

Une simulation globale :
Le centre des jeunes



Joseph Dicks
Barbara Le Blanc

Avec l'aide de :
Monique Caissie
Michael Carson
Jill Clark
Laura Malatestinic
Dianne Saulnier
Stephen Wilson

Le 18 octobre 2005

**DURÉE : ENVIRON 20 PÉRIODES DE 50 MINUTES
(ENVIRON 4 SEMAINES)**

LEÇON 1 : Mise en situation

Durée : *environ 2 périodes de 50 minutes*

Résultats d'apprentissage

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

de nommer des centres des jeunes

d'indiquer leurs intérêts et préférences de loisirs

de nommer des objets et des activités reliés à un centre des jeunes

d'écrire des activités reliées à un centre des jeunes

Langue :

d'utiliser le vocabulaire reliés à un centre des jeunes (voir le lexique à la fin de ce livret)

d'utiliser la structure « C'est un/C'est une ... »

d'utiliser la structure « J'aime + infinitif » pour indiquer leurs préférences

Culture :

de noter l'importance des centres de des jeunes dans les communautés

Stratégies :

d'utiliser des gestes pour exprimer leurs messages

d'utiliser des images pour comprendre des textes écrits

Suggestions aux enseignants :

**Présentez l'idée du thème et le processus de la simulation globale aux étudiants.
Vous pourriez utiliser ce modèle comme point de départ**

I. Présentation du thème

Pour présenter le thème d'un centre des jeunes aux élèves, on commence par leurs expériences et intérêts ainsi qu'une exploration d'un centre des jeunes ou deux. Voici une démarche possible :

Pour les quatre prochaines semaines, nous allons explorer l'idée d'un centre des jeunes.

- 1. expliquer aux étudiants que pour les quatre prochaines semaines, on va explorer le thème des centres des jeunes*
- 2. demander aux étudiants s'ils ont déjà visité un centre des jeunes ou s'ils connaissent où se trouve un centre des jeunes local s'il y en a un.*
- 3. visionner une vidéo d'un centre des jeunes*
- 4. faire un sondage auprès des élèves pour savoir leurs intérêts et préférences de loisirs (voir Entre Amis 3, p.22 et En Direct 1 p.22 pour des exemples)*
- 5. apporter des objets en classe dans un grand sac et demander aux élèves de piger des objets (les objets devraient refléter des activités et services d'un centre des jeunes; par ex., un basket-ball, un DVD, un maillot de bain)*
- 6. visiter des sites webs de centres des jeunes à travers le Canada; par ex., www.centredesjeunes.org ; <http://www.mfrc.mb.ca/servicesf/fyouth.htm>*
- 7. faire le bingo humain (remplir les cases avec activités basées sur le centre)*

Il est suggéré d'écrire le vocabulaire et les verbes qui ressortent de cette activité sur une feuille de papier grand format. Les élèves pourront les ré-utiliser dans la leçon 2.

II. Présentation de la simulation globale

Ensuite présentez le concept et la démarche d'une simulation globale.

Nous allons faire quelque chose de différent pour explorer l'idée d'un centre des jeunes. Nous allons faire une simulation globale. Qu'est-ce que c'est une simulation globale?

Imaginez qu'une personne très riche vous a donné 10 millions de dollars pour créer un centre des jeunes idéal. Vous allez créer votre propre centre des jeunes. Vous devrez décider de l'aménagement de votre centre, des activités qui y seront offertes, des services qui y seront offerts, des personnages qui s'y trouveront, des rôles qu'ils joueront et des événements qui s'y passeront.

Expliquer aux étudiants qu'à la fin du module, ils vont produire une courte vidéo-clip d'un scénario utilisant une caméra numérique. Dans chaque leçon, ils vont apprendre quelque chose qui leur permettra de produire le vidéo-clip.

Présenter la démarche suivante aux étudiants :

Leçon 1 : Introduction au thème et à l'idée d'une simulation globale.

Leçon 2 : Identifier différentes activités et services du centre

Leçon 3 : Créer un plan du centre (grandeur, salles, règlements, heures)

Leçon 4 : Identifier différents personnes qui travaillent au centre et créer des portraits de certaines personnes

Leçon 5 : Identifier des scénarios possibles et créer des jeux de rôles très courts

Leçon 6 : Créer un story-board, pratiquer les jeux de rôles et filmer les scénarios

Leçon 7 : Visionner ses propres scénarios et les scénarios des autres groupes

LEÇON 2: Les activités et les services offerts au centre

Durée : environ 3 périodes de 50 minutes

Résultats d'apprentissage

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

*d'indiquer des activités qu'ils font
de préparer des affiches
d'écrire les noms des services et activités du centre
de présenter les affiches oralement*

Langue :

*d'utiliser le vocabulaire reliés aux services et activités d'un centre des jeunes (voir le lexique à la fin de ce livret)
d'utiliser la structure « On joue ... » ou « On joue au .. »*

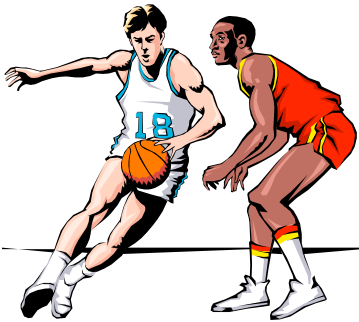
Stratégies :

*d'utiliser des gestes pour exprimer leurs messages
d'utiliser des images pour illustrer des textes écrits*

Services et activités

Faites un remue-méninges des différents services et activités qui pourraient être offerts dans le centre. Vous pourriez utiliser un graphique T pour indiquer le lien entre le service et l'activité faites dans un lieu spécifique. Par exemple :

Services	Activités
La cafétéria Le cinéma La salle de musique. La salle de santé.	On mange. On regarde des films. On joue des instruments. On consulte l'infirmière.



le gymnase ---> le basket-ball

Suggestion aux enseignants : Demandez aux étudiants de créer une ou quelques affiches avec une liste des différents services et activités possibles au Centre accompagnés d'images qui illustrent ces services et activités. Ces affiches seraient placées aux murs de la salle de classe. Demandez aux étudiants présenter les affiches. Par exemple : Le gymnase. On joue au basket-ball. Assurez que chaque personne dans le groupe prononce au moins une phrase.

