



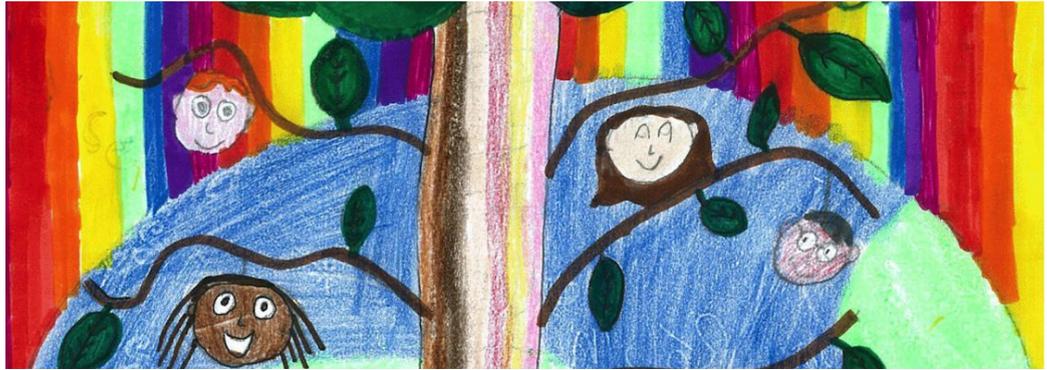
# *Grow to show* grandir pour montrer

## le manuel

*Grow from Seeds* (qui s'élève depuis ses graines), projet pour l'éducation interculturelle dans les écoles primaires, est soutenu par Erasmus+.

Référence 2017-1-IE01-KA201-025692

[www.growfromseeds.eu](http://www.growfromseeds.eu)



Propos des enfants de l'école primaire Les Fougères,  
Le Raincy (France)

***Qu'avez-vous appris?***

“ À travailler ensemble.”

“ A être d'accord avec les autres.”

“ A être d'accord avec les idées des autres, à les mélanger avec les  
nôtres.”

***Est-ce que ça a changé quelque chose dans la classe ?***

“ On se connaît mieux.”

“ On est plus proche.”

“ On partage plus nos idées en-dehors.”

*Cette publication a été réalisée avec le soutien du programme Erasmus + de l'Union européenne.*

*Le contenu de cette publication relève de la seule responsabilité du partenariat et ne peut en aucun cas être interprété comme reflétant les opinions de l'Agence Nationale et de la Commission.*



# Contributeurs

**Seamus Quinn**, The Gaiety School of Acting (Irlande)

**Caroline Coffey**, The Gaiety School of Acting (Irlande)

**Anna Kadzik-Bartoszewska** The Gaiety School of Acting (Irlande)

**Noémie Laurens-Besace**, La Transplanisphère (France)

**Bruno Freyssinet**, La Transplanisphère (France)

**Julia Lappe**, GildenGrundschule (Allemagne)

**Anne Meigen**, GildenGrundschule (Allemagne)

**Gerry Breslin**, Kildare Town Educate Together (Irlande)

**Rachel Burke**, Kildare Town Educate Together (Irlande)

**Rebecca O'Halloran**, Plan International Ireland

**Dominique Di Ponio**, Ecole Élémentaire Les Fougères, Le Raincy (France)

**Stivan Quatreuille**, Ecole Élémentaire Les Fougères, Le Raincy (France)

*Nous remercions Cathy Costello et Maureen Moran de la ville de Kildare, (Educate Together),*

*et Lauren O'Toole de la Gaiety School of Acting, pour leurs commentaires utiles sur l'ébauche du manuel.*



# Sommaire

<b>Introductions et pédagogie du manuel</b>	<b>p.6</b>
Que trouve-t-on dans le manuel <i>Grow to Show</i> ?	p.6
Les objectifs du programme <i>Grow From Seeds</i> .	p.8
<b>1. Les ateliers <i>Grow</i> : la méthodologie pour la collecte des histoires</b>	<b>p.9</b>
1.1. ATELIER 1 : La narration.	p.11
1.2. ATELIER 2 : la collecte des histoires	p.18
1.3. ATELIER 3 : la collecte des histoires (suite)	p.21
<b>2. Passer de <i>Grow</i> à <i>Show</i></b>	<b>p.26</b>
2.1. Développer les "6 cases" du groupe pour en faire une histoire.	p.27
2.2. Rendre l'histoire théâtrale.	p.29
2.3. Concevoir et créer la pièce.	p.31
2.4. Mise en scène de la pièce	p.33
Annexe 1 Oisín in Tír na nÓg / version Irlandaise et ses thèmes	p.36
Annexe 2 Oisín à Tír na nÓg	p.38
Annexe 3 6 boîtes (version texte)	p.41
Annexe 4 6 boîtes (version tableau)	p.42
Annexe 5 7 boîtes (version tableau)	p.43
Annexe 6 Les pièces	p.44

# Introduction

Le projet *Grow from Seeds* (la croissance des graines) fournit un programme pour favoriser le dialogue interculturel dans les écoles primaires. Il affirme les priorités du Parlement européen pour lutter contre les comportements antisociaux par la cohésion et l'inclusion sociales, la citoyenneté active. Il vise également l'autonomisation et la participation des élèves. La méthodologie utilisée pour dispenser ce programme d'enseignement repose sur plusieurs dimensions : la création dramatique, le conte et les arts de la scène. Elles constituent des outils d'apprentissage très motivants, jouant sur les sens et le mouvement.

Ce manuel est l'une des nombreuses ressources développées dans le cadre du projet *Grow from Seeds* soutenu par Erasmus+. Il implique des organisations venant d'Allemagne, d'Irlande et de France.

## Que trouve-t-on dans le manuel *Grow to Show* ?

Le manuel est divisé en deux parties.

**Les ateliers *Grow* (*grandir*)** : une série d'ateliers conçus pour aider les enseignants et leurs élèves à explorer, créer et rassembler leurs propres histoires.

**La partie *Show* (*la pièce*)** : des propositions et des instructions pour les enseignants sur la manière de transposer sur scène les histoires collectées dans les ateliers *Grow*.

Les enseignants peuvent s'approprier cet outil de deux façons : soit ils l'utilisent simplement pour mener des ateliers d'écriture d'histoires et de théâtre aboutissant à la création d'un spectacle, soit ils appréhendent dans l'ensemble du cadre du programme *Grow from Seeds* qui comprend d'autres publications et outils.

Le programme et le manuel utilisent une approche pédagogique qui privilégie l'ouverture (*Open Framework Pedagogy Approach*) et encourage l'inclusion de tous les élèves dans la classe et la cohésion du groupe.

Le programme *GFS* comprend 10 ateliers distincts qui peuvent être menés dans le cadre de séquences pédagogiques d'une durée de 40 à 60 minutes chacun.

## **Les Ateliers Seeds (graines) 1-7**

Sept ateliers pratiques de théâtre conçus pour explorer les thèmes de l'inclusion sociale, de la cohésion sociale, de la citoyenneté active et de l'autonomisation. Ces ateliers sont encore en cours de développement actuellement et seront prochainement accessibles sur le site [growfromseeds.eu](http://growfromseeds.eu)

## **Les Ateliers Grow (grandir) 1-3**

Ceux-ci sont conçus pour encourager les participants à découvrir les techniques de narration et récit (*storytelling*) : Imaginer, inventer et raconter son histoire, participer à l'élaboration d'un récit collectif.

## **Plus sur le manuel *Grow and Show***

Cette publication propose donc un outil indépendant qui encourage la collecte d'histoires et le processus de création d'une pièce. Elle est illustrée d'exemples de pièces créées par l'application d'une même méthode en Irlande, France et Allemagne.

Ainsi, chaque atelier est conçu pour proposer aux enseignants les ressources nécessaires pour la mise en œuvre d'un projet de récits à dimension interculturelle au sein de la classe. Cependant, d'autres thèmes peuvent librement être abordés.

Le cadre de travail proposé est conçu pour donner aux enseignants du primaire les informations, les ressources et les outils nécessaires pour mener les ateliers *Grow* (1-3) et représenter le résultat sous la forme d'un petit spectacle, à partir des enseignements tirés des ateliers *Seeds* qui précèdent.



