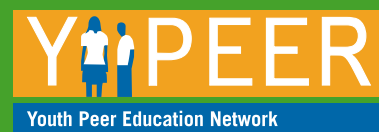

Trousse pédagogique
pour les Educateurs
Pairs

Guide de Formation en Techniques de Théâtre



Cette publication a été réalisée grâce aux contributions du Fonds des Nations Unies pour la Population (l'UNFPA) et le Budget-plan de travail intégré du Programme commun des Nations Unies sur le VIH/SIDA (ONUSIDA), et un financement séparé de l'Agence des Etats-Unis pour le Développement International (USAID) accordé à l'organisation Family Health International (FHI)/YouthNet.

Les opinions exprimées dans ce document ne reflètent pas nécessairement celles de l'UNFPA, l'ONUSIDA, l'USAID, ou le FHI. Les principes et les règles de chacune des agences des Nations Unies (ONU) sont régis par les décisions pertinentes du conseil d'administration de chaque agence, et chaque agence applique les actions décrites dans ce document conformément à ces principes et règles et dans le cadre de son mandat.

L'UNFPA est un organisme de développement international qui œuvre en faveur du droit à la santé et à l'égalité des chances pour chaque femme, homme et enfant. L'UNFPA offre son appui aux pays pour utiliser les données démographiques dans la formulation des politiques et des programmes de réduction de la pauvreté et pour faire en sorte que toutes les grossesses soient désirées, que tous les accouchements soient sans danger, que tous les jeunes soient protégés du VIH/SIDA, et que toutes les filles et toutes les femmes soient traitées avec dignité et respect.

Le programme Y-Peer (Réseau de l'éducation des jeunes par les pairs) œuvre depuis 2001 avec des pays partenaires pour renforcer la capacité des organisations nationales non gouvernementales et des gouvernements à établir, encadrer, surveiller et évaluer les programmes de l'éducation par les pairs pour la prévention du VIH/SIDA et l'amélioration de la santé reproductive parmi les jeunes. L'initiative du Y-Peer a été menée par l'UNFPA en partenariat avec le FHI/YouthNet, le Fonds des Nations Unies pour l'Enfance et d'autres organisations. Y-Peer, lancé dans 27 pays de l'Europe de l'Est et de l'Asie Centrale, s'étend maintenant à d'autres régions du monde dont les Etats Arabes et l'Afrique.

Le YouthNet est un programme sur cinq ans financé par l'Agence des Etats-Unis pour le Développement International (USAID) pour l'amélioration de la santé reproductive et la prévention du VIH parmi les jeunes.

L'équipe du YouthNet est dirigée par le FHI et comprend Care USA et RTI International. Cette publication est financée en partie par la Convention de Coopération entre l'USAID et le FHI for YouthNet, No. GPH-A-00-01-00013-00.

Le Fonds des Nations Unies pour la Population et le Réseau de l'éducation des jeunes par les pairs (Y-PEER)
220 EAST 42nd Street, 18th Floor
New York, NY 10017, USA

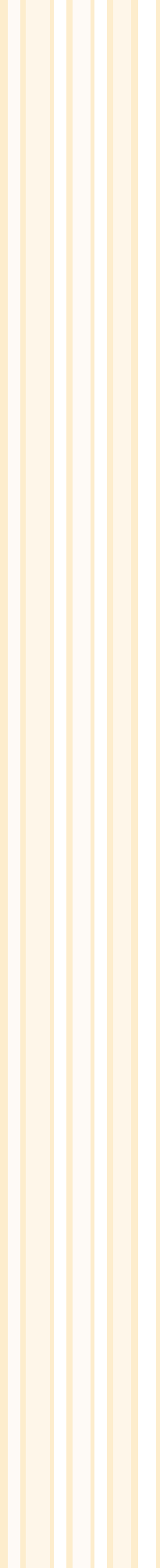
Family Health International/YouthNet
2101 Wilson Boulevard
Arlington, NC 22201, USA

