

Fiche pédagogique

Niveau élémentaire
Niveau intermédiaire

Titre :

Le jongleur de Notre-Dame

Auteur :

Marcien Ferland

Éditeur :

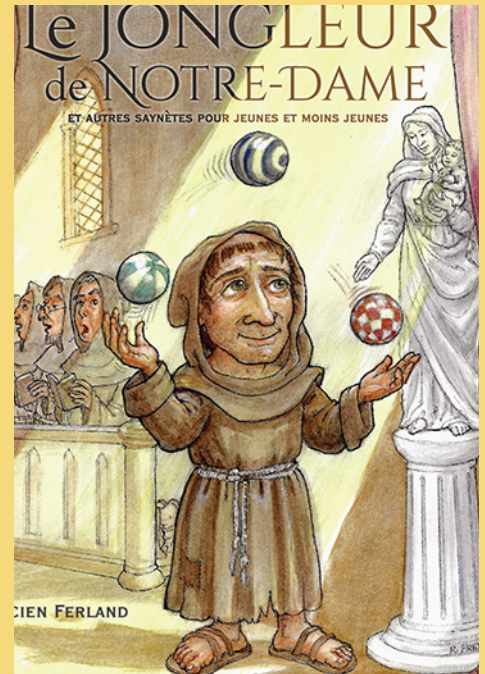
Éditions de la nouvelle plume

Genre :

Théâtre jeunesse

Thèmes :

Comédies, comédies musicales,
contes et drame historique

**Parution :**

Hiver 2020

ISBN :

978-2-924237-60-1 (Papier)

Coût :

20,00 \$ (Papier)

Fiche pédagogique développée par Dominique Simonsen



la nouvelle plume

nouvelleplume.ca



la nouvelle plume

Résumé :

Le Jongleur de Notre Dame et autres saynètes pour jeunes et moins jeunes est une collection de courtes pièces de théâtre, créées avec et pour des jeunes de 6 à 15 ans par l'auteur franco-manitobain, Marcien Ferland. Du conte à la comédie, du drame historique à la comédie musicale, ces saynètes ont été conçues pour initier les jeunes aux arts dramatiques. Les élèves du primaire et du secondaire tout autant que les adultes trouveront plaisir à les jouer et à les voir sur scène.

À propos de l'auteur :

Natif de Saint-Boniface au Manitoba, Marcien Ferland fait ses études secondaires au Collège de Saint-Boniface et ses études supérieures à l'Université du Manitoba. Il est détenteur d'une maîtrise en littérature française. Musicien autodidacte, on lui doit diverses œuvres pour le chant choral et pour orchestre, ainsi qu'une comédie musicale. À cela s'ajoutent des recueils incluant *Chansons à répondre du Manitoba* en 1979, *Les batteurs* en 1983 et *Au temps de la prairie* en 2006. Il a reçu l'Ordre du Canada en 2009.



Particularités du livre :

Les enseignants sont toujours à la recherche de courtes pièces de théâtre qui peuvent être lues et jouées par leurs élèves. Cette collection propose 17 courtes saynètes.

Le jongleur de Notre-Dame et autres saynètes pour jeunes et moins jeunes

Marcien Ferland

Activités d'improvisation pour aider les étudiants à pratiquer une variété de techniques et de situations.

A. Pratiquer différentes manières d'entrer en scène est un excellent exercice pour les jeunes acteurs afin d'améliorer leur polyvalence et leur créativité. Voici quelques idées pour explorer diverses entrées :

Entrées basées sur le mouvement physique

1. Entrée discrète : entrer en scène en se faufilant; peut-être comme un espion ou quelqu'un qui essaie de ne pas être vu.
2. Entrée grandiose : entrer avec des mouvements exagérés comme une personne royale ou une célébrité.
3. Entrée maladroite : trébucher ou tomber en entrant en scène, en accentuant la comédie physique.
4. Entrée comme un animal : entrer comme un animal spécifique; par exemple comme un chat qui se glisse ou un chien qui bondit avec excitation.
5. Entrée en danse : chorégraphier un simple mouvement de danse ou une série de pas pour entrer en scène avec énergie.

