

## Le cabinet des SOUVENIRS !

### RÉSUMÉ

#### PROPOSITION

Les élèves de troisième secondaire de la classe d'art dramatique réinvestiront une situation d'apprentissage effectuée en classe de français (facultatif). Ayant abordé en lecture et/ou en écriture le poème lyrique – et exploré le thème du souvenir –, les élèves seront amenés à créer une séquence dramatique qui prendra la forme d'un poème visuel, sonore et vivant, inspiré du cabinet de curiosités et de l'oeuvre *Les Grands-Mères Mortes* de Karine Sauvé. Corps, objets, ambiance sonore et projections vidéos (optionnel) s'assembleront pour devenir poésie scénique. L'utilisation de l'iPad et de différentes applications (*Keynote*, *iMovie*, *Fonofone*, *Projection Mapper*, etc.) supporteront les apprentissages. Il s'agit d'une SAÉ associée aux compétences APPRÉCIER et CRÉER des oeuvres dramatiques.

#### REPÈRES CULTURELS

- Capsule vidéo de LA FABRIQUE CULTURELLE : [Les grands-mères mortes. Ode à la vie !](#)
- Extrait vidéo du spectacle : [Les Grands-Mères Mortes – Une fête !](#)
- Capsule présentant le cabinet de curiosités : [Cabinets de curiosités - Entrée libre](#)
- Conférence TED-X sur la projection au théâtre : [L'aventure théâtrale multimédia de Natasha Tsakos](#)
- Capsule vidéo de LA FABRIQUE CULTURELLE : [Le JEU des 40 : Étienne Pilon, comédien](#)

#### COMPÉTENCES

- Créer des oeuvres dramatiques
- Apprécier des oeuvres dramatiques

#### MATÉRIEL

- iPad en nombre suffisant (jusqu'à deux par équipe)
- Différentes applications (voir les différentes tâches)
- Accès au *Padlet* associé à cette SAÉ et aux cahiers de l'élève
- TNI et document de présentation
- Différents objets-souvenirs
- Deux projecteurs vidéos mobiles et adaptateurs adéquats pour les connecter à un iPad (optionnel)
- Tissus variés pour créer une surface de projection (optionnel)

#### CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage dramatique et aux techniques de jeu
- Cohérence de l'organisation des éléments
- Maîtrise des connaissances ciblées par la PDA

#### OUTILS D'ÉVALUATION

- Grille d'évaluation

#### DGF

- Santé et bien-être: conscience de soi et de ses besoins fondamentaux

#### INTÉGRATION TIC

- Exploitation de la tablette tactile, du TNI, de la projection vidéo de type « mapping video » et de différentes applications

#### JEU DRAMATIQUE

- Construction d'un personnage (attitude, gestuelle, direction du regard, actions et déplacements)
- Moyens corporels et expressifs (ouverture vers le public)

#### STRUCTURE DRAMATIQUE

- Caractère du personnage
- Indices de temps

#### STRUCTURES THÉÂTRALES

- Environnement sonore
- Décor
- Fonctions des objets

## TÂCHE 1 • APPRÉCIER DES OEUVRES DRAMATIQUES

## DÉROULEMENT

## PÉRIODE 1

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- 1 iPad pour chacune des équipes
- TNI et document de présentation
- Capsule de la Fabrique culturelle: <https://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/11632/les-grands-meres-mortes-ode-a-la-vie>
- Lien Padlet : <https://monurl.ca/lecabinetdessouvenirs>
- Un objet personnel mystérieux et rempli de souvenirs

## Préparation

## ENSEIGNANT

- Présenter aux élèves un objet relié à un souvenir. Créer un mystère autour de cet objet.
- Demander aux élèves ce que ce dernier peut représenter et les inviter à parler de leur propre expérience du souvenir. Revenir sur les poèmes de la classe de français s'il y a lieu. (Il peut être intéressant d'accrocher les poèmes sur une ficelle, à la manière d'une corde à linge, pour la durée du projet.)
- Expliquer que le thème du souvenir se retrouve souvent au théâtre et montrer [la vidéo de La Fabrique Culturelle](#) qui en témoigne. (Stratégie : aider les élèves à cibler leur intention d'écoute)
- **Activité d'appréciation afin d'explorer le langage**  
Questionner les élèves sur l'écriture scénique du spectacle (éléments visuels et sonores) et revenir sur le thème abordé. Mettre aussi en évidence l'attitude de la comédienne et les moyens vocaux utilisés pour se présenter de manière neutre mais investie en scène.