LEÇON 3 : La conceptualisation du centre idéal

Durée : environ 4 périodes de 50 minutes

Résultats d'apprentissage

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

de nommer les locaux des centres de des jeunes

d'indiquer des services ou des activités qui ont lieu à chaque local

d'indiquer les heures d'ouverture

D'indiquer les règlements

de préparer un plan et d'écrire les noms des locaux

Langue :

d'utiliser le vocabulaire reliés aux locaux d'un centre des jeunes (voir le lexique à la fin de ce livret)

d'utiliser la structure « Voici ... »

d'utiliser la structure « Dans cette salle, on + verbe » pour indiquer les services et les activités

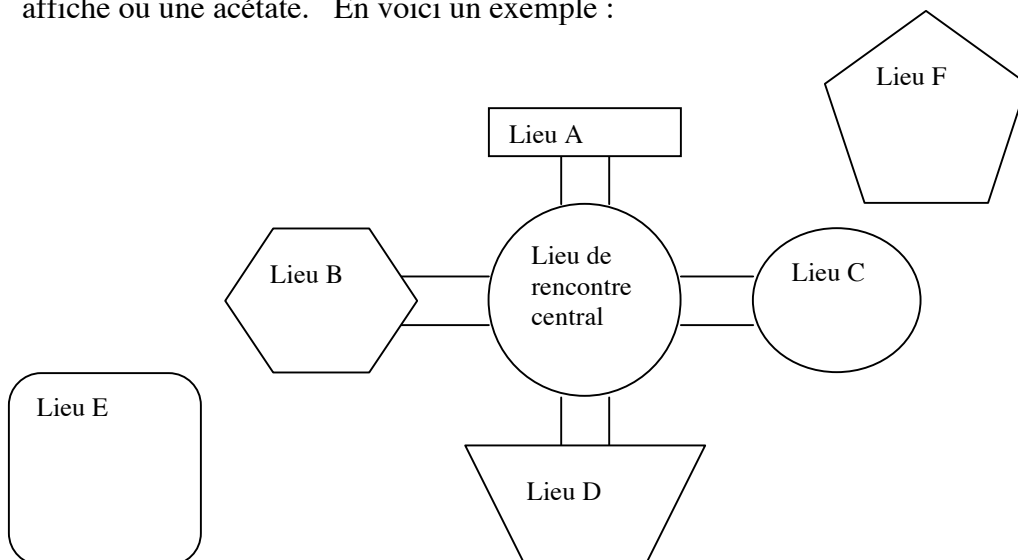
d'utiliser la structure « il est interdit de ... » ou NE PAS ...

Stratégies :

d'utiliser des images pour exprimer leurs messages écrits

NOTE AUX ENSEIGNANTS

Ici on présente aux élèves un plan du Centre des jeunes. On peut utiliser une grande affiche ou une acétate. En voici un exemple :



Lieux E et F sont des lieux extérieurs.

Suggestion aux enseignants : *La salle de classe peut devenir le lieu de rencontre central. D'autres espaces dans l'école ou à l'extérieur pourraient être utilisés pour les autres espaces dans la simulation (par exemple, cafétéria, piscine, terrain de jeu, gymnase, théâtre) Ainsi, quand vous aurez à préparer des événements dans votre centre, il existe la possibilité de les réaliser dans un lieu réel. Cependant, tout peut se passer dans la salle de classe.*

Étape A : Les salles spécifiques

Ayant préparé le lieu de rencontre centrale et ayant finalisé les autres détails avec l'ensemble de la classe, divisez les élèves en groupes selon leurs intérêts (c'est-à-dire les sports, la musique, le film, la nourriture, la santé). Demandez à chaque groupe de répondre aux questions suivantes et de présenter leurs réponses à un autre groupe.

Quels services ou activités va-t-on trouver dans les différents lieux?

Quelles salles ou quels espaces physiques va-t-on trouver dans chaque lieu?

(Par exemple :

- Le gymnase
- Les toilettes
- Les foyers
- Le café internet
- Le casse-croûte
- La salle de jeux
- Le cinéma, le théâtre
- La piscine
- Le magasin de....
- Le parc de planche à roulettes)

Il faut aussi considérer ...

- Le nombre de personnes dans chaque salle
- La grandeur de la salle
- Les activités et les services dans chaque salle
- Les meubles dans ces salles
- Comment la salle est décorée

Étape B : Un plan général

Les étudiants devront considérer les points qui suivent. Le plan final reflétera les intérêts et les suggestions des élèves.

- Le nom du centre
- Les services ou les activités dans le lieu central
- Les lieux extérieurs
- Placement de l'entrée ; des sorties
- Le foyer
- Les heures d'ouverture
- Les règlements généraux du centre

LEÇON 4: Les personnages et les signes requis pour le fonctionnement du Centre et la création de portraits

Durée : environ 4 périodes de 50 minutes

Résultats d'apprentissage

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

de nommer des personnages (rôles) qu'on trouve dans un centre de des jeunes

de décrire ces personnages physiquement

d'indiquer les activités que le personnage aime faire

de décrire les qualités/ les défauts personnels du personnage

de dessiner et de présenter un portrait du personnage

d'utiliser des signes qui aident à identifier leur personnage

Langue :

d'utiliser le vocabulaire reliés aux caractéristiques physiques

d'utiliser le vocabulaire reliés aux caractéristiques de personnalité

d'utiliser la structure « Voici ... »

d'utiliser la structure « aime+ verbe» pour indiquer les activités qu'on aime

d'utiliser la structure « avoir environ + ans » pour indiquer l'âge approximative

Stratégies :

d'utiliser des images pour exprimer leurs messages écrits

NOTE AUX ENSEIGNANTS

Dans cette section vous trouverez des façons de créer un personnage ainsi qu'une indication de divers signes (le matériel qui aident à identifier ces personnages) à intégrer dans les scénarios de la leçon 6.