Entrées basées sur les émotions

6. Entrée joyeuse : entrer joyeusement avec un grand sourire, peut-être en sautillant ou en bondissant.
7. Entrée triste : traîner les pieds, la tête baissée et montrer un sentiment de tristesse.
8. Entrée en colère : entrer en tapant du pied, avec un langage corporel tendu et les sourcils froncés.
9. Entrée effrayée : entrer timidement, regardant autour nerveusement comme si quelque chose allait surgir à tout moment.
10. Entrée excitée : entrer dans la scène avec beaucoup d'énergie, en bougeant rapidement et en parlant vite.

Entrées basées sur une situation

11. En retard pour un événement important : se précipiter sur scène, essoufflé, en regardant une montre imaginaire.
12. Cherchant quelque chose : entrer en cherchant frénétiquement pour un objet perdu en vérifiant différents endroits.
13. Perdu dans ses pensées : entrer lentement, apparemment plongé dans ses pensées ou en train de rêver, à peine conscient de son environnement.
14. Fuyant quelqu'un : se faufiler en regardant constamment par-dessus l'épaule comme si on pensait être poursuivi.
15. Portant quelque chose de lourd : lutter pour entrer en prétendant porter quelque chose de très lourd, montrant des signes de fatigue et d'effort.

Entrées basées sur un personnage

16. Détective en mission : entrer avec confiance, en scannant la zone pour trouver des indices, peut-être avec une loupe imaginaire.
17. Arrivée de super-héros : entrer avec audace en prenant des poses héroïques, prêt à sauver la situation.
18. Personne âgée : entrer lentement, peut-être avec une canne imaginaire et le dos courbé.
19. Émerveillement enfantin : entrer avec de grands yeux et un sens de curiosité tout en explorant l'environnement avec émerveillement.
20. Nouveau venu nerveux : entrer timidement, hésitant à la porte, incertain de vouloir s'avancer sur scène.

Entrées basées sur des accessoires

21. Tenant un parapluie : entrer comme s'il pleuvait, avec un parapluie protégeant de la pluie imaginaire.
22. Tenant un ballon : entrer avec une attitude ludique, tenant un ballon imaginaire, peut-être en luttant pour qu'il ne s'envole pas.
23. Poussant un chariot : entrer en poussant un chariot imaginaire en examinant les articles imaginaires sur les étagères.
24. Lisant un livre : entrer en étant plongé dans un livre imaginaire sans regarder devant soi.
25. Parlant au téléphone : entrer avec un téléphone imaginaire en parlant de façon animée avec une personne imaginaire à l'autre bout du fil.

Entrées en groupe

26. Bande de musiciens : entrer en synchronisation avec les autres, comme les membres d'une fanfare avec des mouvements coordonnés.
27. Équipe sportive : entrer comme une équipe sportive, peut-être en se regroupant ou en faisant un cri de groupe.
28. Sortie en famille : entrer comme une famille en sortie, montrant diverses interactions entre les membres de la famille.
29. Classe scolaire : entrer comme un groupe d'élèves en excursion, affichant excitation ou curiosité.
30. Équipage de pirates : entrer comme un groupe de pirates avec une démarche assurée et des expressions de jargon de pirate.

B. Pratiquer diverses voix et intonations afin que les jeunes acteurs puissent développer leur polyvalence vocale et leur expressivité. Voici quelques activités qui permettront aux élèves de pratiquer et d'explorer différentes techniques vocales :

Voix de personnages

1. Voix d'animaux : imiter les sons et les voix de différents animaux, comme un lion rugissant, un oiseau pépianant ou un chien grognant.
2. Personnages de dessins animés : imiter les voix de personnages de dessins animés populaires, en se concentrant sur leurs schémas de discours et leurs tonalités uniques.

3. Accents et dialectes : s'exercer à parler avec différents accents ou dialectes, tels que britannique, australien, sud-américain ou français.
4. Variations d'âge : parler comme s'ils avaient différents âges soit un jeune enfant, un adolescent ou une personne âgée.
5. Créatures fantastiques : créer des voix pour des créatures fantastiques comme des elfes, des géants ou des gobelins, en utilisant l'imagination pour façonner leurs sons uniques.

Exercices basés sur les émotions

6. Changement d'émotion : lire un script neutre ou une phrase et changer l'émotion à chaque répétition (par exemple, joyeux, triste, en colère, surpris, effrayé).
7. Montagnes russes émotionnelles : raconter une histoire ou réciter un monologue en changeant rapidement d'émotions selon des indications données, démontrant une large gamme d'intonations.
8. Écho émotionnel : un élève dit une ligne avec une émotion spécifique et le reste du groupe la répète en essayant de reproduire la même intonation.