## ÉLÈVES

- Observer l'objet et, s'il y a lieu, le faire circuler.
- Participer à l'échange et accrocher les poèmes s'il y a lieu.
- Écouter activement et réfléchir à son intention d'écoute.
- Avec l'aide de l'enseignante ou de l'enseignant, cibler les particularités de l'écriture scénique. Nommer le thème et reconnaître les éléments du langage dramatique qui illustrent ce thème.

## RÉALISATION

## ENSEIGNANT

- Placer les élèves en équipes de 4. Remettre un iPad par équipe.
- Présenter cette consigne (TNI) :  
« Chaque élève, en 90 secondes, doit raconter un souvenir important aux autres membres de son équipe en prêtant attention à sa voix (respiration, diction, relaxation). »
- Présenter une deuxième consigne (TNI) :  
« Racontez à nouveau votre histoire, et ce, en dirigeant le regard selon l'indication donnée par l'image interactive sur l'iPad. Utilisez l'outil *Padlet* pour y accéder, note de la période 1 : [Jeu du regard](#). »
- Présenter une troisième consigne (TNI) :  
« Vous vous déplacez dans l'espace de jeu en adoptant une attitude neutre puis, au signal, vous raconterez un souvenir entendu lors des exercices précédents comme si c'était le vôtre. Contrôlez bien la direction de votre regard ! »
- Répéter pour qu'il y ait un total de 3 échanges, chaque fois avec un regard différent.

## INTÉGRATION

## ENSEIGNANT

- Échanger en plénière pour faire le point sur la direction du regard. Aider les élèves à faire des liens entre le regard, l'intention de communication, les effets créés, etc., et ce, à partir de leur propre expérience. (TNI)
- Indiquer aux élèves d'apporter à leur tour 5 objets-souvenir. (TNI)

## ÉLÈVES

- Se regrouper en équipe et recevoir l'outil.
- Raconter un souvenir en 90 secondes. Prendre conscience de sa voix.
- Ouvrir *Padlet* (lien inscrit au tableau ou partagé par l'enseignante ou l'enseignant). Ouvrir ensuite la carte « Jeu du regard ». À tour de rôle, cliquer sur une des bulles et raconter une histoire en exploitant le regard proposé.
- Marcher dans l'espace de jeu en demeurant attentif au signal. Lorsque c'est le moment, choisir un type de regard et raconter à un autre élève un des souvenirs entendus.

## ÉLÈVES

- Participer à l'échange et faire des liens entre les éléments ciblés.
- Prévoir d'apporter les objets pour le cours suivant.

**Le cabinet des  
SOUVENIRS !**

## TÂCHE 2 • APPRÉCIER DES OEUVRES DRAMATIQUES

## PÉRIODE 2

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- 2 iPad pour chacune des équipes (application *Fonofone* installée sur un des deux iPad)
- TNI et document de présentation
- Capsule vidéo EdPuzzle: <https://edpuzzle.com/media/5cec4215afae9c410f80b51a>
- Lien Padlet : <https://monurl.ca/lecabinetdessouvenirs>
- Objets supplémentaires pour les élèves qui n'en ont pas

## Préparation

## ENSEIGNANT

• **Activité d'appréciation avec EdPuzzle**

Faire un retour sur la notion du regard en montrant une autre vidéo du spectacle *Les Grands-Mères Mortes – Une Fête* et en invitant les élèves à être attentifs au regard de l'actrice (connaissances antérieures), mais aussi, à travers les figures qu'elle incarne ou fait apparaître, à son attitude corporelle, à sa gestuelle, à son rapport physique avec les objets et à l'environnement sonore.

## Réalisation

## ENSEIGNANT

## EXERCICE 1, disposition en cercle

- Demander aux élèves d'aller chercher un de leurs objets et de le déposer au centre du cercle.
- Demander aux élèves de regarder, en silence, tous les objets qui se trouvent dans l'espace tout en étant attentifs à ce qu'ils ressentent.
- Inviter les élèves à aller chercher, à tour de rôle, l'objet qui les attire le plus. Consigne verbale : « D'abord, déplacez-vous de manière neutre. Une fois l'objet en main, transformez votre attitude corporelle. Faites sentir au groupe ce que l'objet vous fait ressentir. Attention à votre regard ! »

## ÉLÈVES

- Visionner la vidéo et discuter en plénière.
- Être attentifs aux éléments mis en relief par l'enseignante ou l'enseignant.