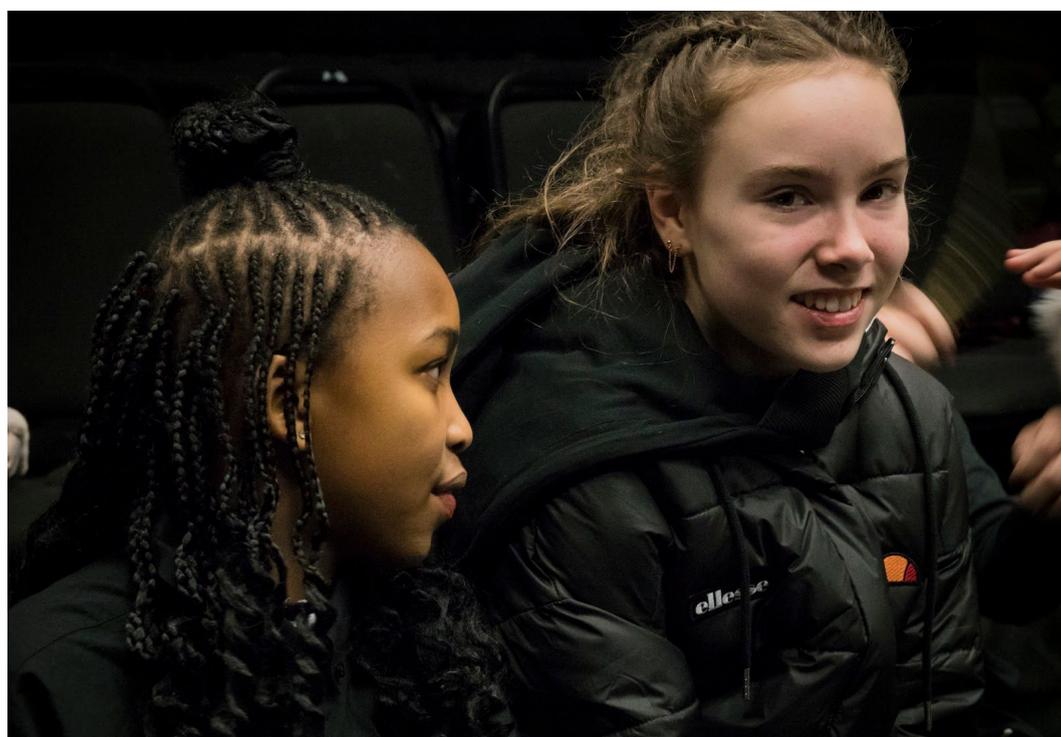
## Les objectifs du programme *Grow from Seeds*

- Développer un E-Book sur l'éducation interculturelle qui questionne l'importance de l'inclusion dans les écoles primaires du point de vue des 3 pays participants.
- Développer un modèle traduisible du manuel *Grow to show*
- Fournir des modules d'apprentissage pour les enseignants et leurs élèves. Il s'agira aussi de créer un manuel qui présentera la méthodologie et de fournir un guide pas-à-pas permettant de mettre en œuvre ce programme éducatif innovant en école primaire
- Offrir une plateforme de partage de connaissances. Le savoir généré au travers du projet sera rassemblé et traité en termes d'apprentissage et de retour d'expérience.
- Diffuser le programme éducatif en développant des partenariats avec les écoles primaires

*Les attitudes et les valeurs du projet sont  
plaisir • encouragement • respect*



# Les ateliers *Grow*



## Préparation du jeu – les ateliers pour permettre le jeu théâtral

L'objectif général de ces ateliers est d'engager les participants dans la création et la collecte d'histoires afin de créer une pièce.

Ces ateliers peuvent également être intégrés au programme plus large *Grow from Seeds*.

## Atelier #1 : la narration

### La méthodologie pour la collecte des histoires

#### Mise en place : de quoi ai-je besoin ?

- Le conte de Tir na Nog (voir Annexe 1)
- Un espace de travail : la salle mise à disposition doit impérativement être suffisamment grande et aménagée de telle sorte à pouvoir accueillir l'ensemble des participants et permettre une liberté de mouvement, l'atelier demandant un engagement physique.

#### Les participants

Des élèves du primaire entre 5 et 12 ans, le groupe n'excédant pas 30 élèves

#### Intervenants

Enseignants de l'école, éducateurs, professeurs de théâtre

#### Objectif de cet atelier

- Accompagner les participants dans leur collecte d'histoires
- Préparer le jeu théâtral
- Encourager une prise de conscience sur la question interculturelle (ou autre thème si besoin)
- Donner accès à des techniques de théâtre pour développer l'expression de soi
- Gagner et développer la confiance en soi
- Construire des solutions favorisant l'écoute des uns et des autres

#### Temps requis

40-60 minutes

#### Mise en oeuvre

Les ateliers utilisent des techniques de jeux de rôles ainsi que des exercices et des techniques de narration. Il s'agit de :

- Promouvoir une attitude inclusive et célébrer la diversité

- Créer un environnement sûr et de respect mutuel
- Explorer les comportements concernant les relations interculturelles au travers d'histoires (si ces ateliers sont liés au programme *Grow from Seeds*)
- Permettre aux élèves de se sentir en sécurité pour permettre d'engager le dialogue au moyen d'activités de coopération et de communication

## Finalité

A la fin de la session, par la pratique de nouvelles techniques, les enfants auront :

- Développé une capacité à travailler individuellement et en groupe
- Progressé vers l'acquisition de compétences en termes de communication
- Renforcé la pensée critique en partageant et en discutant des thèmes symboliques présents dans leurs histoires.

La pratique de nouvelles techniques par les élèves améliorera leur développement personnel et leur capacité de communication.

Note : les éducateurs et enseignants peuvent adapter des échauffements et des exercices comme ils le souhaitent selon leur espace de travail et les besoins de leurs élèves.



## Etape 1: l'échauffement

### Exercices d'échauffement - Jeux pour renforcer l'esprit d'équipe et créer un climat de confiance

Ces jeux sont un moyen novateur de commencer des activités de groupe en donnant aux élèves une occasion de créer des liens et de se concentrer.

## 1. Exercice : Jeu de noms – Un nom est répété trois fois

Le groupe forme un cercle. Chacun à son tour dit son nom bien fort autour du cercle.  
2 tours.

L'animateur prend place au milieu du cercle.

L'animateur dit l'un des noms des participants à haute voix 3 fois rapidement, par exemple : "Louise Louise Louise"

L'animateur annonce que la prochaine fois qu'il / elle dit un nom 3 fois, la personne qui porte ce nom doit dire aussi son nom avant que l'animateur ne le dise 3 fois. Si la personne ne parvient pas à le faire, elle prend la place au milieu et à son tour prononce un nom 3 fois jusqu'à ce qu'une autre personne prenne sa place au milieu.

Faites cela plusieurs fois.

## 2. Exercice : Marche / Stop / Saute / Nom

Demandez au groupe de déambuler dans l'espace. Chacun doit changer souvent de direction pour ne pas finir par tourner en rond. Puis demandez leur de s'arrêter en disant **Stop**. Répétez la séquence **marche / stop** à intervalles réguliers. Puis introduisez (une fois le groupe arrêté) un **Saute** dans la séquence. Répétez la séquence en dictant au groupe **marche / stop / saute**. Ajouter un **nom** (permettant au participant de crier son nom aussi fort que possible, comme dans l'exercice précédent) Encouragez le groupe à s'amuser. Répéter aléatoirement **marche / stop / saute / Nom**.

Pour stimuler l'aspect ludique, vous pouvez lancer des défis au groupe. Annoncez que les instructions doivent maintenant être appliquée dans le sens opposé. **Marche** signifie **Stop** et **Stop** signifie **Marche**. Une fois ce principe acquis, ajoutez que **Saute** signifie **Nom** et **Nom** signifie **Saute**. Continuez à jouer rapidement jusqu'à mettre fin à la partie de façon naturelle, à votre appréciation.

### 3. Exercice : préparation des tableaux

Demandez aux élèves de marcher dans l'espace et de s'immobiliser lorsque vous dites "FREEZE !". Invitez les élèves à créer des positions intéressantes et nouvelles à chaque nouveau Freeze.

Dites "Marche" pour qu'ils quittent leur état de statue et reprennent leur marche.

Répéter Freeze plusieurs fois.

- Étape : le Freeze en chiffres

Indiquez aux élèves que, lorsque vous annoncez un nombre, ils doivent faire le Freeze en groupe correspondant à ce nombre. Par exemple. 3 = freeze de groupe de 3 élèves, 5 = 5 élèves, 30 = Freeze du groupe complet, etc.

Encouragez-les à proposer un contact physique entre les statues de groupe (contact des pieds, des mains...).

- Etape : Mot - Tourner - Freeze

#### Remarque ! Commencez par faire une démonstration

Demandez aux élèves de former un grand cercle et de se tourner face vers l'extérieur. Demandez-leur ensuite de fermer les yeux. Lorsque vous prononcez un mot, ils se retournent dans le cercle en ouvrant les yeux pour proposer une statue inspirée par ce mot.

Encouragez la pensée spontanée / instinctive. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. (Par exemple, pour "voiture", certains pourraient devenir une voiture alors que d'autres pourraient conduire la voiture...)

Commencez par des objets, puis des types de personnages par exemple.

#### Note

Suggestions d'objets et personnages : Voiture, arbre, chaise, livre, aigle, vélo, sorcière, dragon, sorcier, enseignant, Père Noël, etc.