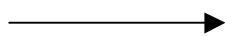
Suggestion aux enseignants : *Faites un remue-méninges des personnages qu'on pourrait trouver dans le Centre (par exemple, un conseiller, un bibliothécaire, des serveurs, des caissiers, des cuisiniers, un gérant, une personne pour enseigner le cours de conduite, les cours d'arts visuels, le cours de garderie, un orienteur, une infirmière, un psychologue, un travailleur social). Présenter le concept des signes aux étudiants. Demander aux étudiants de choisir au moins un signe pour le personnage qu'ils vont créer dans cette leçon.*

Des signes

Des exemples de signes sont des costumes, des objets, des sons, des gestes et des images utilisés par les participants dans une simulation dramatique. Les signes donnent une signification à des événements du processus dramatique. Les signes dirigent et guident l'attention des participants vers certaines actions, certaines personnes, et/ou certains objets importants.

Suggestion aux enseignants : *Pour aider les élèves ce serait une bonne idée de lier les services, les personnes associées à ce service, et un signe : par exemple : la bibliothèque – la bibliothécaire – un livre*

La bibliothèque



la bibliothécaire



→ un livre

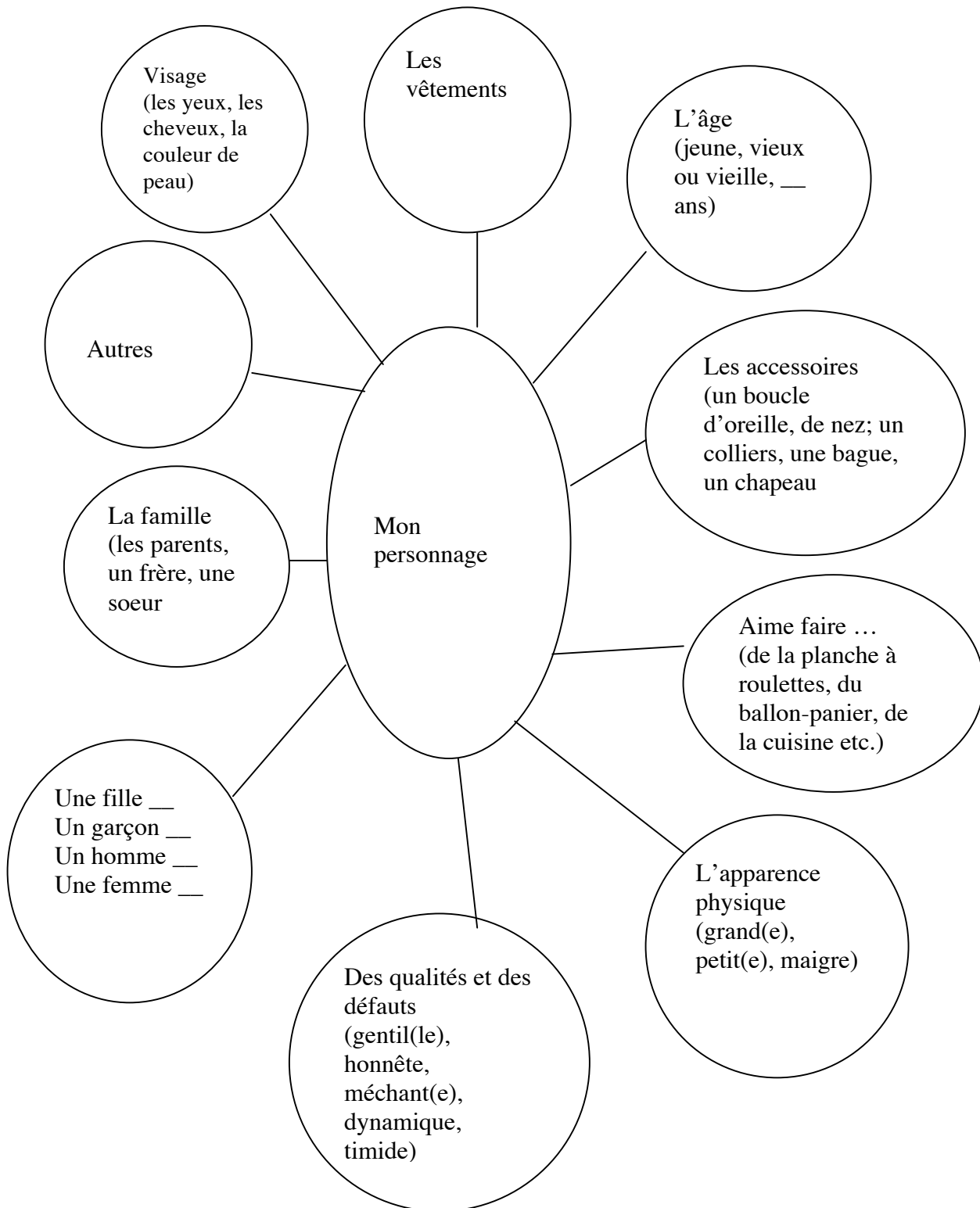
Lors du développement du personnage, on peut considérer l'aspect physique, l'apparence, les signes (les vêtements, les accessoires, le comportement, les habitudes.)

La création du portrait

Les élèves seront mis en groupes selon la salle/l'activité/les services qu'ils préfèrent. Chaque membre du groupe choisira une identité selon les personnages qu'on trouve dans ce lieu. Par exemple, dans le gymnase, on pourrait trouver un entraîneur, des athlètes, des arbitres. Après avoir choisi un personnage, l'élève développera les traits de caractère de son personnage. Il pourra faire ceci seul ou avec l'aide de son groupe. Plus tard l'élève jouera le rôle de son personnage à l'intérieur d'un scénario que les élèves créeront.

