

LE QUIPROQUO : Molière

Exploration / Perception

CONTINUUM HISTORIQUE :
ADA 7.1

VF1

ADA Unité 7.1

Elle, il ou iel explore les composantes du quiproquo par l'entremise des pièces de Molière puis en invente quelques-uns à partir de son vécu.





Version intégrale
LE QUIPROQUO : Molière



VF1
Exploration / Perception



VF2
Expérimentation /
Manipulation



VF3
Exécution / Production /
Réalisation



VF4
Évaluation / Rétroaction

Documents d'accompagnement

- ▶ QUIPROQU_VI_Fiche
- ▶ QUIPROQU_VI_Ligne
- ▶ QUIPROQU_VI_Lexique
- ▶ QUIPROQU_VI_Preunite
- ▶ QUIPROQU_VF1_Annexe1
- ▶ QUIPROQU_VF1_Annexe2
- ▶ QUIPROQU_VF2_Annexe1
- ▶ QUIPROQU_VF2_Annexe2
- ▶ QUIPROQU_VF3_Annexe1
- ▶ QUIPROQU_VF3_Annexe2
- ▶ QUIPROQU_VF4_Annexe1
- ▶ QUIPROQU_VF4_Annexe2

ATTENTES ET CONTENUS D'APPRENTISSAGE

*Consultez le programme-
cadre en Éducation
artistique – Art dramatique*



Art dramatique

7^e A1.1, A1.2, A1.3
A2.1, A2.2, A2.3
A3.1

Table des matières

1. Description

2. Liste des attentes et contenus

- Art dramatique - 7^e année

3. Tableau des fondements théoriques à l'étude

- Art dramatique - 7^e année

4. Déroulement

- Exploration / Perception

ÉQUIPE DE TRAVAIL

Conceptualisation

Alain Bilodeau
Louise Conway
Lise B. L. Goulet
Artina Voz

Rédaction

Alain Bilodeau
Lise B. L. Goulet
Louis Morin

Validation

Alain Bilodeau
Louis Morin

Révisions pédagogique et linguistique

Lise B. L. Goulet
Roseline Harrison

Provenance des « images »

WIKIPÉDIA, Wikimedia

Crédits photographiques

Libres de droits d'auteurs

Mise en page

Anne Lizotte

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

1. Description

Cette unité d'apprentissage porte sur le quiproquo. L'élève utilise les processus de création et d'analyse critique appliqués à des activités d'apprentissage de ce mécanisme de l'humour. Elle, il ou iel explore les composantes du quiproquo par l'entremise des pièces de Molière puis en invente quelques-uns à partir de son vécu. L'élève, partage les quiproquos de son invention et les improvise en équipe. D'un commun accord, l'équipe choisit un des quiproquos ou le combine avec un autre, et élabore une saynète. Finalement, l'équipe présente sa saynète du quiproquo au groupe-classe et émet des commentaires proactifs au sujet du travail de ses pairs.

Description de chaque étape du déroulement VF (fragmentée)

VF1 : Exploration / Perception

Elle, il ou iel explore les composantes du quiproquo par l'entremise des pièces de Molière puis en invente quelques-uns à partir de son vécu.

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

2. Liste des attentes et contenus

À la fin de la 7^e année, l'élève doit pouvoir :

ART DRAMATIQUE

Attente :

- A1. réaliser diverses productions dramatiques en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
- A2. communiquer son analyse et son appréciation de diverses productions dramatiques en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
- A3. expliquer la dimension sociale et culturelle de l'art dramatique ainsi que les fondements à l'étude dans diverses productions dramatiques d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Production et expression

- A1.1 recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses productions dramatiques.
- A1.2 rédiger des scénarios pour explorer divers thèmes.
- A1.3 créer un personnage en tenant compte des caractéristiques du personnage, du lieu, de l'espace et de la situation dramatique.

Analyse et appréciation

- A2.1 recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses productions dramatiques.
- A2.2 analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en art dramatique.
- A2.3 exprimer de différentes façons son appréciation de l'art clownesque ou d'autres productions dramatiques, en tant que participante ou participant et spectatrice ou spectateur, en commentant les sentiments et les thèmes présentés dans les productions.

Connaissance et compréhension

- A3.1 connaître le vocabulaire de la scène.

Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

3. Tableau des fondements théoriques à l'étude

ART DRAMATIQUE

FONDEMENTS À L'ÉTUDE 7^E ANNÉE

Éléments clés				
Personnage	Lieu	Temps	Espace	Situation dramatique
<ul style="list-style-type: none"> • personne, animal ou chose • caractéristiques observables • personnage principal, secondaire, imaginaire, réel • caractéristiques internes 	<ul style="list-style-type: none"> • description de un ou des endroits (fictifs ou recréés) où se situe l'action dramatique • décor pour préciser le lieu 	<ul style="list-style-type: none"> • moment où se déroule l'action dans le temps • divers temps de l'action même • durée de l'action 	<ul style="list-style-type: none"> • espace scénique • espace physique ou espace théâtral : rue, estrade, gymnase, scène tournante, scène à 360° • espace personnel 	<ul style="list-style-type: none"> • sujet de l'œuvre • histoire racontée ou fable • structure • idée principale et idées secondaires • péripéties • point culminant
Principe esthétique	Forme de représentation et technique			Technique
<ul style="list-style-type: none"> • contraste • rythme • variété • équilibre • unité 	<ul style="list-style-type: none"> • théâtre de marionnettes, saynète, récitation, théâtre d'ombres, mime, tableau vivant, création collective, improvisation, monologue, dialogue, commedia dell'arte • clown : personnage comique aux caractéristiques stéréotypées grâce à son maquillage, perruque, démarche caricaturale, comme le clown blanc, clown rouge, vagabond, bouffon, Auguste, M. Loyal, Bip, Sol 			<ul style="list-style-type: none"> • technique vocale • écoute • improvisation • préparation avant d'entrer en scène • échauffement • technique de mime • masque • canevas • maquillage : modification du visage à l'aide de produits (poudre, crème, fard) appliqués sur la peau pour changer l'apparence

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

4. Déroulement

Exploration / Perception

Préambule générique à toutes les unités d'apprentissage ADA (voir [QUIPROQUO_VI_Preunite](#)).

Matériel, outil, équipement

- Prévoyez présenter :
 - l'artiste et l'œuvre d'inspiration (voir : [QUIPROQUO_VI_Fiche](#), [QUIPROQUO_VI_Ligne](#), [QUIPROQUO_VI_Lexique](#));
 - des extraits de pièces où le quiproquo est mis en évidence à titre d'exemples supplémentaire : L'école des femmes, l'Avare
- Prévoyez lire l'œuvre d'inspiration pour identifier les quiproquos.

Enseignante / Enseignant

- Présentez l'artiste d'inspiration et l'œuvre d'inspiration à l'aide de la fiche et de la ligne de temps (voir : [QUIPROQUO_VI_Fiche](#), [QUIPROQUO_VI_Ligne](#)) ainsi que d'autres exemples de pièces de Molière, où le quiproquo est mis en évidence. Par exemple :
 - *l'école des femmes* : il y a malentendu lorsqu'Arnolphe annonce à Agnès qu'il va la marier. Elle croit que c'est avec Horace alors qu'Arnolphe de son propre mariage avec Agnès;
 - *l'Avare* : il y a malentendu lorsque Harpagon parle de sa cassette tandis que Valère comprend que Harpagon parle d'Élise, la jeune fille qu'il aime.
- Invitez les élèves à expliquer l'humour de la situation dramatique et invitez-les par après à noter les aspects importants aux fins de consultation ultérieures.
- Précisez le nom du mécanisme d'humour exploité.

Élève

- Écoute attentivement les explications au sujet de Molière, les aspects importants de sa vie personnelle et de sa biographie professionnelle, comment le théâtre était présenté au XVII^e siècle en France à la cour de Louis XIV.
- Note les aspects qu'elle, il ou iel juge importants au sujet du dramaturge et de son époque.
- Ensuite, écoute les extraits de pièces et identifie les moments d'humour.
- Note les moments que tu as trouvé les plus drôles du mécanisme d'humour appelé *quiproquo*.

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)**Enseignante / Enseignant**

- Animez un remue-méninge sur des situations dramatiques vécues et ensuite inventées par les élèves afin d'élaborer un éventail de quiproquos à exploiter éventuellement.
- Invitez les élèves à se regrouper en équipe de 3.
- Demandez aux élèves de raconter trois (3) quiproquos tirés du remue-méninges, à leur manière, pour ensuite les improviser ensemble.
- Circulez et notez vos observations par rapport au travail de l'équipe (voir : [QUIPROQU_VF1_Annexe1](#)).

Élève

- Partage trois (3) situations dramatiques basées sur les quiproquos tirés du remue-méninge qui te plaisent plus particulièrement.
- Improvise sur ces situations dramatiques et quiproquos avec ton équipe.

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT

- ▶ [QUIPROQU_VI_Fiche](#)
- ▶ [QUIPROQU_VI_Ligne](#)
- ▶ [QUIPROQU_VI_Lexique](#)
- ▶ [QUIPROQU_VI_Preunite](#)
- ▶ [QUIPROQU_VF1_Annexe1](#)