Volume et projection

9. Chuchoter à crier : pratiquer des répliques en commençant par un chuchotement et en augmentant progressivement jusqu'à un cri, en se concentrant sur la clarté à tous les volumes.
10. Pratique de projection : réciter des répliques ou des virelangues du fond de la salle afin de projeter sa voix clairement sans crier.
11. Contrôle du volume : partager un monologue avec différents niveaux de volume, comme doux, moyen et fort, en veillant à ce que l'émotion et la clarté soient constantes.

Hauteur et rythme

12. Variation de hauteur : lire un script ou une phrase en variant la hauteur, allant du haut au bas et vice versa, pour explorer différentes gammes vocales.
13. Ralenti : dire des répliques très lentement, en exagérant chaque son et intonation, puis passer à les dire très rapidement tout en maintenant la clarté.
14. Changement de vitesse : lire un passage ou jouer un dialogue à vitesse normale, puis le répéter deux fois plus vite et deux fois plus lentement, en notant les changements dans l'expression vocale.

Virelangues et diction

15. Virelangues : pratiquer des virelangues classiques pour améliorer la diction et l'articulation (par exemple, « Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches ou archisèches? »).
16. Exercices de diction : se concentrer à énoncer chaque mot clairement, en utilisant des phrases qui nécessitent une articulation précise.
17. Exercices de bouche : s'échauffer avec des exercices faciaux et de bouche, comme des mouvements de lèvres exagérés, pour améliorer la flexibilité et le contrôle.

Improvisation et créativité

18. Improvisation de voix : créer un personnage avec une voix unique sur le moment et improviser une courte scène ou un monologue.
19. Échange de voix : se mettre en binôme et échanger les voix avec un partenaire, en essayant d'imiter les traits vocaux et les intonations de l'autre.

20. Effets sonores : utiliser la voix pour créer des effets sonores pour différents scénarios, comme une tempête, une rue animée ou une maison hantée.

Récits et narration

21. Voix narratives : pratiquer la narration d'une histoire avec différentes voix pour chaque personnage, en veillant à ce que chaque voix soit distincte et reconnaissable.
22. Pièce radiophonique : jouer une scène ou une histoire comme s'il s'agissait d'une pièce radiophonique, en se concentrant uniquement sur l'expression vocale sans se fier aux indices visuels.
23. Dynamique du dialogue : lire un dialogue avec des dynamiques variées alors qu'un personnage chuchote tandis que l'autre crie, ou les deux parlent avec des tons exagérés.

Feedback et réflexion

24. Enregistrement et révision : enregistrer sa voix en pratiquant différents exercices et ensuite écouter l'enregistrement pour s'auto-évaluer et faire des ajustements.
25. Feedback des pairs : performer devant ses pairs et recevoir des retours constructifs sur les techniques vocales, l'intonation et la clarté.
26. Pratique devant un miroir : utiliser un miroir pour observer les expressions faciales et les mouvements des lèvres tout en pratiquant différentes voix, en s'assurant que le mouvement corresponde aux changements vocaux.

C. Idées pour pratiquer l'improvisation

1. Histoire en un mot
Activité : Les étudiants s'assoient en cercle et ajoutent chacun leur tour un mot à une histoire. Cet exercice aide à la réflexion rapide et à la narration collaborative. Le défi est de garder l'histoire cohérente et engageante.
2. Chaise chaude du personnage
Activité : Un étudiant s'assoit dans la « chaise chaude » et assume le rôle d'un personnage. Le reste de la classe pose des questions et l'étudiant doit répondre en personnage, improvisant ses réponses en fonction du passé et de la personnalité du personnage.
3. Image figée
Activité : Deux étudiants commencent à jouer une scène. À tout moment, un autre étudiant peut crier « Fige ». Les acteurs doivent s'arrêter et l'étudiant qui a crié « Fige » peut toucher un des acteurs, prendre sa place et commencer une nouvelle scène basée sur les positions figées. Cela encourage la réflexion rapide et la créativité.
4. Montagnes russes émotionnelles
Activité : Les étudiants jouent une scène simple, mais toutes les 30 secondes, l'enseignant ou un autre étudiant lance une nouvelle émotion (par exemple, la joie, la colère, la tristesse). Les acteurs doivent instantanément changer pour incarner la nouvelle émotion tout en continuant la scène.
5. Accessoires dans une boîte
Activité : Une boîte d'accessoires aléatoires est placée au centre de la pièce. Les étudiants choisissent un accessoire et doivent l'utiliser dans une scène. Ils peuvent manœuvrer l'accessoire comme ils le souhaitent, menant à des utilisations créatives et inattendues.

