

GUIDE D'ÉTUDE

DISCIPLINE :
CIRQUE

ARTIST :
VOX THÉÂTRE



Le dossier suivant est fourni à titre de ressource supplémentaire afin d'enrichir et d'accompagner la visite de l'artiste.

Il comprend des liens avec le programme scolaire, des stratégies d'évaluation et des suggestions d'activités complémentaires à réaliser en classe. Tous les supports sont destinés à être utilisés à la discrétion de l'enseignant et peuvent être adaptés si nécessaire afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves.

GUIDE D'ÉTUDE

Discipline / Exemple d'artiste:

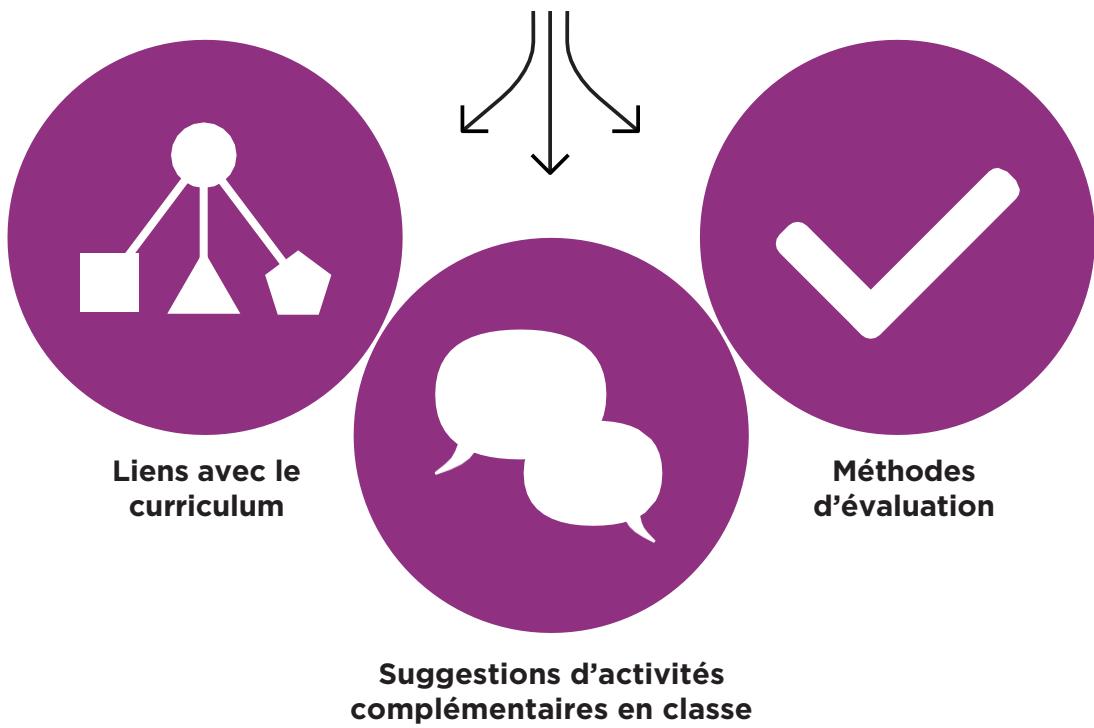


TABLE DE MATIÈRES

GUIDE D'ÉTUDE: Art Dramatique	4
Présentation du programme	4
Liens avec le curriculum.....	6
Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)	7
CIRQUE Aperçu.....	9
ANNEXE	10
Banque de vocabulaire/glossaire:.....	10
Santé et bien-être des élèves	11
Ressources supplémentaires	11

GUIDE D'ÉTUDE: ART DRAMATIQUE

CONSTRUCTION DE PERSONNAGES - LE PLAISIR DE JOUER DES RÔLES

Présentation du programme

Nom de l'artiste: Vox Théâtre

Biographie de l'artiste: Depuis plus de 40 ans, Vox Théâtre crée des spectacles uniques pour le jeune public, mêlant voix, musique, marionnettes et théâtre visuel. Avec près de 50 créations diffusées au Canada et à l'étranger, la compagnie stimule l'imaginaire dès 18 mois. Elle présente chaque année une série jeunesse à Ottawa, en partenariat avec le Théâtre de la Vieille 17.

Description du programme: Un atelier pour découvrir l'art de se glisser dans la peau d'un autre... et d'y prendre goût. • Exploration du corps, de la voix et des traits de personnalité • Crédit de personnages complets, de leur démarche à leurs émotions • Jeux de théâtre pour nourrir l'imaginaire et le sens de l'écoute • Initiation aux scènes courtes et aux monologues (selon l'âge du groupe) Dans cet atelier, les jeunes développent leur sens de l'observation, leur créativité et leur présence scénique en construisant des personnages riches et nuancés. On y aborde les aspects extérieurs (démarche, gestuelle, posture, langage) autant que les dimensions intérieures (désirs, peurs, relations, intentions). Un espace vivant d'expérimentation, où le plaisir de jouer rime avec découverte de soi et des autres. *



l'atelier sera adapté selon le groupe d'âge et le nombre d'élèves.