Suggestion aux enseignants : *Vous pourriez faire un acétate de la carte sémantique qui se trouve à la page suivante pour aider vos élèves à créer un portrait de leur personnage fictif. Les élèves pourraient utiliser des grandes feuilles pour ajouter des détails et des illustrations au besoin. Selon les compétence de vos élèves, vous pourriez leur demander de préparer une liste de qualités ou d'écrire un paragraphe. (Des exemples suivent la carte sémantique.) Ils devraient créer un dessin pour illustrer leur personnage.*

Une carte sémantique



Une liste de qualités

Une option, c'est de permettre aux élèves d'écrire des phrases ou des groupes de mots qui décrivent le personnage sans écrire un paragraphe au complet. En voici un exemple :

Un Sauveteur

- Une adolescente (16 ans)
- Une « look-skater »
- Une fille
- Hyper-excitée
- Logique
- Elle arrive souvent en retard.
- Elle aime Avril Lavigne.
- Elle aime faire de la planche à roulettes.
- Elle sauve son argent pour acheter une guitare.
- Elle veut lancer son propre disque compact

Un paragraphe descriptif

Voici trois exemples de portraits que les élèves pourraient utiliser comme modèles pour écrire un paragraphe descriptif.

Le bibliothécaire : Monsieur Clarence Boisvert a de longs cheveux gris en queue-de-cheval. Il a environ 60 ans. Il est très sportif. L'année passée il a couru le marathon de Boston. Il porte des vêtements de sport et il a un petit diamant dans la narine gauche. Il mange très bien et pousse sa philosophie personnelle sur tout le monde. Dans sa bibliothèque, il y a beaucoup d'information sur la santé.

La cuisinière : Madame Simone Groseilliers est courte et adore la nourriture. Elle a environ 50 ans. Elle est la cuisinière du Casse-Croûte « Frites Plus ». Dans ses temps libres, Mme Groseilliers visionne les émissions culinaires à la télé et elle planifie les divers repas du casse-croûte. Elle porte toujours son costume de cuisinière avec son fameux filet à cheveux. Dans sa cuisine, il y a toutes sortes de confitures, biscuits, desserts (délicieux, mais pas bon pour la santé)

Le concierge : Monsieur Pierre Net est chauve et très musclé. Il a environ 40 ans. Il est professeur de chimie et il passe son temps à inventer de nouveaux produits de nettoyage. Il adore les vidéos de Bill Nye, the Science Guy. Il porte toujours des vêtements blancs. Il a une boucle d'oreille. Il se promène partout dans l'édifice et offre son point de vue à tout le monde (même à ceux qui ne le demandent pas).

La présentation des portraits

Pour terminer, les étudiants présentent les portraits oralement. Voici trois façons possibles de présenter :

- i) en utilisant la 1^{ère} personne du singulier « : « Je m'appelle ... »
- ii) en présentant une autre personne du groupe en utilisant la 3^e personne du singulier « Il/Elle s'appelle »
- iii) Sous forme d'entrevue – deux élèves se posent des questions : « Comment t'appelles-tu? » « Je m'appelle ... »

D'autres personnages possibles à développer :

Un directeur/une directrice du Centre
Un(e) employé(e) du casse-croûte
Un(e) employé(e) à temps partiel (un élève)
Un entraîneur au gymnase
Un animateur ou une animatrice d'activités
Un ou une secrétaire
Quelqu'un qui fait du bénévolat
Un arbitre

LEÇON 5 : Les techniques dramatiques

Durée : 1 période de 50 minutes

Résultats d'apprentissage

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

communiquer un message de leur choix

Langue :

d'utiliser le vocabulaire reliés aux signes

d'utiliser le vocabulaire reliés aux techniques dramatiques

Stratégies :

d'utiliser des techniques dramatiques pour communiquer un message

NOTE AUX ENSEIGNANTS

Dans cette section vous trouverez des techniques dramatiques que les élèves pourraient intégrer dans les scénarios de la leçon 6. Vous trouverez également une technique que vous pourriez utiliser vous-même pour aider les élèves avec leurs scénarios.

<p><i>Suggestion aux enseignants :</i> <i>Présenter le concept des techniques dramatiques aux étudiants. En groupes de 3 ou 4 les élèves choisissent deux techniques dramatiques pour exprimer un message, un sentiment, un trait de personnalité, et montrent ces techniques.</i></p>

Des techniques dramatiques

Voici quelques techniques dramatiques. Nous fournissons une traduction de termes et de définitions utilisées par Jonathan Neelands et Tony Goode dans leur livre « Structuring Drama Work ». Nous fournissons également les termes en anglais.

1) Parler en chœur (Choral Speak)

Un groupe fait une lecture en chœur d'un texte en se servant de différents types de sons, de voix ou de chansons dans le but de mettre en valeur une situation.

2) Mettre sur la sellette (Hotseating)

Les membres d'un groupe, qui restent eux-mêmes ou jouent un rôle, interviewent une personne ou plusieurs personnes qui jouent un rôle.

3) Les masques (Masks)

Les masques aident à changer la perception des situations. Ils peuvent couvrir tout le visage ou une partie du visage. Un masque peut représenter un personnage, un animal ou un objet.

4) Activité mimée (Mimed Activity)

Un individu ou un groupe prépare une activité utilise **uniquement** les gestes, les actions et les réactions physiques.

5) Une piste sonore (Soundtracking)

Le groupe utilise des sons (voix, musique, bruits) pour accompagner une action ou pour décrire une situation afin de créer une ambiance.

6) Une image figée (Still Image)

Les membres d'un groupe inventent une image en se servant de leurs corps pour saisir un moment, une idée ou un thème.

7) Révéler la pensée (Thought-tracking)

On arrête l'action et le dialogue pour permettre aux participants de révéler leurs vraies pensées face à la situation ou le rôle qu'ils sont en train de jouer

8) Enseignant en rôle (Teacher in Role) : L'enseignant joue un rôle afin d'éveiller l'intérêt, diriger l'action, inviter la participation, provoquer la tension, et développer l'histoire

LEÇON 6 : Les scénarios et les dialogues

Durée : environ 4 périodes de 50 minutes

Résultats d'apprentissage

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

de créer un scénario pour leurs personnages

d'écrire des dialogues le scénario

de jouer les rôles

Langue :

d'utiliser le vocabulaire reliés au scénario

d'utiliser les structures reliés au scénario

Stratégies :

d'utiliser des signes pour exprimer leurs messages

d'utiliser des techniques dramatiques pour exprimer leurs messages

NOTE AUX ENSEIGNANTS

Dans cette section vous trouverez une description de différents scénarios possibles (des jeux de rôles simples) et des dialogues modèles

Les élèves devront bien sûr créer leurs propres scénarios et dialogues en identifiant des signes utiles. Dépendant de leur compétence en art dramatique, ils pourraient incorporer des techniques dramatiques eux-mêmes ou vous pourriez les aider à le faire.