6. Changement de genre
Activité : Les étudiants commencent une scène dans un genre donné (par exemple, horreur, romance, science-fiction). Chaque minute, l'enseignant lance un nouveau genre et les étudiants doivent continuer la scène dans le style du nouveau genre. Cela aide à l'adaptabilité et à la compréhension des conventions de différents genres.
7. Oui, et...
Activité : Des paires d'étudiants jouent une scène où chaque réplique doit commencer par « Oui, et... » pour construire sur ce que la personne précédente a dit. Cela renforce le principe d'accepter et de construire sur les idées des autres, un principe fondamental de l'improvisation.
8. Mot à mot
Activité : Semblable à l'histoire en un mot mais avec des dialogues. Deux étudiants se parlent en ajoutant un seul mot à la fois. Cela encourage l'écoute et la coopération.
9. Arrêt d'autobus
Activité : Un étudiant s'assoit à un arrêt d'autobus imaginaire. Un autre étudiant le rejoint et ils doivent créer une scène. Après une minute ou deux, un autre étudiant remplace le premier étudiant tout en continuant la scène. Cela aide aux transitions fluides et à garder une scène dynamique.
10. Dialogue alphabétique
Activité : Deux étudiants ont une conversation où chaque phrase doit commencer par la lettre suivante de l'alphabet. Par exemple, la première réplique commence par A, la suivante par B, et ainsi de suite. Cela pousse les étudiants à réfléchir rapidement et à être créatifs avec le langage.
11. Scènes silencieuses
Activité : Les étudiants jouent une scène sans utiliser de mots, se basant uniquement sur le langage corporel, les expressions faciales et le mouvement pour raconter leur histoire. Cela améliore les compétences en communication non verbale.
12. Scènes d'environnement
Activité : L'enseignant suggère un environnement (par exemple, une plage, une bibliothèque, un vaisseau spatial) et les étudiants doivent créer une scène dans cet environnement, en utilisant des objets imaginaires et en interagissant de manière réaliste avec l'espace.
13. Que se passe-t-il ensuite ?
Activité : Un étudiant commence par jouer un court scénario (par exemple, ouvrir une lettre mystérieuse). Un autre étudiant entre en scène et continue l'histoire, décidant ce qui se passe ensuite. D'autres étudiants s'ajouteront un à la fois pour collaborer au développement de l'histoire.
14. Improvisation de personnages historiques
Activité : Les étudiants tirent les noms de personnages historiques d'un chapeau et doivent improviser une scène où ces personnages se rencontrent et interagissent, bien qu'ils viennent de périodes différentes. Cela peut mener à des interactions humoristiques et éducatives.
15. animateur de talk-show
Activité : Un étudiant joue le rôle d'animateur de talk-show et les autres sont des invités avec des professions ou des personnalités inhabituelles (par exemple, un dresseur de licornes professionnel, un voyageur temporel). L'animateur interviewe les invités et chacun doit rester en personnage et improviser.

D. Charades des émotions

Objectif : Aider les élèves à pratiquer la représentation et la reconnaissance de diverses émotions par le langage corporel, les expressions faciales et le ton de la voix.