#### Présentez

Vous pouvez profiter de l'exercice pour annoncer que l'atelier va évoquer un conte Irlandais : **Oisin in Tír na nÓg (mythe irlandais voir annexe 1)**

Et utiliser quelques éléments du conte comme "préambule" pour former des statues :

- un cheval, un guerrier
- un chasseur
- la séparation (les au revoirs)

- un festin
- un grand rocher

Cette fois, lorsque les élèves se retournent, ils peuvent ajouter du mouvement et du son. Ils auront probablement déjà essayé de le faire !

## Etape 2 : la narration – explorer les points communs et les différences

### 1. Exercice : Discussion autour des légendes d'Irlande/de France/d'Allemagne

Le groupe est rassemblé en cercle.

Quels mythes / légendes connaissons-nous?

Lisez l'histoire de **Tír na nÓg (Annexe 1)** ou un mythe national équivalent au groupe.

Les thèmes devant être abordés sont :

- l'envie de partir / de voyager
- l'envie de rentrer chez soi
- l'appel de l'aventure
- l'excitation et la solitude au moment du départ
- la séparation avec sa famille, ses amis, sa communauté...
- l'énergie de la jeunesse
- la sagesse de l'âge
- faire face aux épreuves
- intégrer un nouveau monde / une nouvelle culture
- faire face aux difficultés d'adaptation
- en ressortir triomphant
- retourner auprès des siens enrichi par les connaissances acquises et avec l'envie de les partager

### 2. Exercice: Tableaux d'après le conte Tír na nÓg

Créez 6 groupes de 5 - Groupes répartis en fonction de la taille de la classe.

Chaque groupe crée 3 tableaux (groupe figé) - début / milieu / fin - pour raconter l'histoire de Tír na nÓg. Le groupe adopte une position neutre avant de commencer. Chaque groupe effectue ses 3 tableaux. (L'animateur peut taper dans ses mains à chaque fois qu'il doit passer d'un tableau à un autre)

En outre, pendant que les élèves effectuent leurs tableaux, l'animateur peut interagir avec les élèves : il pose sa main sur l'épaule des élèves "statufiés" et leur demande de dire ce qu'ils ressentent en tant que personnage, ou, s'ils sont un objet, ce qu'ils font/quelle est leur utilité.

### 3. Exercice - Donnez vie aux Tableaux

Demandez aux groupes de développer / de donner vie à l'un de leurs tableaux. Ils peuvent utiliser le dialogue, le mouvement, les sons, etc.

Demandez à 2 groupes de développer un tableau pour le début de l'histoire, à 2 autres groupes de faire un tableau pour milieu, et enfin à 2 derniers groupes de créer un tableau de fin. (Adaptez selon le nombre d'élèves)

Les groupes répètent leur nouvelle scène, tout en incorporant d'autres tableaux, par exemple : Tableau (Début) - Scène (Milieu) - Tableau (Fin)

Les groupes présentent ce qu'ils ont préparé au reste de la classe.



## Etape 3 : discussion et réflexion

### 1. Exercice : Discussion

Expliquer aux enfants que nous avons maintenant vu plusieurs versions de Tir na nÓg, avec différentes perspectives, dialogue, mouvement, etc.

- La tradition orale = différentes versions / nouvelles décisions.
- Toutes les versions sont valides. Elles ont des similitudes. Lesquelles?
- Faire référence à différents contes et légendes. Caractéristiques communes / traits / personnages / - Quels sont-ils?
- Quelles légendes / mythes connaissons-nous provenant d'autres pays? Discutez des traits communs ci-dessus et des différences.
- Ces histoires sont universelles.
- Elles ont une culture spécifique, un contenu et des héros traditionnels, et viennent de pays différents, mais toutes ces histoires ont des idées / thèmes / personnages universels

**Traits communs = lien**

**Différences = curiosité**

Demandez aux enfants pour le prochain atelier de réfléchir aux légendes et aux mythes qu'ils connaissent, de France ou d'autres pays, ou bien qu'ils ont entendu à la maison.

## 2. Exercice : Clapping

Le groupe forme un cercle à nouveau. Tous les participants lèvent leurs mains à la hauteur des épaules, paumes face vers le ciel. Le groupe est invité à regarder les mains de l'animateur et à applaudir à l'unisson lorsque l'animateur applaudit. (Au début il est possible qu'il soit nécessaire d'effectuer plusieurs tentatives avant d'arriver à ce que l'ensemble de la classe se synchronise.)



## Atelier #2 : la collecte des histoires

### La méthodologie pour la collecte des histoires

#### Mise en place : de quoi ai-je besoin ?

- Matériel :

- Feuille A4 structure 6 CASES (Annexe 2)
- crayons
- feutres
- stylos

- Un espace de travail : la salle mise à disposition doit impérativement être suffisamment grande et aménagée pour pouvoir accueillir l'ensemble des participants et permettre une liberté de mouvement, l'atelier demandant un engagement physique.

#### Participants

Élèves de primaire entre 5 et 12 ans, le groupe n'excédant pas 30 élèves.

#### Intervenants

Enseignants de l'école, éducateurs, professeur de théâtre.

#### Objectifs

- Accompagner les élèves dans leur collecte d'histoires
- Préparer au jeu dramatique
- Partager la créativité individuelle dans un groupe

#### Finalité

Les participants auront créé leur propre récit en six parties constituant le squelette de leur récit (*Six Part Call to Adventure Story*, l'appel de l'Aventure en 6 parties<sup>1</sup>). Partage de la créativité individuelle dans un groupe.

#### Temps requis

40-60 minutes

---

<sup>1</sup> L'appel de l'Aventure en 6 parties créé dans le cadre de la méthodologie est une combinaison entre La méthode de narration en 6 parties conçue par Mooli Lahad (Israël, années 90) et le Voyage du Héros. La narration en 6 parties est l'œuvre de Alida Gersie, elle même inspirée par le travail de Vladimir Prop et Algirdas Greimas.

## Etape 1 : échauffement

Utilisation de l'échauffement vu dans le précédent atelier (Atelier #1)

## Etape 2 : la collecte des histoires

L'exercice suivant explore les méthodes de collecte d'histoires. Les élèves devront entrer et évoluer dans une fiction. Le contenu de cet atelier tout comme l'ensemble des actions menées dans le cadre de ce projet permettent l'acquisition des compétences issues des programmes officiels en vigueur dans le domaine de la maîtrise de la langue et l'éducation morale et civique (cf. BO du 26-11-2015 annexe 7)

### **1. Exercice : 6 Cases pour tracer le canevas des histoires (20-40 mins)**

Vous allez maintenant créer votre propre histoire en utilisant ce que nous appelons les 6 Cases. Chaque élève reçoit une feuille A4 avec la structure à 6 Cases. Un kit de matériel d'arts plastiques est mis à disposition de l'ensemble du groupe : des crayons, des marqueurs et des stylos sont disponibles pour pouvoir dessiner.

Chaque case a des instructions spécifiques (Voir annexe 3)

Demandez aux élèves de s'installer où ils le veulent dans la salle. Cela peut être sur le sol ou à un bureau. Les feuilles avec les 6 Cases sont distribuées. Expliquez au groupe qu'ils vont maintenant créer leur propre histoire, unique pour chacun. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de le faire, il suffit de suivre les instructions. Ces instructions sont détaillées étape par étape. Ne passez donc pas à une autre case tant que vous n'y êtes pas invité. Ceci est un dessin, exercice symbolique. Mais, les mots peuvent être utilisés si certains participants veulent compléter leur dessin.

### **2. Exercice : Partage des histoires**

À la fin, demandez aux élèves de regarder leur histoire et de réfléchir à la manière dont ils la partageraient avec quelqu'un d'autre. De quels mots ont-ils besoin?

Les élèves se mettent 2 par 2 et partagent leur histoire les uns avec les autres.

### **3. Exercice : Le cercle des histoires**

Toutes les histoires sont placées de manière à former un grand cercle sur le sol. Les élèves se positionnent tout d'abord derrière le dessin de leur propre histoire, puis se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre pour observer les histoires des autres élèves. (L'animateur peut frapper dans ses mains pour signaler le changement de place.)

### **4. Le choix les yeux bandés**

6 élèves (ou moins) ont les yeux bandés/fermés et sont invités à choisir au hasard une histoire du cercle.

Six histoires sont ainsi sélectionnées (ou moins, en fonction du nombre d'élèves dans la classe.)

### **5. Début/Milieu/Fin des chaque 6 cases**

Chaque histoire est attribuée à un groupe - 6 histoires = 6 groupes

Le créateur / auteur de l'histoire doit être dans le groupe qui a reçu son histoire. Il peut raconter et expliquer l'histoire. Mais, il ne peut pas jouer le rôle du personnage principal. Cependant, il peut jouer un autre rôle ou bien mettre en scène.

Conformément à l'Atelier 1, le groupe crée un Début / Milieu / Fin pour l'histoire individuelle sous forme de tableaux.

Chaque groupe présente les tableaux qu'ils ont réalisés au reste de la classe.

Si le temps le permet, le groupe peut donner vie à l'un des tableaux en utilisant des dialogues, du mouvement ou du chant.