En ce qui concerne la durée ou la longueur du dialogue, veuillez l'établir selon la capacité de votre groupe d'élèves. Pour certains élèves des jeux de rôles de 30 secondes pourraient être suffisant, pour d'autres 2 à 3 minutes. Comme règle générale, chaque élève devrait prononcer au moins 2 ou 3 phrases.

En ce qui concerne les Résultats d'apprentissage, il faut limiter les fonctions langagières à celles que les étudiants ont déjà apprises à faire en français. Par exemple, dans le premier modèle, **La nourriture et la santé**, les étudiants « commandent un repas », « refusent un repas », 'parlent de la nourriture saine », et « indiquent leur mécontentement ». Lorsque les étudiants planifient leurs scénarios, il est très important de surveiller le nombre de fonctions langagières et la complexité de ces fonctions. Une façon de limiter les difficultés c'est de fournir aux étudiants une liste possible de scénarios basés sur des thèmes déjà étudiés l'année dernière ou plus tôt dans l'année scolaire (par exemple, la nourriture, la musique, les fêtes, l'amitié, l'environnement).

Le même principe s'applique quant aux **Résultats d'apprentissage grammaticaux**. Les structures utilisées doivent être des structures que les étudiants ont déjà apprises en salle de classe. Dans le premier modèle, La nourriture et la santé, on se limite à l'expression « Il n'y en a pas », et aux structures « Qu'est-ce que » et « verbe + infinitif ».

THÈME A : LA NOURRITURE ET LA SANTÉ

Scénario 1 : M. Boisvert commande un repas (M. Boisvert et Mme Groiseilliers)

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

de commander un repas

de refuser un repas

de parler de la nourriture saine

d'indiquer son mécontentement

Langue :

d'utiliser le vocabulaire reliés à un menu

d'utiliser l'expression « Il n'y en a pas »

d'utiliser la structure « Qu'est-ce que + pronom + verbe... »

d'utiliser la structure «aller, vouloir, pouvoir + infinitif»

Stratégies :

d'utiliser des images pour exprimer leurs messages écrits

d'utiliser les techniques dramatiques ... pour embellir le message

Scénario :

Monsieur s'en va à la cafétéria manger car il a oublié son dîner. Il veut commander une soupe et une salade, mais comme d'habitude il n'y en a pas. Préparez un dialogue qui pourrait arriver.

Signes : Une affiche avec le menu du casse-croûte

Techniques dramatiques: *Image figée et Parler en chœur*

Le dialogue :

- M. Boisvert Bonjour Simone!
- Mme Groseilliers Bonjour Clarence! Qu'est-ce que je peux t'offrir aujourd'hui?
- M. Boisvert Qu'est-ce qu'il y a sur le menu?
- Mme Groseilliers Tu travailles ici depuis 5 cinq ans. Tu sais que le menu est toujours le même.
- M. Boisvert Ok, je veux une salade et de la soupe.
- Mme Groseilliers Il n'y en a pas. Je peux t'offrir *aujourd'hui des frites, des beignes, une poutine couverte de fromage et de sauce.* (Parler en chœur/Choral Speak)

Des élèves derrière M. Boisvert utilisent la technique dramatique Parler en chœur /Choral Speak et prononcent les mots en caractères gras.

- M. Boisvert Non merci, moi, j'aime manger de la nourriture qui est bonne pour la santé.
- Mme Groseilliers C'est dommage! Il n'y a pas de salade sur le menu.
- M. Boisvert C'est stupide!
- Mme Groseilliers Veux-tu travailler dans la cafétéria vous-même?
- M. Boisvert Je travaille déjà dans la bibliothèque. Je vais écrire une lettre à l'administration ...
- Mme Groseilliers Bon succès Monsieur Boisvert le bibliothécaire!

(Image figée/Still Image)

Le scénario 2 suit et découle directement du dialogue no 1 en utilisant la technique de l'Image figée/ Still Image.

Scénario 2 : Le sauveteur et M. Net en parlent (Marie Desrosiers, le sauveteur et M. Pierre Net, le concierge)

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

de parler de ses préférences de nourriture

de parler de la nourriture saine

d'indiquer son accord/désaccord

Langue :

d'utiliser le vocabulaire reliés à la nourriture saine et pas saine

d'utiliser l'expression « Je suis d'accord »

d'utiliser l'expression « C'est ridicule »

d'utiliser le pronom emphatique « moi »

Stratégies :

d'utiliser les techniques dramatiques pour embellir le message

Scénario : Le sauveteur, ayant entendu la dispute entre M. Boisvert et Mlle Desrosiers, s'assoit à une table avec son dîner et parle avec M. Net, le concierge qui est en train de nettoyer la table à côté. Imaginez leurs réactions.

Techniques dramatiques: *Piste sonore/Soundtracking* et *Image figée/Still Image*

Piste sonore : Cette technique est utilisée tout au long du discours

Image figée : Lors du 1^{er} dialogue

Le dialogue :

Marie : As-tu entendu ça?

M. Net : Quoi?

Marie: M. Boisvert et Mme Groseilliers! M. Boisvert cherche de la salade mais ils ne vendent pas de salade ici. Pas du tout! C'est ridicule!

M. Net : Je suis d'accord. C'est le temps pour un nouveau menu. Moi, je vais écrire une lettre à l'administration aussi.

Marie: Attends une minute! Moi, je veux ma poutine! Et ma beigne chaque matin aussi.

M. Net : Tu es un sauveteur. Comment vas-tu sauver des jeunes si tu es pleine de frites, de poutines et de beignes?

Marie: C'est excellent pour la santé. Je brûle beaucoup d'énergie. J'ai besoin de beaucoup de calories.

M. Net : C'est ridicule! La recherche indique que ...

Marie: La recherche! Je déteste la science et la chimie.

M. Net : Évidemment je gaspille mon énergie et mon temps, alors *Ciao*. C'est le temps de Bill Nye, the Science Guy. À demain.