1. Matériel nécessaire :
 - Un ensemble de cartes ou de bouts de papier dénotant différentes émotions (par exemple, la joie, la colère, la tristesse, la peur, la surprise, le dégoût, la confusion, l'excitation, l'ennui, la frustration).
 - Un chronomètre ou une montre.
2. Préparation :
 - Écrire diverses émotions sur des cartes ou des bouts de papier (une émotion par carte).
 - Placer les cartes dans un chapeau, une boîte ou un sac pour que les élèves puissent les tirer au sort.
3. Mise en place :
 - Diviser la classe en deux équipes ou faire jouer les élèves individuellement.
 - Désigner une zone où le participant se tiendra et où le reste de la classe pourra bien le voir.
4. Déroulement du jeu :
 - Un élève pige une carte et lit l'émotion silencieusement sans la dévoiler.
 - L'élève a entre 30 secondes et 1 minute pour mimer l'émotion en utilisant seulement le langage corporel, les expressions faciales et le ton de la voix. Il ne peut pas utiliser de mots ni de sons qui révèlent directement l'émotion.
 - Le reste de la classe ou les membres de l'équipe essaient de deviner l'émotion représentée.
 - La première équipe ou l'élève qui devine correctement gagne un point.
5. Poursuite du jeu :
 - Répéter le processus pour un nombre de tours précisé au départ ou jusqu'à ce que chaque élève ait eu la chance de mimer une émotion.
6. Compilation des points et victoire :
 - Tenir compte des points pour chaque bonne réponse.
 - À la fin du jeu, l'équipe ou l'individu avec le plus de points gagne.
7. Variations :
 - Combinaisons d'émotions : Les élèves pigent deux émotions et essaient de les représenter simultanément (par exemple, heureux et effrayé).
 - Film muet : Les élèves jouent une courte scène muette qui exprime une émotion.
 - Relais des émotions : Chaque équipe se met en file, et un élève de chaque équipe mime une émotion à tour de rôle. La personne suivante prend le relais dès que l'émotion est devinée correctement.

E. Transformation d'une pièce de théâtre en un spectacle de marionnettes

Objectif : Les élèves vont travailler en équipe pour transformer une scène ou un acte d'une pièce de théâtre en un spectacle de marionnettes créatif et engageant, en mettant l'accent sur l'expression artistique et la narration visuelle.

Conception des marionnettes :

- Les élèves commencent par esquisser leurs idées de marionnettes sur papier, en tenant compte des caractéristiques physiques et des costumes des personnages.
- En utilisant les matériaux fournis, les groupes fabriquent ensuite leurs marionnettes en suivant leurs dessins et en ajoutant des détails artistiques.

Création des décors :

- Pendant que certains élèves travaillent sur les marionnettes, d'autres peuvent se charger de créer les décors pour la scène. Ils peuvent utiliser du carton, du papier, de la peinture et d'autres matériaux pour construire des décors en trois dimensions.

Répétition et mise en scène :

- Une fois les marionnettes et les décors terminés, les groupes répètent leurs scènes, en travaillant sur les mouvements des marionnettes, les voix et la synchronisation.

Représentation du spectacle :

- On organise une séance de représentation où chaque groupe présente sa scène de la pièce de théâtre sous forme de spectacle de marionnettes devant la classe ou d'autres groupes.
- Les élèves sont encouragés à être créatifs et à ajouter leur propre touche personnelle à leur interprétation.

Les activités susmentionnées peuvent être utilisées à n'importe quel moment. Ce qui suit ce sont des activités proposées pour certaines pièces du livre.

Le système solaire

Avant de lire, les élèves peuvent étiqueter un diagramme des planètes.

Pendant la première lecture, les élèves prennent des notes sur l'astre qu'ils représenteront. Leurs notes incluront les aspects physiques, les éléments retrouvés sur leur planète et le temps qui leur faut pour faire une orbite.

Le dentiste

Demander aux élèves d'écrire un court sketch illustrant la perte la plus mémorable d'une de leur dent. Essayez d'inclure des émotions (l'excitation, la peur, la confusion, ...). Ensuite, les élèves peuvent présenter leur sketch à la classe.

Comme activité d'écriture, les élèves doivent tenir un journal ou un carnet pour documenter leurs expériences liées à la perte de leurs dents. Ils peuvent écrire sur ce qu'ils ont ressenti, ce qu'ils ont fait pour célébrer ainsi que tous les moments drôles ou mémorables en cours de route. La lecture et la présentation de la pièce peuvent être la dernière étape du projet.

Avant la lecture, définir le vocabulaire suivant :

- ### Activité d'écriture :

La source magique

Un voleur consciencieux

Pense à un moment où tu t'es senti(e) coupable de quelque chose que tu as fait ou que tu n'as pas fait. Cela peut être un petit incident ou quelque chose de plus important. Dans ta rédaction, décris la situation en détail :

- ## Petite futée

Pratique des ombres chinoises avec les mains

Objectif : Les élèves auront l'occasion de découvrir et de pratiquer l'art des ombres chinoises en utilisant leurs mains pour créer des formes et des silhouettes amusantes et créatives.