Discipline Artistique: Art Dramatique,
Drama

Niveaux scolaires recommandés: 7e -
12e

Logistique de la session: En personne
seulement

Vocabulaire/Glossaire: [Cliquez ici](#)

CONSTRUCTION DE PERSONNAGES - LE PLAISIR DE JOUER DES RÔLES

Liens avec le curriculum

Thèmes d'apprentissage

- Volet A – Créer et présenter
 - Compréhension du clown comme archétype universel et de son rôle dans différentes cultures. (7e - 8e)
 - Introduction à l'improvisation et au jeu corporel comme outils de création. (9e - 12e)
- Volet B – Réfléchir, réagir et analyser
 - Observation critique de la performance et analyse des choix artistiques. (7e - 8e)
 - Pratique d'improvisations complexes intégrant minutage comique et langage corporel. (9e - 12e)

CONSTRUCTION DE PERSONNAGES - LE PLAISIR DE JOUER DES RÔLES

Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)

Voici quelques suggestions de questions pour prolonger la session avec l'artiste en classe. Elles sont recommandées, mais pas obligatoires. Utilisez celles qui conviennent le mieux à votre classe. Vous trouverez également des suggestions d'activités dans le dossier de ressources supplémentaires.

7^e - 8^e
ANNÉE

Avant

- Que veut dire “personnage universel” ?
- Comment penses-tu que le clown peut exprimer des émotions que tout le monde comprend ?
- L'humour peut-il aussi faire passer un message sérieux ?

Pendant

- Quelles techniques le clown a-t-il utilisées pour exprimer ses émotions (mouvement, voix, mimiques) ?
- Comment le clown a-t-il utilisé l'espace et le public dans son jeu ?
- As-tu remarqué un moment où l'humour révélait quelque chose de plus profond ?

Après

- Comment un clown peut-il faire réfléchir en plus de faire rire ?
- Si tu devais inventer un personnage clown, quelle histoire ou émotion voudrais-tu raconter ?

Avant

- Quelles qualités font du clown un personnage universel et intemporel ?
- Quels rôles sociaux ou critiques le clown peut-il jouer ?
- As-tu déjà vu le clown utilisé dans un contexte politique ou artistique engagé ?

Pendant

- Quels choix artistiques (costume, gestes, rythme, silence) ont marqué ta perception du clown ?
- Comment l'interprétation a-t-elle équilibré humour et authenticité ?
- Quelles émotions ou vérités humaines le clown a-t-il mises en lumière ?

Après

- En quoi cette expérience a-t-elle changé ta vision du clown ?
- Comment pourrais-tu utiliser les techniques clownesques dans un projet artistique ou théâtral ?

CIRQUE

APERÇU

Le cirque offre une forme d'expression artistique inclusive, ludique et non compétitive qui célèbre la diversité des corps, des habiletés et des styles d'apprentissage. Il invite les élèves à prendre des risques créatifs, à valoriser l'effort plutôt que la perfection et à ressentir la joie de développer des compétences dans un environnement collaboratif et bienveillant. L'éducation au cirque favorise l'acquisition de compétences transférables telles que la résilience, la coordination, le travail d'équipe et la résolution de problèmes, tout en soutenant le bien-être mental grâce à la pleine conscience et à l'exploration joyeuse.

Les processus de création et d'analyse critique guident les élèves dans l'élaboration de numéros, l'amélioration de la technique et la réflexion sur leurs prestations. Ces cadres favorisent un apprentissage inclusif et culturellement pertinent et, associés à des ateliers animés par des artistes, aident les élèves à devenir des apprenants confiants, curieux et engagés dans leur communauté.

Pour de nombreux élèves, le cirque représente une voie alternative vers la confiance en soi et l'expression personnelle, en particulier pour ceux qui ne se reconnaissent pas dans les formes plus traditionnelles d'arts physiques ou de spectacle. En créant un espace où chacun peut réussir à sa manière, le cirque permet aux jeunes de devenir des apprenants confiants, bienveillants et curieux.



ANNEXE

Banque de vocabulaire/glossaire:

- **Clown** : Personnage comique aux gestes et expressions exagérés, souvent utilisé pour divertir mais aussi pour faire réfléchir.
- **Personnage universel** : Figure ou archétype présent dans toutes les cultures et compris par tous, peu importe la langue.
- **Archétype** : Modèle ou image type qui sert de référence dans l'art, la littérature ou la culture.
- **Improvisation** : Jeu ou performance créée spontanément, sans préparation écrite.
- **Jeu corporel** : Utilisation du corps pour exprimer des émotions, raconter une histoire ou incarner un personnage.
- **Expression exagérée** : Manière amplifiée de montrer une émotion pour qu'elle soit claire et visible pour le public.
- **Mimique** : Expression du visage qui traduit un sentiment ou une réaction.
- **Langage corporel** : Ensemble des gestes, postures et mouvements qui communiquent des idées ou des émotions sans parole.
- **Timing comique** : Manière de gérer le rythme et le moment exact d'un geste ou d'une réplique pour maximiser l'effet comique.
- **Interaction avec le public** : Communication directe entre l'artiste et les spectateurs pendant une performance.
- **Vulnérabilité** : Capacité à montrer ses émotions et à accepter d'être vu dans sa fragilité.
- **Authenticité** : Jouer ou s'exprimer de manière sincère et vraie, sans masque social.

Santé et bien-être des élèves

Comment t'es-tu senti(e) dans ton corps et dans ta tête pendant l'activité d'aujourd'hui ?

- Choisis une couleur pour décrire ce sentiment. Trouve un mot pour expliquer comment ton énergie a changé après l'activité.

Mini-activité : Tableau des émotions

- Demande aux élèves de créer un tableau vivant qui montre comment ils se sentent tout de suite après l'activité.
- Ensuite, ils peuvent :
 - Le partager avec un partenaire ou un petit groupe
 - Dessiner leur tableau dans un journal
 - Écrire ou parler de ce qui les a amenés à se sentir ainsi

Ressources supplémentaires

- Guide d'évaluation
- Guide sur le protocole culturel et la sensibilité culturelle
- Document d'évaluation
- Base de données de ressources pour approfondir vos connaissances