## EXERCICE 1

- Aller chercher un objet et le déposer au centre du cercle.
- Regarder chacun des objets attentivement et choisir, en silence, l'objet qui l'attire.
- À tour de rôle, se déplacer en respectant la consigne. Trouver les moyens corporels adéquats pour faire ressentir l'émotion à véhiculer.



## DÉROULEMENT

## RÉALISATION

## ENSEIGNANT

## EXERCICE 2

- Placer les élèves en équipes de 4. Leur demander d'apporter leurs 5 objets. Leur faire part de la consigne à l'aide du TNI.
- Donner le signal de commencer la séquence.
- Après 3 minutes, pendant que les élèves commencent l'ébauche de leur séquence, rassembler tous les responsables du son et leur expliquer comment utiliser l'iPad pour créer rapidement une trame sonore simple avec *Fonofone*. Donner accès à [la fiche de l'application](#) qui résume les principales fonctions de l'outil.
- Unir deux équipes. Faire un rappel concernant l'écoute respectueuse.
- Donner le signal aux élèves de procéder aux présentations. Si le temps le permet, échanger.

## INTÉGRATION

## ENSEIGNANT

- Afficher [la dynamique de création](#) au TNI et présenter la phase de séparation aux élèves. En plénière, répondre aux différentes questions de la phase à partir du travail des élèves.
- Guider la discussion pour qu'un maximum d'équipes puissent parler de leur création. (personnage et direction du regard, attitude, gestuelle, actions ; ouverture vers le public ; fonction du son ; fonctions des objets ; traitement du temps).

## ÉLÈVES

- Se regrouper en équipe. Apporter les objets. Écouter les consignes.
- Suivre les directives en utilisant l'iPad, l'outil *Padlet* et la fiche « Ma dynamique de création ».
- En début de création, se regrouper en sous-groupe « responsables du son » pour explorer l'application *Fonofone*.
- Une fois le travail en sous-groupe terminé, rejoindre le reste de l'équipe pour ajouter des sons à la présentation.
- S'unir à une autre équipe.
- Présenter la séquence à l'autre équipe.
- Partager son expérience à l'autre équipe.

## ÉLÈVES

- Participer à l'échange et faire des liens entre les éléments ciblés.

## TÂCHE 3 • Créer une oeuvre dramatique (décor)

## PÉRIODE 3

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- 2 iPad pour chacune des équipes (applications *Fonofone* et *Keynote*)
- TNI et document de présentation
- Capsule vidéo présentant le cabinet de curiosités: <https://www.youtube.com/watch?v=3UnHxx0e8H0>
- Lien *Padlet*: <https://monurl.ca/lecabinetdessouvenirs>
- Optionnel : téléphone portable des élèves et nuage de mots sur [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) (à noter qu'il faudra créer le nuage de mots au préalable; pour ce faire, consulter le tutoriel)

## Préparation

## ENSEIGNANT

- Annoncer aux élèves qu'il est maintenant l'heure d'effectuer leur création.
- Demander aux élèves de participer aux nuages de mots en lien avec cet énoncé : lors des deux derniers cours, nous avons abordé les éléments suivants ... (Si les élèves possèdent un téléphone portable, utiliser [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com), sinon, écrire les mots au TNI)
- Présenter la proposition de création (TNI).
- Sur *Padlet*, montrer aux élèves où trouver les fiches de préparation qui les guideront lors de leur création, section « période 3 ». Expliquer les étapes de travail (TNI) et présenter la grille d'évaluation.

## Réalisation

## ENSEIGNANT

- (Inspiration). Demander aux élèves ce qu'ils connaissent du cabinet de curiosités. Leur présenter [la vidéo](#) qui explique ce dont il s'agit.

## ÉLÈVES

- Participer au nuage de mots. S'il y a lieu, faire ce processus avec le téléphone portable en se connectant à [menti.com](https://www.menti.com) et en composant le numéro qui est affiché au TNI.
- Prendre contact avec les éléments de la tâche.
- Écouter la vidéo.