THÈME B : LE VOL

Scénario 1 : Un vol (Le voleur, les membres du centre, le gérant, la police, les journalistes, les parents, le juge, les avocats)

Le crime- Un trophée, gagné lors d'un tournoi dernièrement, a été volé de la salle de réception. On trouve un gant par terre et l'on remarque que l'armoire où le trophée était entreposé n'était pas défoncée, mais ouvert à clé.

Ce scénario a trois séquences :

A) « L'après vol » – tout le monde se réunit suite a la découverte d'un vol la veille après les heures de fermeture (vol par infraction)

On ramasse toute l'information possible à la scène du crime et des personnes aptes à avoir vu quelque chose lors du crime. On pose toutes les questions possibles sur le crime (quand, qui, quoi, où, comment, pourquoi).

B) « Le vol » (Un retour en arrière – au moment du vol)

Nous voyons le vol actuel (offre la possibilité à tout le monde de répondre aux questions lors de « l'après-vol »)

C) « Devant le juge » (En cour)

Suite aux réponses ramassées on décide pour ou contre un accusé et le procès se déroule.

Séquence A : “L’après vol”-

Les personnages et les signes :

- a) Le concierge- le balai
- b) le gérant- le chapeau de gérant
- c) un policier- le chapeau de policier
- d) quelques membres du centre- leur carte d’identité autour du cou

Techniques et structures dramatiques: Interviews/Interrogations

Préparation du carnet de détective: Instructions – Expliquez aux élèves qu’ils sont détectives. Préparez vos carnets de détective.

Copiez dans vos carnets toutes les questions que vous entendez dans la scène 1.

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

de parler d’un vol

de parler de suspects possibles

Langue :

d’utiliser le vocabulaire reliés au vol

d’utiliser le passé composé

Stratégies :

d’utiliser les techniques dramatiques pour embellir le message

Dialogue :

Policier: Quelqu'un a volé un trophée, c'est correct?

Gérant: C'est correct.

Membre 1: Ah non! On vient de le gagner la semaine passée.

Policier: Quand est-ce que le vol est arrivé?

Concierge: J'ai découvert le vol après la fermeture du centre.

Membre 2: Qui a volé notre trophée?

Gérant: C'est ça qu'on essaie de savoir.

Policier: Ou était le trophée?

Concierge: Dans une armoire dans la salle de réception.

Membre 1: Qui a pu le voler?

Gérant: N'importe qui, parce que tout le monde peut aller dans cette salle.

Concierge: Ça ne peut pas être n'importe qui, parce l'armoire n'était pas défoncée.

Membre 2: Qui est suspect alors?

Policier: Chaque personne qui a une clé pour l'armoire.

Concierge: J'ai trouvé un indice. J'ai trouvé un gant.

Séquence B: Le vol (Divers personnages)

Scénario : “Le vol”- aucun dialogue – mime et masques seulement

Instructions – Les élèves qui regardent les scènes doivent écrire l’information nécessaire pour répondre aux questions de la première partie.

Techniques et structures dramatiques: Masques

Scène 1: Quelqu’un passe un balai

Cette personne arrête devant l’armoire

Cette personne met des gants

Cette personne ouvre l’armoire

Il/Elle sort quelque chose

Il/Elle part

Scène 2: Quelqu’un passe un balai

Cette personne arrête devant l’armoire

Cette personne met des gants

Cette personne ouvre l’armoire

Il/Elle sort quelque chose

Il/Elle part

Quelqu’un d’autre arrive, portant une carte de membre et une casquette.

Il met des gants

Il sort quelque chose de l’armoire et il part

La première personne revient et remet quelque chose

Scène 3: Quelqu’un portant une carte de membre

Cette personne arrête devant l’armoire

Cette personne met des gants

Cette personne ouvre l’armoire

Il/Elle sort quelque chose

Il/Elle part

Scène 4: Quelqu’un porte une casquette

Cette personne arrête devant l’armoire

Cette personne met des gants

Cette personne ouvre l’armoire

Il/Elle ajoute quelque chose

Il/Elle part

Séquence C : Devant le juge

Scénario : “Devant le juge” - Instructions: Avant d’aller en cour, préparez des questions et réponses nécessaires pour trouver le coupable. Il faut suggérer qui est coupable et pourquoi. Préparez vos questions en fonction de suspect précis.

Personnages

- a. le concierge : il n’aime pas les adolescents
- b. le gérant : il n’est pas satisfait de son salaire
- c. un policier : il veut trouver le coupable
- d. quelques membres du centre : ils étaient coupés de l’équipe qui avait gagné le trophée
- e. le juge : il veut trouver le coupable
- f. deux avocats : ils défendent les suspects.

Techniques dramatiques: Mettre en sellette

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

de parler de ses actions de concierge

Langue :

d’utiliser le vocabulaire reliés au nettoyage

d’utiliser le passé composé

d’utiliser l’expression « ne ... plus »

Stratégies :

d’utiliser les techniques dramatiques pour embellir le message

Dialogue:

Juge: Asseyez-vous tout le monde.

Avocat 1: Mon client n'est pas coupable et je vais le prouver.

Avocat 2: Son client est coupable et je vais le prouver.

(L'interrogation commence)

Avocat 1: Le premier témoin c'est le concierge.

Avocat 1: Qu'as-tu fait hier soir?

Concierge: Je nettoiais la salle de réception après la fermeture.

Avocat 1: As-tu ouvert l'armoire où était le trophée?

Concierge: Oui, j'ai mis mes gants et j'ai ouvert l'armoire pour la nettoyer.

Avocat 1: As-tu volé le trophée?

Concierge: Non, je l'ai pris pour le nettoyer et je l'ai remis après.

Avocat 1: Merci, je n'ai plus de questions.