Introduction aux ombres chinoises :

- Commencer par une brève explication sur l'art des ombres chinoises et son origine. Expliquer comment les mains peuvent être utilisées pour créer différentes formes et silhouettes.

Démonstration :

Faire une démonstration de quelques ombres de base avec les mains pour montrer aux élèves ce qu'ils peuvent réaliser. Utiliser des gestes simples pour créer des animaux, des objets ou des personnages. Les vidéos YouTube peuvent être utiles.

Pratique individuelle :

- Inviter les élèves à pratiquer individuellement en utilisant leurs mains pour créer des formes et des silhouettes contre un mur blanc ou une surface claire.
- Expérimenter avec différentes positions des doigts et des mains pour obtenir des effets intéressants.

Exploration en groupe :

- Diviser les élèves en petits groupes et les encourager à travailler ensemble pour créer des ombres chinoises plus complexes en combinant leurs mains et leurs gestes.
- Raconter des histoires ou mettre en scène des scénarios à l'aide des ombres.

Présentation :

- Chaque groupe présente ses ombres chinoises à la classe. Ils peuvent expliquer ce qu'ils ont créé et raconter une histoire ou une anecdote liée à leurs ombres.

Le malotru assagi

Objectif : Pratiquer et démontrer de bonnes manières à table dans un cadre de repas simulé.

- Expliquer l'importance des bonnes manières à table dans divers contextes sociaux et professionnels.
- Souligner les points clés des bonnes manières à table, y compris la posture, l'utilisation des couverts et la conversation polie.
- Passer en revue un repas typique, en expliquant et en démontrant l'étiquette appropriée à chaque étape :
 - S'asseoir et placer la serviette sur les genoux.
 - Utiliser les couverts de l'extérieur vers l'intérieur.
 - Couper et manger des petits morceaux de nourriture.
 - Les bonnes manières pour s'excuser de la table.
 - Gérer les aliments difficiles à manger avec grâce.
- Se diviser en petits groupes et donner à chaque groupe un ensemble de cartes de jeu de rôle avec différents scénarios de repas, tels que :
 - Passer des aliments.
 - Répondre à un toast.
 - Gérer des couverts tombés.
 - Commencer et maintenir une conversation polie.
- Courte leçon sur les bonnes manières à table
 - S'asseoir à table avec une bonne posture et les mains sur les genoux jusqu'à ce que le repas soit servi.
 - Placer la serviette sur les genoux immédiatement après s'être assis.

- Tenir la fourchette dans la main gauche et le couteau dans la main droite pour couper les aliments.
- Lorsqu'ils ne sont pas utilisés, reposer les couverts sur l'assiette plutôt que sur la table.
- Prendre de petites bouchées et mâcher la bouche fermée.
- Ne pas parler avec la bouche pleine.
- Boire doucement et sans faire de bruit.
- Passer les aliments vers la droite.
- Toujours passer le sel et le poivre ensemble.
- Engager une conversation légère et positive.
- Éviter les sujets controversés ou désagréables.
- Demander poliment de s'excuser s'il est nécessaire de quitter la table.
- Placer la serviette à gauche de l'assiette.

La naissance d'une paix

Préparer un monologue d'un soldat dans les tranchées pendant la Première Guerre mondiale

Introduction au contexte :

- Fournir aux élèves un bref aperçu de la Première Guerre mondiale, en mettant l'accent sur les conditions et les expériences des soldats dans les tranchées. Discuter de sujets tels que la vie quotidienne, les défis, les émotions et les événements clés.
- Partager des extraits de lettres ou de journaux intimes réels écrits par des soldats de la Première Guerre mondiale pour donner aux élèves une idée du langage et des émotions de l'époque.

Recherche et remue-méninges :

- Demander aux élèves de faire des recherches supplémentaires sur la guerre des tranchées et les expériences personnelles des soldats. Les encourager à prendre des notes sur les détails qui pourraient être utiles pour leur monologue.
- Demander aux élèves de réfléchir au personnage qu'ils veulent incarner. Ils doivent prendre en compte l'origine du soldat, son grade, son âge, ses motivations et ses sentiments envers la guerre.

Écriture du monologue :

- Instruire les élèves à écrire un monologue du point de vue de leur soldat choisi. Le monologue doit inclure :
 - Une description de la situation actuelle dans les tranchées.
 - Des réflexions sur les expériences personnelles et les émotions du soldat.
 - Des pensées sur la guerre, son impact, et les espoirs ou les peurs pour l'avenir.
- Encourager les élèves à utiliser un langage vivant et des détails sensoriels pour donner vie au monologue.
- Organiser une performance en classe où chaque élève présente son monologue. Créer un environnement de soutien où les élèves se sentent à l'aise de partager leur travail.