## Le cabinet des SOUVENIRS !

# DÉROULEMENT

## RÉALISATION

### ENSEIGNANT

- AU TNI, présenter une image tirée de l'oeuvre *Les Grands-Mères Mortes* et demander aux élèves de s'exprimer quant au décor et aux objets mis en scène. Comparer cette scénographie avec le cabinet de curiosités.
- Demander aux élèves de se regrouper en équipes, de déterminer les rôles et de se mettre à la tâche. Les aviser que leur présentation sera faite exactement là où le décor sera élaboré. Bref, on jouera dans un petit espace hors-scène !
- Distribuer deux iPad par équipe (important : les élèves devront avoir en main les mêmes iPad à chacun des cours à partir de ce moment). Demander aux élèves d'accéder à *Padlet* pour consulter les documents de création et la grille d'évaluation. Les aviser que les cahiers à remplir fonctionnent avec l'application *Keynote*, un outil similaire à *PowerPoint*.
- Circuler pendant la première phase de création et observer le processus de création des élèves.

## INTÉGRATION

### ENSEIGNANT

- Inviter les élèves à compléter leur journal de bord via l'application *Keynote* en respectant les étapes au TNI. Si l'enseignante ou l'enseignant ne possède pas *Keynote* sur son ordinateur, il est possible de demander aux élèves d'exporter le fichier en *PowerPoint* avant d'envoyer le document par courriel.

### ÉLÈVES

- Observer l'image et participer à l'échange en relevant des similitudes et des différences.
- Déterminer les rôles suivants : deux comédiens-manipulateurs, un responsable du son et un responsable de l'image (s'il y a lieu).
- Accéder à *Padlet* et ouvrir les fichiers.
- Remplir les étapes présentées dans le cahier de l'élève.

### ÉLÈVES

- Ouvrir le cahier de l'élève et consigner les éléments demandés par l'enseignante ou l'enseignant. Envoyer le cahier complété à l'adresse courriel qui est affichée au TNI.

## TÂCHE 4 • Créer une oeuvre dramatique (personnages)

## PÉRIODE 4

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- 2 iPad pour chacune des équipes
- TNI et document de présentation
- Lien *Padlet* : <https://monurl.ca/lecabinetdessouvenirs>
- Capsule abordant la question de la construction d'un personnage par un comédien : <https://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/7778/le-jeu-des-40-etienne-pilon-comedien>

## Préparation

## ENSEIGNANT

- Comme les élèves aborderont la question du personnage et de sa construction à cette étape de la création, les inspirer avec [la capsule](#) de la Fabrique Culturelle.
- Demander aux élèves de relever les stratégies employées par le comédien pour construire un personnage. Demander s'ils ont en tête d'autres stratégies. Les écrire au tableau interactif.
- Sur *Padlet*, montrer aux élèves où trouver les fiches de préparation qui les guideront lors de leur création, section « période 4 ». Expliquer les étapes du travail (TNI) et revenir sur la grille d'évaluation.

## Réalisation

## ENSEIGNANT

- Demander aux élèves de se regrouper en équipe. Leur indiquer que pour cette période, les responsables du son et de l'image deviendront des soutiens à la mise en scène et aideront à la construction des personnages. Distribuer les iPad.

## ÉLÈVES

- Écouter activement.
- Relever les éléments demandés et participer à l'échange.
- Se regrouper en équipe.





## Le cabinet des SOUVENIRS !

## DÉROULEMENT

### RÉALISATION

#### ENSEIGNANT

- Inviter les élèves à suivre les étapes du cahier de l'élève sur la construction des personnages et sur le choix des actions scéniques.
- Circuler et guider les élèves au besoin (en troisième secondaire, il est encore possible d'intervenir auprès des élèves dans leur mise à l'essai des idées de situations dramatiques).
- Inviter les élèves à compléter leur deuxième cahier avec l'application *Keynote*.

### INTÉGRATION

#### ENSEIGNANT

- Discuter en plénière autour de ces questions:
  - 1) Qu'avez-vous compris quant à la construction des personnages?
  - 2) Avez-vous essayé des stratégies relevées dans les explications d'Étienne Pilon?
  - 3) Quels sont les défis particuliers auxquels vous avez fait face?
  - 4) Comment avez-vous réussi à intégrer l'objet-personnage?
  - 5) Comment les moyens corporels choisis permettent-ils d'illustrer les aspects socioculturels d'un personnage?
  - 6) Comment faire comprendre aux spectateurs qu'un personnage fait partie du passé?
  - 7) Avez-vous donné la parole à vos personnages du passé?
  - 8) Et plus encore ...
- S'il y a lieu, demander aux élèves d'amener un tissu pâle pour intégrer à leur décor: foulard, vêtement, rideau... Consigne disponible sur *Padlet*.