D'autres exemples de scénarios

- ❑ Un conflit d'espace (deux groupes veulent utiliser le même lieu au même moment)
- ❑ Un incendie
- ❑ Une dispute entre un adolescent et une adulte (entre deux adolescents, gérant et employé)
- ❑ Une visite guidée du centre pour nouveau membre
- ❑ Recevoir de la visite d'un personnage célèbre
- ❑ Une soirée de danse (soit à préparer, soit à y assister)
- ❑ Des journalistes qui font un compte rendu de ce qui est arrivé

D'autres signes possibles

- ❑ **Le directeur :** une étiquette, des formulaires d'adhésion au centre
- ❑ **Un employé de casse-croûte :** un tablier, un filet à cheveux, un menu, son horaire de travail, une recette,
- ❑ **Un employé à temps partiel (un élève) :** une carte d'identité, un vêtement du centre, des horaires des activités,
- ❑ **Un entraîneur au gymnase :** des ballons, un sifflet, un horaire du gymnase, les règlements des jeux/sports,

LEÇON 7 : La pratique des scénarios

LEÇON 8: Le story-board et le filmage

Durée : environ 3 périodes de 50 minutes

Les élèves pratiquent leurs scénarios utilisant les dialogues qu'ils ont créés. Lorsqu'ils seront prêts à filmer, on donne ils préparent un story-board pour le filmage. Ils utilisent une caméra numérique mais l'accent est mis sur l'art dramatique – les élèves pratiquent leur scénario en jouant leurs rôles plusieurs fois. Ils divisent leur scénario en 5 ou 6 petites scènes pour filmer – on arrête la caméra après chaque courte scène et change de position pour filmer la prochaine scène. Tout ceci est indiqué sur le story-board. Quand ils sont prêts à filmer, ils filment leur scénario une seule fois!

Résultats d'apprentissage

Les étudiants seront capables ...

Communication/expérience :

de jouer (pratiquer) leurs scénarios

de filmer un scénario une seule fois

Langue :

d'utiliser le vocabulaire reliés aux scénarios

d'utiliser les expressions et les structures des scénarios

Stratégies :

d'utiliser les techniques dramatiques pour embellir les scénarios

d'utiliser la caméra numérique et les story-boards pour enregistrer et présenter leurs scénarios

Story-board 1 : Caméra sur M. Boisvert et Mme Groseilliers

M. Boisvert Bonjour Simone!

Mme Groseilliers Bonjour Clarence! Qu'est-ce que je peux t'offrir aujourd'hui?

Story-board 2 : Caméra sur le menu

M. Boisvert Qu'est-ce qu'il y a sur le menu?

Mme Groseilliers Tu travailles ici depuis 5 cinq ans. Tu sais que le menu est toujours le même.

Story-board 3 : Caméra sur M. Boisvert et Mme Groseilliers

M. Boisvert Ok, je veux une salade et de la soupe.

Mme Groseilliers Il n'y en a pas. Je peux t'offrir *aujourd'hui des frites, des beignes, une poutine couverte de fromage et de sauce.* (Parler en chœur/Choral Speak)

*Des élèves derrière M. Boisvert utilisent la technique dramatique
Parler en chœur /Choral Speak et prononcent les mots
en caractères gras.*

Story-board 4 : Caméra sur M. Boisvert et Mme Groseilliers

M. Boisvert Non merci, moi, j'aime manger de la nourriture qui est bonne pour la santé.

Mme Groseilliers C'est dommage! Il n'y a pas de salade sur le menu.

M. Boisvert C'est stupide!

Storybard 5 : Caméra sur M. Boisvert et Mme Groseilliers

Mme Groseilliers Veux-tu travailler dans la cafétéria vous-même?

M. Boisvert Je travaille déjà dans la bibliothèque. Je vais écrire une lettre à l'administration ...

Mme Groseilliers Bon succès Monsieur Boisvert le bibliothécaire!

(Image figée/Still Image)

Scénario B1 : Le vol (Scénario 1 – L’après-vol)

Technique dramatique: Interviews/Interrogations

Personnages et Signes

- a. le concierge- un balai
- b. le gerant- une casquette de gerant
- c. un policier- un chapeau de policier
- d. quelques membres du centre (une carte d’identite autour du cou)

Storyboard du film

Storyboard 1	
Position de la camera:	Une vue panoramique (un groupe de personnes)
Qu’est-ce qui se passé?	Ils se sont reunis pour parler d’un vol survenu la nuit avant.
Qu’est-ce qu’on dit?:	Une discussion générale que l’on n’entend pas
Son/effets:	La musique d’intro et des gens qui se parlent

Storyboard 2	
Position de la camera:	Un zoom sur trois personnes - le policier, le gérant et un member du Centre
Qu’est-ce qui se passé?	Ils se parlent l’un à l’autre.
Qu’est-ce qu’on dit?:	Policier: Quelqu’un a volé un trophée, c’est correct? Gérant: C’est correct. Membre 1: Ah non! On vient de le gagner la semaine passée.
Son/effets:	N/A

Storyboard 3	
Position de la camera:	Une vue panoramique pour inclure une 4e personne – un 2e membre du Centre
Qu'est-ce qui se passé?	Ils se parlent
Qu'est-ce qu'on dit?:	Policier: Quand est-ce que le vol est arrivé? Concierge: J'ai découvert le vol après la fermeture du centre. Membre 2: Qui a volé notre trophée? Gérant: C'est ça qu'on essaie de savoir.
Son/effets:	N/A

Storyboard 4	
Position de la camera:	Une vue panoramique pour inclure une 5e personne – un membre du Centre
Qu'est-ce qui se passé?	Ils se parlent.
Qu'est-ce qu'on dit?:	Policier: Où était le trophée? Concierge: Dans une armoire dans la salle de réception. Membre 3: Qui a pu le voler? Gérant: N'importe qui, parce que tout le monde peut aller dans cette salle.
Son/effets:	N/A

Storyboard 5	
Position de la camera:	Une vue panoramique
Qu'est-ce qui se passé?	L'interrogation continue.
Qu'est-ce qu'on dit?:	Concierge: Ça ne peut pas être n'importe qui, parce l'armoire n'était pas défoncée. Membre 2: Qui est suspect alors? Policier: Chaque personne qui a une clé pour l'armoire.
Son/effets:	N/A

Storyboard 6	
Position de la camera:	Un zoom sur le concierge
Qu'est-ce qui se passé?	Le concierge montre un indice.
Qu'est-ce qu'on dit?:	Concierge: J'ai trouvé un indice. J'ai trouvé un gant.
Son/effets:	La musique dramatique

Scénario B2 : Le vol (Scénario 1 – Le vol – retour en arrière)

Techniques dramatiques: Activité mimé et Masques

“Le vol”- Personnages: 4 personnages (indéterminés) qui portent des masques.