## **Etape 3 : réflexion, faire le lien avec l'atelier précédent et le suivant**

### **6. Exercice : Réflexion**

Résumez et faites le lien entre les deux précédents ateliers. Expliquez que lors du prochain atelier, il s'agira de créer 3/4 histoires avec le groupe classe. Félicitez-les pour leur travail et dites-leur que nous poursuivrons leurs aventures à la prochaine séance.

### **7. Clapping**

Le groupe forme un cercle à nouveau. Tous les participants lèvent leurs mains à la hauteur des épaules, paumes face au ciel. Le groupe est invité à regarder les mains de l'animateur et à applaudir à l'unisson lorsque l'un des intervenants applaudit.

## Atelier #3 : la collecte des histoires (suite)

### La méthodologie pour la collecte des histoires

#### Mise en place : de quoi ai-je besoin ?

- Matériel :

- Feuille A4 structure 6 CASES (Annexe 2)
- crayons
- feutres
- stylos

- Un espace de travail : la salle mise à disposition doit impérativement être suffisamment grande et aménagée pour pouvoir accueillir l'ensemble des participants et permettre une liberté de mouvement, l'atelier demandant un engagement physique.

#### Participants

élèves de primaire entre 5 et 12 ans, le groupe n'excédant pas 30 élèves

#### Intervenants

enseignants de l'école, éducateurs, professeurs de théâtre.

#### Objectifs

- Collaborer à la création d'une histoire collective unique et originale, promouvant la cohésion et la citoyenneté active
- Reconnaître et comprendre le rôle de l'individu et des divers groupes qui composent notre communauté
- Initier des élèves à de nouvelles techniques qui leur permettront d'améliorer leur développement personnel et leur capacité de communication

#### Attendus

Une histoire, créée collectivement

#### Temps requis

40 à 60 minutes

## Etape 1 : échauffement

### 1. Exercice : Introduction

Rappeler ce qui a été fait dans les précédents ateliers. Revoir les créations individuelles sous la forme des 6 cases.

### 2. Exercice : Marche / Stop / Saute / Nom / Freeze

(comme pour l'atelier précédent)

Demandez au groupe de se déplacer dans l'espace. Il faut changer parfois de direction pour ne pas finir par tourner en rond. Puis incitez les à s'arrêter en disant Stop. Répétez la séquence marche / stop à intervalles réguliers. Puis introduisez (une fois arrêté) un saut dans la séquence. Répétez la séquence en dictant au groupe marche / stop / saute. Ajouter un nom (permettant au participant de crier son nom aussi fort que possible) Encouragez le groupe à s'amuser. Répéter aléatoirement marche / stop / saute / Nom.

Pour rendre l'activité plus ludique et mettre au défi le groupe, faites en sorte que les instructions signifient le contraire. Marche signifie Stop et Stop signifie Marche. Une fois le changement de consignes établi, ajoutez que Saute signifie Nom et Nom signifie Saute. Continuez à jouer rapidement jusqu'à mettre fin à la partie de façon naturelle et selon votre appréciation.

Demandez aux étudiants de se déplacer dans l'espace et de s'immobiliser lorsque vous dites "FREEZE!". Encouragez les élèves à expérimenter des formes, des niveaux, etc.

Dites "Marche" pour qu'ils se remettent en mouvement et continuent de marcher. Répéter "freeze" plusieurs fois.

### 3. Exercice: " Je suis le/la..."

Le groupe forme un grand cercle. Demandez à un volontaire de sauter bruyamment au milieu du cercle en disant "JE SUIS L'ARBRE !", et tout en devenant une image figée de l'arbre. L'intervenant pourra en premier effectuer une démonstration.

Au tour des participants de sauter au centre et d'ajouter leurs propositions à celle de l'arbre telles que "Je suis une racine, branche, feuille ou autre de l'arbre", sur le

principe de l'arrêt sur image en s'attachant à la première. Il est important que leurs propositions soient verbalement terminées par "... de l'arbre" pour leur permettre de se rattacher à cette image et non à des choses sans rapport.

Lorsque toutes les possibilités semblent épuisées, prendre une "photo" de l'instant en invitant les participants à s'écouter et à s'observer avant qu'ils ne reprennent leur place dans le cercle afin de répéter le processus sur une autre image, par exemple, "Je suis la voiture".

Remarque : il est probable que les élèves énoncent des éléments qui se trouvent en dehors du cadre, par exemple "Je suis la personne qui coupe l'arbre". Dans ce cas, il est important dans un premier temps de les encourager à devenir d'abord des parties, des détails de l'objet en question. C'est dans un prolongement éventuel que ces images plus éloignées pourront être proposées.

## Etape 2 : collecter les histoires

Vous pouvez choisir entre l'option A et l'option B :

### **1 - A. Exercice : création des 6 cases pour le groupe**

Les participants créeront au moins deux histoires collectives à l'aide de la structure de l'annexe 2 composée de 6 parties.

Chaque section de l'histoire est dessinée sur une grande feuille et placée sur le tableau de la classe.

Un dessinateur / artiste est désigné au préalable par l'enseignant / animateur pour ses capacités en dessin.

N'oubliez pas de souligner l'aspect aventure, c'est-à-dire d'encourager le personnage à partir en voyage / quitter la maison / partir à la recherche de quelque chose.

### **1 - B. Exercice : création des 7 cases selon la méthodologie du programme Grow from Seeds**

A noter : la 7ème case vient compléter le programme Grow From Seeds dans lequel le héros de l'histoire doit aider un autre personnage à réaliser ses rêves. Ceci afin de soutenir l'objectif de citoyenneté active du programme Grow from Seeds.

Les participants créeront une histoire collective à l'aide de la structure de l'atelier 2

avec une feuille composée de 7 cases. (Voir annexe 7 cases)

## 2. Exercice : les règles pour élaborer l'histoire collective

Utilisez une balle pour faciliter le processus de sélection. Seule la personne qui tient celle-ci peut prendre la parole et faire une suggestion. Les élèves sont donc invités à lever la main pour obtenir la balle s'ils ont une suggestion à formuler. La balle navigue alors entre les élèves désireux de proposer leur avis et l'intervenant, afin que chaque élément de l'histoire ait été sujet à discussion. Comme indiqué ci-dessous, lorsque trois suggestions sont formulées, le groupe peut voter sur celle qu'il souhaite: chaque élève ne peut voter qu'une seule fois et la majorité l'emporte, ce qui permet au groupe de disposer d'une voix collective.

Au fur et à mesure que les suggestions sont faites<sup>2</sup> (3), écrivez-les sur le tableau d'écriture pour faciliter la mémoire et éliminez les deux qui ne seront pas utilisées. Vous permettant ainsi que le groupe de garder une trace de l'histoire.

- Règle de la majorité - 3 options, en choisir une par vote. Les autres personnages créés peuvent être utilisés pour les prochains récits.
- Pour gagner du temps, dessinez l'image lors de la création de la prochaine section de l'histoire.
- Relisez et reliez chaque partie de l'histoire au fur et à mesure.
- À la fin, invitez l'un des membres du groupe à raconter l'histoire aux autres.

Voir annexe 4.

## Etape 3 : collecter les histoires

### 1. Exercices de conclusion

- "Je suis le/la....." à partir des histoires produites
- Rappelez au groupe l'exercice "Je suis le/la ...." au début de la session.
- Dites au groupe qu'ils peuvent le faire pour le personnage principal de chaque histoire. Par exemple : "je suis le super-héros !"

---

<sup>2</sup> Voir annexe 3

- Ils peuvent maintenant ajouter toutes les parties / détails du personnage, par exemple. Masque / cape / yeux / voix / etc. Ils peuvent également ajouter d'autres images que le personnage rencontre au cours de l'histoire.

- Faites ceci pour le personnage principal / héros de chaque histoire.

- Discutez de qui, quoi et où pour la première image de la première histoire. Par exemple : Super-héros, debout, dans un château.

Élargissez le cercle autant que possible. Vous pouvez également utiliser un espace scénique comme dans les ateliers précédents.

- Dites aux enfants qu'ils peuvent maintenant, à leur tour, devenir une statue à l'intérieur de cette première image. Ils peuvent être des meubles dans le château, des murs, des fenêtres, le super-héros, ses accessoires, etc.

- Répétez cet exercice pour chaque première image de chaque histoire.

- Expliquez au groupe qu'ils pourront faire d'autres tableaux pour d'autres images de leur histoire en 6 cases la prochaine fois, puis qu'ils pourront ensuite la jouer intégralement.

**Fin - Clapping**

# passer de *Grow* à *Show*

la création collective sur scène



## L'histoire en jeu

Vous avez constitué le squelette de votre histoire en 6 ou 7 parties à la fin des ateliers *Grow* numéro 1 à 3.

Vous pouvez maintenant commencer à dramatiser les histoires, ou en sélectionner une seule, et créer une pièce présentée devant le public de votre choix.