À votre service

Deviner l'objet mystère

Objectif : Les élèves pratiqueront leurs compétences en communication et en description tout en s'amusant à deviner des objets mystères.

Encourager les élèves à utiliser des gestes, des expressions faciales et des mouvements pour représenter les objets de manière créative et amusante, sans utiliser de mots pour les décrire directement.

Le nerveux

Décrire sa peur

Sujet : Penser à quelque chose qui fait peur. Cela peut être n'importe quoi : les araignées, les hauteurs, parler en public, l'obscurité ou autre chose. Écrire une description détaillée de cette peur.

Dans la description, inclure :

- Quelle est la peur ? Décrire cette peur.
- Réactions physiques : Expliquer comment le corps réagit lorsqu'il est confronté à cette peur. Est-ce que les mains transpirent ? Est-ce que le cœur bat la chamade ? Y a-t-il une douleur dans le creux de l'estomac ? Spécifier toutes les sensations physiques.

Réactions émotionnelles : Décrire les émotions ressenties lorsque cette peur se manifeste. S'agit-il de la panique, de la terreur, de l'impuissance ou autre chose ? Comment ces émotions affectent-elles les pensées et le comportement ?

Impact sur la vie quotidienne : Comment cette peur affecte-t-elle la vie quotidienne ? Faut-il éviter certaines activités ? Que faut-il faire pour gérer ou essayer de surmonter cette peur ?

Le jongleur de Notre-Dame

Partage de talent et processus d'apprentissage

Objectif : Les élèves auront l'occasion de partager leurs talents uniques avec leurs camarades de classe et d'expliquer le processus d'apprentissage qui leur a permis d'acquérir ces compétences.

Préparation :

- Demander aux élèves de réfléchir à un talent ou une compétence qu'ils maîtrisent et qu'ils aimeraient partager avec leurs camarades de classe. Il peut s'agir de jonglage, de dessin, de jonglage avec un ballon de football, de jouer un instrument de musique, etc.

Partage des talents :

- Chaque élève aura quelques minutes pour enseigner à son partenaire son talent spécifique. Pendant ce temps, l'élève qui partage le talent expliquera le processus d'apprentissage qui l'a aidé à acquérir cette compétence.

- Par exemple, s'il s'agit de jonglage, l'élève expliquera les étapes qu'il a suivies pour apprendre à jongler, comme commencer avec une balle, puis en ajouter une autre progressivement, etc.

Pratique et démonstration :

- L'élève enseignant guidera son partenaire dans la pratique du talent ou de la compétence. Il lui montrera les techniques de base et lui donnera des conseils pour s'améliorer.
- Encourager les élèves à poser des questions et à fournir des conseils constructifs pendant la pratique.

Rotation des rôles :

- Après un certain temps, les rôles seront inversés, et l'autre partenaire aura l'occasion de partager son talent avec son camarade de classe.



Depuis 1984, Les Éditions de la nouvelle plume mettent à l'avant-scène des auteurs et des sujets de l'Ouest et du Nord canadien, par le biais de collections qui touchent tous les âges et une multitude de genres.

1440, 9e Avenue Nord, bureau 210

Regina (Saskatchewan) S4R 8B1

Tél. : (306) 352-7435

www.nouvelleplume.ca

nplume@sasktel.net

Facebook : www.facebook.com/nouvelleplume.cooperativeltee

Découvrez nos ressources pédagogiques

Rendez-vous sur notre site web, nouvelleplume.ca pour accéder plusieurs fiches et guides pédagogiques qui accompagnent nos livres. Il est possible de les télécharger gratuitement.



AVIS AUX ÉCOLES

Les institutions d'enseignement peuvent obtenir un **rabais de 20 %** avec l'achat de 10 livres ou plus si leur commande est envoyée à nplume@sasktel.net.

Canada

creative
SASKATCHEWAN



SASK LOTTERIES

Enfin, nous tenons à remercier le ministère de l'Éducation pour son appui financier qui a rendu possible la conception et la distribution de fiches pédagogiques dans les écoles fransaskoises et d'immersion.

Saskatchewan!