Storyboard 1:

Quelqu'un balaye le plancher.
Il/Elle arrête devant l'armoire.
Il/Elle met des gants.
Il/Elle ouvre l'armoire.
Il/Elle sort un objet.
Il/Elle part.

Storyboard 2:

Une 2e personne arrive, portant une carte de membre et une casquette.
Il/Elle met des gants.
Il/Elle sort un objet de l'armoire.
Il/Elle part.
La première personne revient et remet l'objet dans l'armoire.

Storyboard 3:

Une 3e personne entre portant une carte de membre.
Cette personne arrête devant l'armoire.
Il/Elle met des gants.
Il/Elle ouvre l'armoire.
Il/Elle sort un objet de l'armoire.
Il/Elle part.

Storyboard 4:

Une 4e personne entre dans la salle. Il/Elle porte une casquette.
Cette personne arrête devant l'armoire.
Il/Elle met des gants.
Il/Elle ouvre l'armoire.
Il/Elle met un objet dans l'armoire.
Il/Elle part.

LE FILMAGE

Durée : 1 période de 50 minutes

**Les étudiants ont pratiqué leurs scénarios et sont prêts à les filmer.
On filme une seule fois.**

L'art dramatique et le film

1. Groupe : Décidez qui va filmer et qui va jouer les rôles.

2. Idée : Développez les idées pour la scène. Écrivez le scénario ici (situation et rôles) :

3. Local et plan pour filmer : Utilisez le storyboard à la page suivante.

4. Costume, son et objets : Discutez des objets, des costumes et des sons que vous pourriez utiliser.

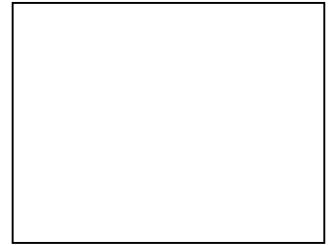
5. Répéter et filmer le scénario : Répétez beaucoup, mais filmez une seule fois.

Le « Story-board »

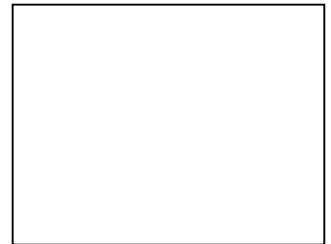
Position de la caméra : _____
Qu'est-ce qui se passe ? _____
Qu'est-ce qu'on dit ? _____
Son/Effets : _____



Position de la caméra : _____
Qu'est-ce qui se passe ? _____
Qu'est-ce qu'on dit ? _____
Son/Effets : _____



Position de la caméra : _____
Qu'est-ce qui se passe ? _____
Qu'est-ce qu'on dit ? _____
Son/Effets : _____



Position de la caméra : _____
Qu'est-ce qui se passe ? _____
Qu'est-ce qu'on dit ? _____
Son/Effets : _____



Position de la caméra : _____
Qu'est-ce qui se passe ? _____
Qu'est-ce qu'on dit ? _____
Son/Effets : _____



Appréciation du rendement

Appréciation du rendement :

Activité de production orale : jeu de rôle/dialogue

La communication :

- Le message est clair.
- Le contexte de la situation est claire.
- Le déroulement est cohérent.

La langue :

- Les mots sont justes.
- Les structures de phrases sont correctes.
- Le volume est approprié.
- La prononciation n'entrave pas la communication

Les techniques dramatiques:

- L'utilisation appropriée d'une technique dramatique.

Les stratégies :

- Les gestes sont utilisés de façon efficace
- Les signes sont utilisés de façon efficace.

Total : ___/10 pts

Activité de production écrite : l'affiche

La communication :

- Le message est clair.

La langue :

- Les mots sont justes.
- Les structures de phrases sont correctes.

Les stratégies :

- Les images, dessins sont utilisés de façon efficace.
- Les outils de référence (modèles, banques de mots, dictionnaires) sont utilisés de façon efficace

Total : ___-5 Story-board

ANNEXE A – SOMMAIRE DU VOCABULAIRE ET DES STRUCTURES GRAMMATICALES

Vous pourriez donner cette liste de vocabulaire aux étudiants au début du module ou au commencement de chaque leçon.

Vocabulaire :	Structures grammaticales
<p>Leçon 1 un centre des jeunes idéal/idéale un lieu de rencontre se réunir offrir (offert) un personnage des événements des activités des services</p>	<p>c'est un .../c'est une j'aime + infinitif</p>
<p>Leçon 2 La natation La peinture Le dessin Les échecs Les drames Le basket-ball Le volley-ball Les jeux vidéos Le tennis Le minigolf</p> <p>Un centre d'orientation Une bibliothèque Une cafétéria Un cours de conduite</p>	<p>On joue ... On joue au ... On joue du ... / On joue de la ...</p>

<p>Un cours d'art visuel Un gardien/une gardienne Un centre d'emploi Un centre de santé Un masseur/une masseuse Un coiffeur/une coiffeuse Un infirmier/une infirmière</p>	
<p>Leçon 3 Le gymnase Le foyer Le café internet L'entrée principale Le restaurant La salle d'arcade</p>	<p>Voici On + verbe Il est interdit de ... Ne pas ...</p>
<p>Leçon 4 un conseiller, un bibliothécaire, des serveurs, des caissiers, des cuisiniers, un gérant, une personne pour enseigner le cours de conduite, les cours d'arts visuels, le cours de garderie, un orienteur, une infirmière, un psychologue, un travailleur social.</p> <p>porter</p> <p>Un pantalon, une jupe, un chandail, un t-shirt, un jean, une boucle d'oreille, un bandeau, une bague,</p> <p>Jeune; Vieux/vieille Petit/petite Grand/grande Gentil/gentille Honnête Méchant/méchante</p>	<p>L'accord des adjectifs réguliers (m-f; s-p)</p>