Les délais sont décidés par le calendrier de l'enseignant ou de l'école. Les répétitions peuvent s'étaler sur une semaine ou plusieurs mois en autant de séances que vous le décidez.

Diverses techniques et exercices de théâtre décrits dans les ateliers 1 à 7 peuvent également être utiles pour créer la pièce.

## Etape #1

### Développer les “6 cases” ou les “7 cases” du groupe pour en faire une histoire

#### **A noter**

Ce chapitre propose différentes suggestions. Les enseignants et les élèves peuvent bien entendu utiliser leurs propres techniques de théâtre et leurs idées créatives pour développer la pièce.

### Résumé de l'histoire avec les “6 ou 7 cases”

- Résumez les 6 cases avec les élèves, en vous servant des images comme guide visuel.
- Assurez-vous que tous les élèves sont au clair et en accord sur le scénario, les personnages et le décor.

### Exercices pour explorer les personnages

- Nommez les personnages principaux et les autres personnages qui apparaissent dans l'histoire. Identifiez d'autres personnages pouvant être créés, par exemple : *Cow-girl / cowboy* amis du personnage principal de *cow girl* (Annexe 4)
- Parcourez l'espace. Demandez aux élèves de parcourir l'espace en utilisant différents personnages / animaux / machines, etc., qui apparaissent dans l'histoire. Leur demander d'explorer leur physicalité, leur mouvement et leur langage. Commencez par leur demander de faire tous les mêmes personnages avant qu'ils choisissent le leur.
- Les pensées des personnages. Lorsque les élèves sont dans le personnage, demandez-leur de s'arrêter dans l'espace. Vous poserez votre main sur l'épaule d'un

élève. Cet élève parlera des pensées et des sentiments de son personnage. "Je suis... je me sens... j'aime..." etc. Répétez avec plusieurs élèves.

- *Freeze* par 2. Après avoir parcouru l'espace, demandez aux élèves de faire un *freeze* avec un autre élève. Présenter chaque binôme et demandez aux autres élèves : Qui sont-ils ? Qu'est-ce qu'ils peuvent se dire ? Qu'est-ce qui se passe ensuite ? Etc.

- Dialoguez dans l'espace. En parcourant l'espace, demandez aux élèves de se mettre par 2 avec un autre élève et de commencer à se parler en tant que personnage. (Les types de personnages peuvent être identiques ou différents en fonction des instructions données.) Répétez cet exercice plusieurs fois.

## Etape #2

### Rendre l'histoire théâtrale

#### Tableaux

Demandez aux enfants de créer des images figées par groupe afin de montrer différentes scènes, moments ou lieux de l'histoire. Les tableaux peuvent représenter des personnages figés, des paysages, des animaux, des objets, etc.

La classe peut être divisée en groupes pour répéter les tableaux, ou bien ils peuvent être faits spontanément lorsque l'enseignant demande aux élèves les uns après les autres de se joindre au *freeze* d'un thème choisi.

#### Développement 1

Pensez à suivre les personnages, etc., comme décrit ci-dessus

#### Développement 2

Dynamisez / Dîtes "Action" et donnez vie au tableau. Les images figées peuvent maintenant bouger, parler, interagir, etc.

#### Improviser des scènes clés

En groupes ou par 2, les élèves peuvent jouer des scènes importantes de l'histoire. Regardez ces scènes. Recherchez les points communs entre les scènes et les dialogues. Le dialogue peut ensuite être écrit sur cette base.

#### Développement

On peut également demander aux élèves d'improviser des dialogues / des scènes susceptibles d'être ajoutés aux idées de scènes principales déjà existantes. Si nous savons que le personnage principal vit dans un pays du tiers monde, improvisez des scènes sur la manière dont les citoyens peuvent vivre et se parler, ou improvisez des personnages commentant l'action qui se déroule dans l'histoire principale.

#### Narration

Faites l'expérience de différents élèves jouant le rôle de narrateurs pendant que d'autres élèves jouent les scènes.

- Développement ultérieur des personnages - Les personnages peuvent être développés à l'aide de techniques telles que:

1. Les chaises musicales - À tour de rôle, les duos peuvent se poser diverses questions sur qui ils sont, où ils habitent, ce qui leur arrive, etc.
2. Les élèves peuvent écrire de courts monologues en tant que personnages sur qui ils sont, ce qu'ils ressentent, etc.
3. Les élèves, en tant que personnages, peuvent écrire des lettres à un ami ou à un autre personnage décrivant ce qui précède.
4. Les élèves peuvent dessiner des personnages, penser au costume, à l'expression du personnage, etc

**A noter**

Ces exercices de personnage peuvent être utiles pour aider à créer puis à attribuer aux élèves les rôles de la pièce. Ils donneront également de bonnes idées pour le script. Cependant, ne les faites que brièvement si la pièce n'a pas encore été jouée, car l'élève risque d'être déçu s'il n'obtient pas le rôle dans lequel il s'est beaucoup investi. Si le jeu est déjà lancé, ils peuvent être expérimentés plus longtemps.

## Etape #3

### Concevoir et créer la pièce

Tous les exercices ci-dessus visent à présenter un large panel des possibilités concernant la manière dont la pièce peut être développée à partir du stade des 6 ou 7 Cases.

C'est à l'enseignant de décider s'il souhaite développer et écrire une pièce ou aller vers une version plus improvisé avec un canevas général, ou encore une combinaison des deux.

Les élèves auront fourni de nombreuses idées de dialogue basées sur leurs improvisations. Le mouvement et le travail physique peuvent également être intégrés. Voir *Kate Cowgirl et la course autour du monde* à la fin de cette section - la majeure partie du dialogue est extraite des improvisations et des idées des élèves.

Les séquences dansées étaient également basées sur des exercices de mouvements improvisés dans la salle de classe. C'est le cas par exemple pour les drones volant dans les airs.

Écoutez les suggestions des élèves. Si elles sont appropriées et ensuite utilisées, elles amélioreront le développement de la pièce et l'investissement des élèves dans celle-ci.

Écrivez le scénario en vous basant sur les informations fournies par les exercices décrits ci-dessus ou sur vos propres idées d'exercices. Le script peut également être un travail en cours de développement à mesure que d'autres idées se développent. Voir ci-dessous.

N'oubliez pas de rester fidèle au scénario choisi dans les 6 Cases, tout en le "complétant" ou en le développant avec davantage de dialogue et d'action.



## Autres éléments à prendre en considération et qui peuvent aider au développement de la pièce

Ce qui précède peut être incorporé en tant que scènes de groupe, large ou plus petit.

### **Musique et danse**

Choisissez de la musique et des chansons à ajouter au récit. Dans *Cowgirl*, les élèves ont adoré l'idée de danser sur la chanson de cow-boy *Cotton Eye Joe* pour ouvrir la pièce et présenter tous les personnages *Cowgirl / Cowboy*.

Les élèves peuvent chanter. La dernière chanson de *Cowgirl* a été chantée sur la mélodie de *We are the Champions* de Queen.

Les élèves pourraient créer une chanson ou une danse originale.

### **Instruments de musique**

Les élèves peuvent jouer de tous les instruments de musique qu'ils connaissent.

### **Travail choral**

Les scènes choisies pourraient être déclamées à l'unisson par les élèves. Elles pourraient être constituées d'un poème, d'un discours, du partage du texte avec une ligne récitée par élève, etc...

## **Mouvement**

Des séquences de mouvement peuvent être conçues. Les élèves deviennent des oiseaux qui volent, des arbres se déplaçant dans le vent, etc. La musique peut être ajoutée pour produire un effet.

## **Mime**

Certaines scènes peuvent être mimées, encore une fois avec de la musique pour un effet supplémentaire. Les masques pourraient également être utilisés.

## **Bruitages**

Les étudiants peuvent créer les bruits de l'environnement dans lequel ils se trouvent. Les bruits d'animaux et la pluie tombant dans la forêt tropicale. Des voix, des accessoires, des percussions peuvent y contribuer.

## **Marionnettes**

Des marionnettes faites à la main pourraient être introduites dans la pièce.

## Etape #4

### Mise en scène de la pièce

#### **Costumes**

Les costumes peuvent être simples ou élaborés en fonction du budget et du temps. Peut-être que les élèves pourraient créer le leur.

#### **L'espace scénique**

L'ensemble peut être simple ou élaboré, sur une scène ou dans la salle de classe. Encore une fois, les élèves peuvent contribuer à sa conception et à sa construction.

#### **Accessoires**

Il est possible pour les élèves d'utiliser les accessoires créés ou dont ils se sont servis lors des ateliers 1 à 7 pour cette pièce, que ce soit dans le même but ou dans un autre. Par exemple : les pierres de l'atelier 1.

#### **Effets lumineux / sonores**

Ceux-ci dépendent du lieu et de son volume. Vous pouvez simplement utiliser le système audio de votre classe, votre téléphone, etc.

