repère culturel

Arts dramatiques

5-17 ans

30 à 45 min

Petit groupe (5 à 15)

Il était une fois

Développer une histoire interactive

Source: Camp Mariste

Déroulement

Consignes

1. Attribuer un personnage à chacun des participants;
2. Raconter une histoire en interpellant les différents personnages;
3. Lorsque son personnage est interpellé, le participant improvise avec l'animateur pour faire évoluer le récit;
4. Exemple: Le chevalier (animateur) se rendit alors à la boulagerie;
5. Animateur : ""Bonjour, est-ce que le boulanger est là?"";
6. Boulanger: ""Oui, je suis dans l'arrière-boutique"";
7. Animateur: ""Mon chien s'est enfui, l'avez-vous vu?;
8. Boulanger: ""Réponse improvisée"".

Variantes

- L'histoire est une enquête dont l'animateur est le détective. Les participants sélectionnent le coupable et l'animateur tente de le découvrir.

Adaptations inclusives

Intégration sensorielle

- Donner un temps raisonnable aux participants pour improviser une action;
- Diminuer les stimuli (dos à la fenêtre, réduire le bruit ambiant, la lumière, etc.);
- Distancer les participants de façon à respecter l'espace personnel des participants;
- Favoriser la coopération en jumelant les participants;
- Donner une fiche avec image et description du personnage;
- Faire un tour de pratique pour valider la compréhension des consignes;
- Donner le choix entre deux actions (ex. le personnage se rend à la boulangerie ou le personnage s'en va au parc).

Mobilité réduite

- Offrir le choix aux participants de s'installer confortablement, assis ou debout;
- Penser à trouver des environnements optimaux qui respectent les forces des participants (sans obstacle).

Agitation et impulsivité

- Diminuer les stimuli (dos à la fenêtre, réduire le bruit ambiant, la lumière, etc.);
- Distancer les participants de façon à respecter l'espace personnel des participants;
- Offrir le choix aux participants de s'installer confortablement, assis ou debout.

Communication

- Donner un temps raisonnable aux participants pour improviser une action;
- Diminuer les stimuli (dos à la fenêtre, réduire le bruit ambiant, la lumière, etc.);

- Favoriser la coopération en jumelant les participants;
- Donner une fiche avec image et description du personnage;
- Faire un signal sonore et visuel pour interpeller les participants;
- Faire un tour de pratique pour valider la compréhension des consignes;
- Donner le choix entre deux actions (ex. le personnage se rend à la boulangerie ou le personnage s'en va au parc).

Adaptations inclusives rédigées par l'Association québécoise pour le loisir des personnes handicapées (AQLPH).

Favorise le développement

- Créativité
- Expression de soi
- Collaboration et travail d'équipe