#### ÉLÈVES

- Suivre les étapes du cahier et conserver des traces.
- Ouvrir l'application *Keynote* et consigner les éléments demandés par l'enseignante ou l'enseignant.

#### ÉLÈVES

- Participer à la discussion.

## TÂCHE 5 • Créer une oeuvre dramatique (son/projection)

## PÉRIODES 5 et 6

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- 2 iPad pour chacune des équipes (applications *Fonofone*, *Keynote*, *Projection Mapper*)
- TNI et document de présentation
- Un ou deux projecteurs vidéos et adaptateurs pour iPad (s'il y a lieu)
- Tissus ou autres matériaux de couleur pâle pour les élèves qui oublieront d'en apporter (s'il y a lieu)
- Lien *Padlet* : <https://monurl.ca/lecabinetdessouvenirs>
- Extrait d'[une conférence TED de Natasha Tsakos](#) (de 5 minutes 45 à 8 minutes 30) sur la technologie au théâtre

## Préparation

## ENSEIGNANT

- Questionner les élèves quant à ce qu'ils connaissent sur la projection vidéo et/ou le son au théâtre.
- Au TNI, projeter la vidéo de l'artiste Natasha Tsakos et demander aux élèves d'être attentifs à l'environnement sonore et/ou aux projections. Intention d'écoute: comprendre le rapport entre ces éléments et le personnage joué par la comédienne.
- Inviter les élèves à s'exprimer sur les fonctions des projections et des effets sonores. (TNI)
- Présenter la tâche qui s'échelonnera sur deux périodes. Les élèves trouveront la démarche sur *Padlet*, section « périodes 5 et 6 ».

## Réalisation

## ENSEIGNANT

- Demander aux élèves de se regrouper en équipes et de se rappeler les rôles. Distribuer les iPad.

## ÉLÈVES

- Faire appel aux connaissances antérieures.
- Écouter activement.
- Relever les éléments demandés et participer à l'échange.
- Se regrouper en équipes.

**RÉALISATION****ENSEIGNANT**

- Inviter les élèves à suivre les étapes du cahier de l'élève sur l'élaboration de leur projection et de leur environnement sonore.
- Circuler et guider les élèves au besoin.
- S'il y a lieu, aider les élèves avec l'utilisation de l'application *Projection Mapper* (voir le tutoriel).

**INTÉGRATION****ENSEIGNANT**

- Discuter en plénière autour de ces questions:
  - 1) Comment sons et projections peuvent-ils enrichir une oeuvre dramatique?
  - 2) Quelles fonctions joueront les projections et/ou les éléments sonores dans vos créations ?
  - 3) Quelles idées et trouvailles pourriez-vous partager aux autres équipes ?

**ÉLÈVES**

- Suivre les étapes du cahier et conserver des traces.
- Ouvrir le cahier de l'élève et consigner les éléments demandés par l'enseignante ou l'enseignant.

**ÉLÈVES**

- Participer à la discussion.

**TÂCHE 6 • Répétition, rétroaction et ajustements (période 7 )**

- Réserver une partie de cette période à la répétition de la séquence.
- S'il y a lieu, assurez-vous que les élèves puissent avoir accès au projecteur vidéo pour tester leur séquence avec la projection.
- Conserver une période de 20 minutes en fin de cours pour que les élèves se regroupent (deux équipes se réunissent), présentent leur séquence et échangent dans le but d'améliorer leur création.
- Une co-évaluation est effectuée à ce moment. La fiche de co-évaluation est remise en version papier.

**TÂCHE 7 • Présentation des créations (période 8)**

- Au début de la période, pendant 20 minutes, laisser les élèves préparer leur décor, ajuster leur séquence et répéter. À noter que pour les présentations, les élèves ne déplacent pas leur décor. Le lieu de représentation demeure le même. C'est le public qui se déplacera dans l'espace.
- Ces présentations devront être filmées comme trace d'évaluation.
- Ces présentations pourraient aussi servir d'objet d'appréciation.