### Répartition des rôles

Tous les élèves doivent avoir un rôle à jouer dans la performance finale. Si un élève ne veut vraiment pas jouer ou n'est pas capable de le faire, il peut contribuer à l'ensemble en s'occupant des costumes, des décors, etc. La plupart des élèves apprécieront d'être dans toutes les scènes de groupe où l'attention sur eux sera moins grande.

## Répétition

Les séances de répétition sont soumises à l'horaire de l'enseignant et de l'école.

Une fois le scénario mis au point, les exercices de théâtre ainsi que l'exploration des thèmes de jeu et des personnages effectués précédemment facilitera la progression.

# Oisín in Tír na nÓg

(Oisín à Tir na nÓg, le pays de l'éternelle jeunesse)

## La version Irlandaise et les thèmes abordés

Un matin, les membres de la tribu Fianna chassaient des cerfs sur les rives du lac Leane, dans le comté de Kerry. Ils ont vu un beau cheval blanc venir vers eux. Une femme était à cheval. Elle était la plus belle femme qu'ils aient jamais vue. Elle portait une longue robe aussi bleue que le ciel d'été, parsemée d'étoiles argentées, et ses longs cheveux dorés pendaient jusqu'à sa taille.

"Quel est votre nom et de quelle terre venez-vous?", a demandé Fionn, chef de la tribu Fianna.

"Je suis Niamh aux cheveux d'or. Mon père est roi de Tír na nÓg (Le pays de la jeunesse éternelle)" a-t-elle répondu. "J'ai entendu parler d'un guerrier appelé Oisín. On m'a vanté son grand courage et de sa poésie. Je suis venu le trouver et le ramener avec moi à Tír na nÓg.

Oisín était le fils de Fionn. Il était un grand héros et un poète.

"Dis-moi, dit Oisín, quelle sorte de terre est Tír na nÓg ?

"Tír na nÓg est le pays de la jeunesse", a répondu Niamh. "C'est un endroit heureux, sans douleur ni chagrin. Tous les souhaits que vous faites deviennent réalité et personne n'y vieillit. Si vous venez avec moi, vous découvrirez que tout cela est vrai."

Oisín monta sur le cheval blanc et fit ses adieux à son père et à ses amis. Il promit qu'il reviendrait bientôt. Le cheval galopa au-dessus de l'eau, se déplaçant aussi vite qu'une ombre. Les Fianna étaient tristes de voir leur héros partir, mais Fionn leur rappela la promesse d'Oisín. Il reviendrait.

Le roi et la reine de Tír na nÓg accueillirent Oisín et organisèrent un grand festin en son honneur. C'était vraiment un pays merveilleux, comme l'avait dit Niamh. Il chassait et se régala, et la nuit, il racontait les histoires de Fionn et des Fianna, et de leur vie en Irlande. Oisín ne s'était jamais senti aussi heureux qu'avec Niamh et bientôt, ils se marièrent.

Le temps passa rapidement et bien qu'il fût très heureux, Oisín commença à penser à rentrer chez lui pour une visite. Niamh ne voulait pas qu'il parte, mais elle dit enfin : "Prends mon cheval blanc. Il vous transportera en toute sécurité en Irlande (France / Allemagne) et vous ramènera ici. Quoi qu'il arrive, il ne faut pas descendre du cheval et toucher le sol d'Irlande (France / Allemagne). Si vous le faites, vous ne reviendrez jamais à moi ou à Tír na nÓg." Elle ne lui précisa pas que, bien qu'il pensait qu'il n'était parti que depuis quelques années, il s'était en réalité écoulé trois cents ans.

A son arrivée, l'Irlande (*ou le pays de votre choix*) parut un endroit étrange pour Oisín. Il ne semblait y avoir aucune trace de son père ou du reste des Fianna. Les personnes qu'il voyait lui semblaient petites et faibles. En passant par Gleann na Smol, il vit des hommes qui essayaient de déplacer une grosse pierre. "Je vais les aider", déclara Oisín. Les hommes étaient terrifiés par ce géant sur son cheval blanc. Se penchant sur sa selle, Oisín souleva la pierre d'une main et la lança. Mais alors, la selle se brisa et Oisín fut jeté à terre. Immédiatement, le cheval blanc disparut et les hommes virent devant eux un vieil homme très âgé. Ils l'emmenèrent chez un sage qui vivait à proximité.

"Où sont mon père et les Fianna ?" demanda Oisín. Quand il fut informé de leur disparition, qu'ils étaient tous morts depuis longtemps, il eut le cœur brisé. Il parla des nombreuses actions de Fionn et des Fianna, et de leurs aventures ensemble. Il parla de son séjour à Tír na n-Og et de sa belle épouse qu'il ne reverrait plus.

Bien qu'il mourut peu de temps après, les merveilleuses histoires d'Oisín survécurent.

## Thèmes

- Le désir de partir
- Le désir de rentrer à la maison
- L'appel de l'aventure
- L'excitation et la solitude du départ
- La séparation de la communauté, de la famille et des amis
- L'énergie de la jeunesse
- La sagesse de l'âge
- Être mis à l'épreuve
- Embrasser un nouveau monde / une nouvelle culture
- Faire face aux épreuves les plus difficiles
- Sortir triomphant
- Revenir dans notre communauté éclairée par une sagesse à partager.

# Oisín à Tír na nÓg

Un matin brumeux d'été, près du lac Léin, Oisín était parti chasser avec son père Fionn et ses amis les Fianna. Oisín était un grand guerrier et aimait chasser, mais il était aussi un poète et un charmant chanteur. Il avait l'habitude de s'asseoir sur les collines surplombant le Loch Léin, rêvant chaque jour de créatures mystiques, et chantant des contrées lointaines. Ce jour-là, quelque chose attira son attention.

Une silhouette sur un grand cheval blanc apparut à l'horizon. En se rapprochant, Oisín vit que le cavalier était une belle jeune femme. Elle était habillée comme une reine et ses longs cheveux dorés brillaient au soleil comme une couronne. Oisín pensait que ces yeux émeraude étaient les plus profonds qu'il ait jamais vus. C'était un véritable coup de foudre.

Elle sourit à Oisín et lui dit: "Je m'appelle Niamh et je suis la princesse de Tír na nÓg, le pays de la jeunesse. J'ai fait tout ce trajet depuis chez moi parce que je suis tombé amoureux de toi, Oisín. Rentre avec moi à Tír na nÓg et nous serons le couple le plus heureux qui fut."

Oisín pensa qu'il devait rêver, mais Niamh lui tendit la main:

"Montez sur mon cheval et nous chevaucherons ensemble jusqu'à Tír na nÓg."

Oisín monta sur le grand cheval blanc et serra fort Niamh dans ses bras. Ils s'éloignèrent au galop, laissant Fionn et les Fianna bouche bée et émerveillés. Oisín et Niamh s'accrochaient alors que le cheval les guidait vers Tír na nÓg. Il galopa à travers les vagues de l'océan, touchant à peine l'eau. Bientôt, les vallées et les montagnes vertes d'Irlande disparurent derrière eux et ils furent entourés d'un épais brouillard océanique. Soudain, Oisín se retrouva dans la patrie de Niamh.

Oisín s'installa à Tír na nÓg. Les gens étaient toujours heureux et très amicaux avec lui. Niamh était très gentille avec lui aussi, mais avec le temps, l'Irlande commençait

à lui manquer. Il devint très nostalgique et avait hâte de revoir sa famille et ses amis. Niamh vit la tristesse dans ses yeux et lui demanda ce qui n'allait pas.

"Mes amis et ma famille me manquent en Irlande. Pourquoi ne leur rendons-nous pas visite tous les deux que je puisse vous présenter à tout le monde ?"

Mais Niamh ne pouvait pas quitter Tír na nÓg et elle supplia Oisín de ne pas y aller non plus. Dans son cœur, elle sut qu'il avait déjà pris sa décision. Alors elle lui dit :  
"Emmenez mon cheval avec vous en Irlande, il vous protégera. Mais vous devez me promettre une chose: ne touchez pas la terre irlandaise."

Oisín lui promit qu'il resterait à cheval. Il embrassa Niamh et lui promit de revenir bientôt auprès d'elle. Niamh pleura en regardant son cheval emporter Oisín à travers les collines et sur l'océan.

Au début, Oisín ne reconnut pas du tout sa terre. Où étaient les grandes salles de fêtes ? Pourquoi le peuple était-il tellement plus petit et plus faible que dans ses souvenirs ? Il se rendit à l'endroit où se trouvait le château de son père. Tout ce qu'il trouva fut un monticule rocheux envahi par les herbes et les ronces sauvages. Il appela les chiens de son père, mais ils n'étaient pas là. Il vit des hommes qui luttèrent pour déplacer un gros rocher d'un champ labouré et poussa son cheval vers eux.  
"Je m'appelle Oisín, fils de Fionn MacCumhail. Où puis-je le trouver, lui et ses guerriers, les Fianna ?"

Les hommes le regardèrent. Il était le plus grand homme qu'ils aient jamais vu. Un des plus âgés répondit à Oisín:  
"J'ai entendu parler de Fionn MacCumhail et des Fianna. C'étaient des guerriers géants qui vivaient sur cette terre il y a 300 ans."

