexion se prêtent à un feed-back mutuel. A la fin d'une journée de théâtre, il est également judicieux de terminer le jeu théâtral par une séance de feedback. Veillez à cultiver au sein du groupe une culture du feed-back orientée vers les solutions et sans jugement, qui accueille la diversité des perspectives et ne juge ni par "juste" ni par "faux". Montrez l'exemple et animez la discussion en conséquence. Pour que le groupe parle de sa perspective personnelle, les questions à la première personne sont appropriées : Qu'as-tu vu ? Qu'est-ce que tu as entendu ? Qu'as-tu ressenti ? Qu'est-ce que tu as pensé ? Qu'aurais-tu fait différemment ? De cette manière, vous permettez aux enfants de parler de leurs impressions sensorielles, de leurs sentiments et de leurs pensées et vous évitez les réponses négatives ou de jugement telles que *« c'était bien, beau, mauvais, pas bien »* ou *« j'ai aimé/je n'ai pas aimé »*.



7. UN PETIT SOUVENIR

Si vous n'avez pas le temps de faire une longue préparation avant et après la visite du théâtre, je vous recommande de créer ensemble au moins un petit souvenir, quelque chose de plastique qui rappellera aux enfants l'expérience théâtrale. Un motif de la pièce de théâtre qui s'impose est celui des bateaux que nous avons confectionnés et qui sont visibles sur la scène. En cliquant sur le lien suivant, vous accéderez à une vidéo montrant aux enfants, étape par étape, comment bricoler leur propre bateau dans leur couleur préférée. La seule chose dont ils ont besoin est une feuille de papier de format rectangulaire (DIN A3, DIN A4 ou DIN A5) et de leur https://www.youtube.com/watch?v=C8pK_22gReo&t=198s.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir, à vous et aux enfants !

PÉDAGOGUE DE THÉÂTRE & INTERLOCUTRICE

Maribel Saldaña Márquez
maribel.s.marquez@agora-

Isabelle Cappaert
isabelle.cappaert@agora-theater.net

À PROPOS DE L'AGORA - LE THÉÂTRE DE LA COMMUNAUTÉ GERMANOPHONE DE BELGIQUE

AGORA offre un théâtre qui transcende les frontières et les langues ; un théâtre qui s'adresse à toutes et tous : enfants, adolescent.e.s et adultes. Grâce à son emplacement géographique remarquable aux confins de la Belgique, de l'Allemagne et du Luxembourg, ce théâtre polyglotte s'est mué en véritable observatoire de l'expérience frontalière. Il questionne les liens et les différences entre la culture germanophone, francophone et flamande, entre l'identité et la pluralité, entre la campagne et la ville.

Fondé en 1980 sur un terrain de foot de la petite ville de Saint-Vith, située dans les Cantons de l'Est, l'AGORA Theater y est toujours implanté. Au fil des ans, la troupe qui avait fait ses premiers pas en tant que théâtre amateur est devenue une compagnie professionnelle indépendante. À l'heure actuelle, l'AGORA Theater joue dans toute l'Europe et s'est déjà vu décerner de nombreux prix.

Outre les créations, l'approche pédagogique du théâtre est aussi une des activités principales de l'AGORA Theater dans la région. Le programme propose de nombreuses offres pour les écoles qui participent au développement d'une perception et d'un jugement nuancés ainsi qu'à la promotion de compétences sociales clés. Aux activités proposées au sein des écoles, s'ajoutent des projets extra-scolaires qui offrent également aux enfants et aux adolescents un accès au monde du théâtre.

Ce qui nous anime, c'est le désir de comprendre. Nous cherchons, à l'aide du théâtre et sur scène, une manière d'être qui nous rendrait capables d'agir et d'influencer la société qui nous entoure. À notre public et à nous-mêmes, nous posons encore et toujours la question : » *Que faire ?* «

www.agora-theater.net

L' ÉQUIPE DE CRÉATION

JEU :

Annika Serong, Marie Dolders, Nikita Zolotar

TEXTE :

L'ensemble

SCÉNOGRAPHIE :

Céline Leuchter

COSTUMES :

Petra Kather

CONCEPTION LUMIERES :

Clemens Hörlbacher

TECHNIQUE :

Nikita Zolotar

DRAMATURGIE :

Ania Michaelis

ASSISTANCE A LA MISE EN SCENE :

Susi Muller

DIRECTION DE LA PRODUCTION :

Susi Muller

CHOREGRAPHIE :

Catharina Gadelha

DIRECTION MUSICALE :

Wellington Barros

ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIE DE THÉÂTRE :

Maribel Saldaña Marquez

ACCOMPAGNEMENT :

Andrea Velz

GRAPHISME :

Nicolas Zupfer

PHOTOS :

Inês Heinen

TRADUCTION :

Leila Putcuyps

MISE EN SCÈNE :

Ania Michaelis, Ulrike Günther

DIRECTION ARTISTIQUE

D' AGORA JUSQU'EN JUIN 2024:

Catharina Gadelha & Ania Michaelis

DIRECTION ARTISTIQUE

D' AGORA A PARTIR DE JUILLET 2024:

Dahlia Pessemiers-Benamar

& Valéry Warnotte

UNE PRODUCTION DU :



EN COOPÉRATION AVEC :

L'ATRIUM 57, Centre culturel de Gembloux

SOUTENU PAR :





BIBLIOGRAPHIE

Plath, Maïke : Freak out mit Engel-Stopp. Beltz Verlag, Weinheim et Bâle, 2014.
<https://www.maïkeplath.de/ueber-maïke-plathi> .

Plath, Maïke : Freak out mit Engel-Stopp. Beltz Verlag, Weinheim et Bâle, 2014.

Augusto Boal “Jeux pour acteurs et non-acteurs Pratique du Théâtre de l'opprimé”
Virginia Rigot-Muller (traduit par Date de parution : 12/02/2004