

LE QUIPROQUO : Molière

Exécution / Production / Réalisation

CONTINUUM HISTORIQUE :
ADA 7.1

VF3

ADA Unité 7.1

D'un commun accord, l'équipe choisit un des quiproquos ou le combine avec un autre, et élabore une saynète.





Version intégrale
LE QUIPROQUO : Molière



VF1
Exploration / Perception



VF2
Expérimentation /
Manipulation



VF3
Exécution / Production /
Réalisation



VF4
Évaluation / Rétroaction

Documents d'accompagnement

- ▶ QUIPROQUO_VI_Fiche
- ▶ QUIPROQUO_VI_Ligne
- ▶ QUIPROQUO_VI_Lexique
- ▶ QUIPROQUO_VI_Preunite
- ▶ QUIPROQUO_VF1_Annexe1
- ▶ QUIPROQUO_VF1_Annexe2
- ▶ QUIPROQUO_VF2_Annexe1
- ▶ QUIPROQUO_VF2_Annexe2
- ▶ QUIPROQUO_VF3_Annexe1
- ▶ QUIPROQUO_VF3_Annexe2
- ▶ QUIPROQUO_VF4_Annexe1
- ▶ QUIPROQUO_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

- Exécution / Production / Réalisation

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)

VF3 : Exécution / Production / Réalisation

D'un commun accord, l'équipe choisit un des quiproquos ou le combine avec un autre, et élabore une saynète.

[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

Exécution / Production / Réalisation

Matériel, outil, équipement, préparation de l'espace

- Prévoyez utiliser :
 - l'Annexe 1 intitulée : *Liste de vérification* (voir : [QUIPROQU_VF2_Annexe1](#)).
 - l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [QUIPROQU_VF2_Annexe2](#)).

Enseignante / Enseignant

- Expliquez que chaque équipe, d'un commun accord, choisit la meilleure de ses situations dramatiques ou le meilleur de ses quiproquos afin d'en faire sa présentation finale aux fins d'évaluation sommative.
- À noter qu'il est possible de combiner des quiproquos dans la saynète.
- Présentez et précisez les aspects de la liste de vérification à consulter pour diriger le travail final (voir : [QUIPROQU_VF2_Annexe1](#)). Indiquez que l'équipe commence à penser aux aspects reliés au costume, accessoires et maquillage. Précisez toutefois que ces aspects sont réduits à leur plus simple expression. Précisez que les élèves répèteront leur saynète avec le costume, les accessoires et le maquillage au prochain cours.
- Invitez les équipes à répéter leur « saynète » et à continuer de l'améliorer pour assurer le maximum d'effet humoristique et le haut degré de qualité du quiproquo. Précisez que chaque équipe améliore le canevas au fil des nouvelles idées et des précisions apportées.
- Circulez et observez le travail de production des équipes, commentez au besoin afin de rediriger le travail.
- Recueillez la version finale du canevas de chaque équipe.

Élève

- Utilise le meilleur du travail d'exploration et d'expérimentation de ton équipe sur les plans du texte et du jeu du comédien pour réaliser la version finale du quiproquo.
- Considère des aspects liés au costume, accessoires et maquillage et les apporte au prochain cours.
- Au besoin, prenez, toi et ton équipe, des décisions par rapport au lieu et à l'espace scénique.
- Remet la version finale du canevas de ton équipe à ton enseignante ou ton enseignant.

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

- Remettez le canevas annoté et évalué à chaque équipe.
- Invitez les équipes à répéter leur saynète avec les costumes, accessoires et le maquillage et en apportant au besoin vos suggestions.
- Circulez et notez l'Annexe 2 intitulée : Grille d'observation de l'enseignante ou de l'enseignant (voir : [QUIPROQU_VF2_Annexe2](#)).
- Déterminez l'ordre des présentations et invitez chaque équipe à sélectionner la personne responsable du groupe-classe pour enregistrer leur prestation.

Élève

- Revois avec ton équipe les annotations et, s'il y a lieu, décidez comment elles seront intégrées.
- Utilise tes sélections quant au costume, au maquillage et aux accessoires pour répéter.
- Choisis avec ton équipe qui, du groupe-classe, sera responsable d'enregistrer votre prestation au prochain cours.

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT

- ▶ [QUIPROQU_VF1_Annexe1](#)
- ▶ [QUIPROQU_VF2_Annexe1](#)
- ▶ [QUIPROQU_VF2_Annexe2](#)