Oisín n'arrivait pas à croire ce qu'il venait d'entendre. Tous ses amis et sa famille étaient partis. Ce qui avait semblé durer trois ans à Tír na nÓg représentait trois cents ans en Irlande ! Les hommes sont retournés à leur travail et Oisín s'est senti désolé pour eux. Ils étaient trop faibles pour déplacer un si gros rocher. Il se pencha par-dessus son cheval et repoussa le rocher avec sa grande force. Au moment où le rocher dévala la colline, Oisín entendit un CRAC ! La selle du cheval se brisa et Oisín tomba au sol. Tout à coup, le poids de 300 années tomba sur ses épaules. En un instant, Oisín, grand guerrier, se transforma en un vieil homme faible. Le cheval se cabra et s'enfuit à une telle vitesse qu'il sembla disparaître. Oisín pleura parce qu'il savait qu'il ne reverrait jamais Niamh ou Tír na nÓg.

Les hommes ont eu pitié de lui et l'emmenèrent chez eux. Bien qu'il fût très triste, il appréciait la compagnie de ses nouveaux amis. La plupart des Irlandais n'avaient

jamais entendu parler de Fionn ni des Fianna. Oisín leur raconta alors les histoires et les poèmes de tous les grands héros qu'il avait connus, et divertit tout le monde avec sa douce voix chantante.

C'est grâce à Oisín, fils de Fionn, que nous connaissons les héros de l'ancienne Irlande.

# 6 boîtes

### **Case 1.**

Créez une scène d'exposition dans un contexte fictif, fantastique, géographique ou historique. Les personnages originaux sont encouragés, et non pas la répétition d'une histoire connue. Dessine le personnage et son lieu de résidence.

### **Case 2.**

Une tâche ou un objectif pour le personnage.

### **Case 3.**

Quels obstacles rencontrent-ils ? Qui l'empêche d'accéder à ce qu'il souhaite ?

### **Case 4.**

Qui ou qu'est-ce qui les aide ? Quels sont les éléments qui vont être facilitateurs ?

### **Case 5.**

Le point culminant de l'histoire. Il s'agit d'instaurer un suspense, d'en venir à se demander ce qu'il va se passer ensuite. C'est la partie la plus trépidante de l'histoire.

### **Case 6.**

Les conséquences. Comment est-ce que ça se finit ? Est-ce que ça finit ?

Chaque élève se concentre sur sa propre histoire. La créativité et l'originalité sont encouragées. Les animateurs et les enseignants peuvent s'asseoir parmi les élèves.

## Annexe #4

<p><b>CASE 1</b></p> <p>Créez un personnage principal dans une fiction du genre fantastique ou historique. Les personnages originaux sont encouragés, non pas la répétition d'une histoire connue. Dessine le personnage et son lieu de résidence.</p>	<p><b>CASE 2</b></p> <p>Créez une tâche ou un objectif pour le personnage. Qu'est-ce que le personnage cherche à réaliser ? Quel est son rêve, son souhait ?</p>
<p><b>CASE 3</b></p> <p>Quel(s) obstacle(s) rencontrent-ils ? Qui l'empêche d'accéder à ce qu'il souhaite ?</p>	<p><b>CASE 4</b></p> <p>Qui peut les aider ? Quels sont les éléments qui vont être facilitateurs ?</p>
<p><b>CASE 5</b></p> <p>Le point culminant de l'histoire. Il s'agit d'instaurer un suspens, d'en venir à se demander ce qu'il va se passer ensuite. C'est la partie la plus trépidante de l'histoire.</p>	<p><b>CASE 6</b></p> <p>Les conséquences. Comment est-ce que ça se finit ? Est-ce que ça se finit ?</p>

## Annexe #5

<p><b>CASE 1</b></p> <p>Le groupe sélectionne un personnage principal dans une fiction fantastique, géographique ou historique. Les personnages originaux sont encouragés, et non pas la répétition d'une histoire connue. Le personnage et son lieu de résidence sont dessinés lors de la discussion sur la prochaine étape de l'histoire. Donnez un nom à votre personnage.</p>	<p><b>CASE 2</b></p> <p>Créez une tâche ou un objectif pour le personnage. Que veulent-ils accomplir ? Limiter à une option déterminée par un vote. La tâche est dessinée au fur et à mesure que la prochaine étape est discutée. L'animateur oriente l'histoire vers le roman d'"aventure".</p>
<p><b>CASE 3</b></p> <p>Quel(s) obstacle(s) rencontrent-ils ? Que se passe-t-il sur leur chemin ? Quel personnage abordé dans la deuxième case a besoin d'aide ? Décidé par un vote de groupe. L'image est dessinée au fur et à mesure que la prochaine phase est négociée.</p>	<p><b>CASE 4</b></p> <p>Comment le personnage principal peut-il le/les aider ? Comment ? Avec quoi ? L'image est dessinée pendant que la prochaine section est décidée.</p>
<p><b>CASE 5</b></p> <p>Le point culminant de l'histoire. La partie la plus excitante, le grand moment ou événement de l'histoire. L'image est dessinée lorsque le groupe décide de la fin de l'histoire.</p>	<p><b>CASE 6</b></p> <p>Les conséquences. Comment est-ce que ça se finit ? Est-ce que ça se finit ? La conclusion est-elle déterminée ?</p>

## CASE 7

Titre de l'histoire.  
Maxime de l'histoire.

## Annexe #6

# Les pièces

Elles ont été réalisées selon la méthodologie des 6 cases avec comme impératif d'intégrer le genre "aventure".

Pièce 1 : imaginée par les élèves de l'école  
Kildare Town Educate Together (Irlande)

### ***Kate Cowgirl* et la course autour du monde**

Narrateur : Il était une fois une cow girl appelée Kate.

Kate : Bonjour, je suis Kate la cow-girl et voici tous mes amis!

*COTTON EYE JOE DANCE* (groupe complet)

Narrateur : Deux amis de Kate ont eu des nouvelles intéressantes pour Kate.

Ami 1 : Salut Kate, regarde ce que nous avons trouvé ! C'est une affiche du Livre Guinness des Records ! Il est dit que 2 personnes sont invitées à participer à une course de chevaux à travers le globe et battre le record. Tu devrais le faire !!

Ami 2 : Oui Kate ! Tu gagnerais sûrement ! Tu es si rapide et une telle aventurière ! Nous vous soutiendrons totalement!

Ami 1 : Tu pourrais demander à ta sœur Kylie de participer également !

Ami 2 : Oui, vous êtes toujours en compétition l'une avec l'autre.

Narrateur : Mais Kate n'en était pas si sûre.

Kate : Hmm... Je n'en sais rien. Kylie va sûrement me battre. Elle gagne toujours et est bien meilleure que moi dans les courses ou les jeux.

*(À elle-même)* Hum... mais si je proposais un plan pour que je puisse gagner ?

Narrateur : Alors Kate est allée élaborer un plan et elle est ensuite allée voir sa sœur Kylie.

Kylie : Salut Kate. Quoi de neuf ?

Kate : Salut Kylie. Devine quoi ? Le Livre Guinness des records organise une course de chevaux autour du monde pour 2 personnes seulement. Veux-tu concourir contre moi ?

Kylie : Ha ha ! Tu penses vraiment que tu peux me battre ? Je suis tellement plus rapide que toi !

*(Kylie et Kate improvisent une querelle et acceptent de faire la course)*

Narrateur : Les 2 sœurs se sont inscrites à la course et ont été acceptées par le Livre Guinness des records comme les 2 compétitrices choisies.

Officiel Guinness : Nous sommes ravis de vous annoncer que les concurrents de "La course à cheval autour du monde sont Kylie et Kate". Nous n'avons jamais eu 2 sœurs cowgirls avant !!

Narrateur : Les deux filles s'avancent donc sur la ligne de départ.

Commentateur de la course : S'il vous plaît, prenez vos places ! À gauche nous avons

Kate ! (*Les partisans de Kate l'encouragent*). Sur la droite, nous avons Kylie (*les supporters de Kylie l'applaudissent*)  
À vos marques ! Prêt ! PARTEZ !!

Narrateur : Et elles sont parties ! Elles ont visité de nombreux pays lors de leurs voyages.

(*Jouer / chanter / Danser "around the world" de Daft Punk*)

- Kate et Kylie rencontrent de nombreux représentants de différents pays, on entend les différentes façons de dire bonjour dans leur propre langue.

Narrateur : Heureusement, il y avait beaucoup de caméras sur des drones survolant la scène pour pouvoir capturer toutes leurs aventures et envoyer des images aux téléspectateurs qui les regardaient de chez eux.

- duos - devenez des drones pour vous déplacer dans l'espace

- différents commentaires des téléspectateurs par ex.

Regardez comme elles vont vite !

Je pense que Kate va gagner !

Je pense que Kylie va gagner !

Elles sont en Chine maintenant !

Elles doivent être fatiguées !

Elles sont si courageuses ! Etc.

Narrateur: Elles ont même atterri dans un pays inconnu où les gens sympathiques leur ont demandé de chanter et de danser avec eux.

- chanson du groupe "aw yay a ringa"

Narrateur : Mais voilà, il y avait un téléspectateur à la maison qui n'aurait pas dû être là. C'était Kate !

Kate : Ha ! En fait, je suis à la maison ici pour contrôler un drone spécial qui projette un hologramme de moi pendant la course. Et je dirige tout à partir de cette télécommande. Je peux aussi tout voir.

(*montrer l'hologramme de kate*)

Comment pourrais-je gagner autrement ? Kylie gagne toujours et je veux que ça

change pour une fois. C'est juste.

Narrateur : Pendant ce temps, Kylie se méfiait de Kate

Kylie : Il y a quelque chose de différent chez Kate. Elle a l'air étrange. Comme une sorte de fantômes ou de sortilège. Hmm... il y a quelque chose qui ne tourne pas rond...

Kate (à la maison) : Euh oh ! Je pense que Kylie commence à devenir suspicieuse. C'est vrai qu'elle est ma soeur... elle peut probablement savoir mieux que quiconque si quelque chose cloche...

Narrateur : Après plusieurs semaines de course et d'acclamation (*encouragements du groupe*), les sœurs se sont approchées de la ligne d'arrivée.

Narrateur : Elles avaient l'air épuisées mais elles continuaient toujours. Ils étaient au coude-à-coude...

*acclamation de la foule*

Membre de la foule : Ça va être Kylie !

Membre de la foule : Non, ça va être Kate !

Membre de la foule : Kylie !

Membre de la foule : Kate !

Narrateur : Et soudain c'est Kate qui a franchi la ligne la première en traversant le ruban!

Annonceur : Et la gagnante est KATE !!!

À VOTRE SANTÉ

Kylie : Attends une minute ! Tu es passé à travers le ruban ! Comme un fantôme ! Tu n'es pas réelle !! Tu es une sorte d'apparition étrange ! Où est la vraie Kate ???

Kate (apparaissant) : Je suis là. Je suis désolé. Je voulais juste gagner pour une fois.

Kylie : Mais tu as triché ! Ce n'est pas juste.

Kate : Je sais. Je ne pensais avoir une chance contre toi.

Kylie : Bien sûr que tu l'aurais! De plus, nous n'aurions pas vraiment besoin d'être l'une contre l'autre. Nous pourrions toujours le faire ensemble!

Narrateur : Les sœurs ont ensuite demandé au responsable du livre Guinness des records si elles pouvaient faire la course à nouveau.

Officiel : Bon, d'accord, mais je fais une exception spéciale pour 2 sœurs très solidaires.

Narrateur : Les sœurs sont donc reparties pour un voyage, mais seulement après un long repos et un repas copieux.

Narrateur : Elles ont voyagé ensemble, découvrant et appréciant tous les merveilleux sites et leurs habitants dans le monde, et ce n'est qu'à la fin qu'elles ont décidé de courir.

Kate : Je suis en avance! Je vais gagner !

Narrateur : Et bien sûr, Kate a remporté la course d'une seconde !

Kylie : Tu vois, tu n'avais pas besoin de tricher! Bien que cet hologramme soit plutôt cool.

Kate : Tu as raison. La triche ne paye jamais. Je pense que nous avons toutes les deux gagné. Partageons le prix. S'il vous plaît M. / Mme l'officiel.

Officiel : Je déclare que les gagnantes de la course de chevaux du Livre Guinness des records du monde sont Kate et Kylie !!

À VOTRE SANTÉ

CHANSON (GROUPE)

We are the Champions my friends

We'll keep on winning till the end

No time for cheaters

Friends to each other

We are the champions

We are the champions

Of the world.

FIN

Personnages : Différents narrateurs, Kate, Kylie, Ami 1, Ami 2, l'agent officiel du Guinness, le commentateur de la course, les membres de la foule, les représentants des différents pays.

## Pièce 2 : imaginée par les élèves de l'école Gilden Grundschule (Allemagne)

### **Kickboy et Magic Mary**

Depuis sa naissance, Kickboy avait toujours été un garçon très particulier. Lorsqu'il était bébé, il transformait son lait en glace par une chaude journée d'été ou faisait voler différents objets dans les airs. Plus tard, il fut même capable de lancer des éclairs avec ses mains ou d'allumer un feu avec rien.

Il vivait heureux et parfaitement satisfait parmi les humains, quand soudainement, un jour de pluie, trois supervillains attaquèrent l'humanité et voulurent les exterminer.

Vilain 1 : Nous allons détruire toute l'humanité !

V2 : Kickboy, vous n'avez aucune chance !

V3 : Le monde sera à nous !

Poussée par la peur, l'humanité a demandé de l'aide à Kickboy.

Homme 1 : Kickboy, nous avons besoin de votre aide. Je suis trop jeune pour mourir !

H2 : Pouvez-vous nous aider, s'il vous plaît ?

Kickboy affronta bravement les supervillains.

K : Vous ne détruirez pas la terre ! Je sauverai l'humanité ! Prends ça !

Et il jeta trois éclairs sur eux. Mais à son grand étonnement, ils n'ont eu aucun effet.

K : Pourquoi ça ne marche pas ?

Il essaya de les congeler dans la glace, mais cela ne fonctionna pas non plus.

K : Oh non ! Qu'est-ce qui se passe ? Pourquoi mes super pouvoirs ne fonctionnent-ils pas...?

À ce moment-là, il aperçut une boule de cristal rougeoyante entre les mains d'un supervilain, qui semblait absorber tous ses superpouvoirs.

Désespérément, ses jambes plièrent et il tomba par terre quand, tout à coup, il sentit une main sur son épaule. Il leva les yeux et reconnut sa meilleure amie, Magic Mary. Mais elle ne portait pas un jean et un t-shirt, comme d'habitude, mais un manteau bleu ample avec des reflets dorés.

MM : Ne vous inquiétez pas Kickboy, je suis là pour vous aider !

Elle balança son bras dans les airs. Elle tenait dans sa main une baguette magique qui jetait des étincelles colorées. De nulle part un miroir est apparu devant elle. Elle se plaça devant son ami et tendit le miroir vers les trois supervillains.

La force de la boule de cristal, qui quelques instants auparavant renfermait les superpouvoirs de Kickboy, s'est inversée et a brisé la boule de cristal rougeoyante en mille morceaux.

En récupérant tous ses pouvoirs, Kickboy se releva et chassa les supervillains avec de puissants éclairs. Effrayés, les vilains reculèrent jusqu'à ce qu'ils tombent soudain dans gouffre. Ils tombèrent et tombèrent si longtemps qu'ils finirent par disparaître.

MM : Ils ne nous feront plus de mal. Les méchants sont pris au piège dans une autre dimension maintenant. Ils ne peuvent pas revenir !

K : Nous avons sauvé l'humanité et le monde !

FIN

Christal Ball : Un enfant "tirant" les super pouvoirs avec ses mains.

Miroir : Un enfant apparaît et est tenu par Magic Mary.

Gouffre : Formé par (deux) enfants debout l'un devant l'autre, se tenant la main

*Les accessoires:*

- une baguette magique pour Magic Mary

## Pièce 3 : imaginée par les élèves de l'école Les Fougères du Raincy (France)

"Il était une fois, une jeune fille qui vivait dans un tout petit village à côté d'une grande forêt."

"Le père de la jeune fille était tombé gravement malade. Il avait volé des diamants magiques à la sorcière qui pour le punir lui avait jeté un sort."

"La sorcière vivait dans un pays imaginaire. Pour s'y rendre, la jeune fille avait besoin des diamants magiques qui permettaient d'ouvrir le portail. Le père accepta de donner les diamants à sa fille pour qu'elle puisse retrouver la sorcière et les lui rendre."

La jeune fille (*devant le portail*) : Ouvre-toi !

"La jeune fille se mit en route accompagnée de son petit-ami. Arrivés au château de la sorcière, la petite fille lui tendit les diamants. Mais son petit-ami se précipita pour s'en emparer et chercha à s'enfuir pour retrouver le monde réel. La sorcière lui jeta alors un sort qui le pétrifia. Elle reprit les diamants et accompagna la jeune fille pour retourner auprès de son père, laissant derrière elles le petit-ami prisonnier du monde imaginaire."

La Sorcière (*devant le portail*) : Ouvre-toi !

"De retour au village, la sorcière leva le sort qu'elle avait jeté sur le père. Il guérit alors, et la jeune fille retrouva son père en bonne santé. La sorcière repartit avec les diamants dans son

château du monde imaginaire.”

La sorcière (*devant le portail*) : Ouvre-toi ! (*La sorcière traverse le portail*) Referme-toi !

FIN

Personnages : la jeune fille, le père, la Sorcière, le petit-ami, les narrateurs