© 2005 par le Fonds des Nations Unies pour la Population ISBN No. 0-897-14768-5



Table des matières

Remerciements	7
Préambule	8
Introduction	9
Section 1 : Eléments de base	11
Section 2. 4 ateliers de formation sur le théâtre par les pairs	21
Atelier 1 : Scénario express: Créer un scénario à partir de l'improvisation	23
Atelier 2 : Créer des back stories	43
Atelier 3 : Adapter le message au public	54
Atelier 4 : Parlons-en : l'efficacité des débats après la représentation	72
Section 3 : Autres jeux et exercices de théâtre	81
Section 4. Programmes avancés de théâtre par les Pairs: Montage et renforcement d'une troupe théâtrale	91
Section 5 : Annexes	103
Annexe 1 : Glossaire des termes de théâtre utilisés dans les programmes de l'éducation par les pairs	104
Annexe 2 : Approches Développementales à la première adolescence, l'adolescence moyenne et la grande adolescence	114
Annexe 3 bis : Liste annotée de ressources pour l'éducation par les pairs	118
Annexe 4 : Références	132



Remerciements

Ce manuel a été développé par Cydelle Berlin, PhD, directeur exécutif de NiteStar, une troupe théâtrale basée à New York City, et Ken Hornbeck, consultant de théâtre, avec l'aide de plusieurs acteurs/éducateurs, formateurs, participants aux ateliers, membres du public, et éducateurs-pairs. Les directeurs de cette publication sont Aleksander Bodiroza du Fonds des Nations Unies pour la Population (l'UNFPA), qui a initié le projet, et Hally Mahler de FHI/YouthNet, qui a révisé le manuel.

Les formateurs pairs Ilija Bilic, Ozge Karadag, Atanas Kiriakovski, et Marija Vasileva-Blazey, Maryanne Pribila de FHI/YouthNet, et Katy Shroff de l'UNFPA ont révisé le manuel pendant son développement. Tonya Nyagiro et JoAnn Lewis de FHI/YouthNet et Mahua Mandal de l'Agence des Etats-Unis pour le Développement International (USAID) ont fourni des commentaires lors de la révision.

Les autres contributeurs à la production de ce manuel sont Suzanne Fischer et Claudia Roland, pour la rédaction ; William Finger, pour la coordination de production, et Karen Dickerson, pour l'assistance lors de la conception et la révision, tous les quatre de FHI. La conception graphique et la mise en page étaient réalisées par Dick Hill, HillStudio. Y-Peer a utilisé les techniques proposées dans ce manuel pour renforcer les activités de Y-Peer en Europe de l'Est, dans les pays Arabes, et en Afrique de l'Est. Les auteurs ont recréé les ateliers et les discussions utilisés avec le programme Y-Peer dans ce manuel pour que d'autres puissent bénéficier de cette approche.

Les jeux de théâtre sont habituellement transmis entre les utilisateurs et plusieurs sont utilisés depuis tellement longtemps que personne ne pourrait raisonnablement revendiquer les droits d'invention ou de création. Pour ces raisons, plusieurs jeux de théâtre et plusieurs exercices dans ce manuel ne peuvent être crédités ou référencés dans le sens traditionnel. Par ailleurs, les auteurs ont étudié avec plusieurs enseignants, assisté à des dizaines de colloques et ateliers comme stagiaires et animateurs, et ont ainsi emprunté à tellement de personnes qu'ils ne peuvent pas les nommer avec précision. Plusieurs des acteurs/éducateurs qui ont travaillé avec les auteurs ont partagé leurs jeux et exercices favoris produits de leurs expériences, et les auteurs ont inventé plusieurs des exercices proposés dans ce manuel.

Les enseignants et les écoles qui ont contribué au développement des auteurs sont Gail Cronauer, Southern Methodist University Dallas, TX ; Stanley Zareff ; TheatreSports EUA, New York, NY ; Diann Ainslee ; Augusto Boal ; The Body Electric School, Tisch School of the Arts, New York University, New York, NY ; Anne Bogart, Chris Coleman ; Circle in the Square Theatre School, New York, NY ; Le Département des Etudes de Théâtre, Emory University, Atlanta, GA ; Viola Spolin, enseignante et auteur de 'Improvisation for the Theatre' (L'Improvisation pour le théâtre) ; et Deryck Calderwood, New York University, Programme de sexualité humaine, New York, NY. Enfin, les auteurs voudraient remercier JLG pour la patience et le soutien qui leur ont été prodigués.

Préambule

Au commencement, il faut remercier l'Organisation des Nations Unies pour l'Éducation, les Sciences et la Culture (UNESCO) et Le Fonds des Nations Unies pour la population (UNFPA), depuis leurs représentations au Maroc, pour avoir pris l'initiative d'impliquer des spécialistes de la région du Maghreb arabe dans l'adaptation de ce manuel. Il est, sans conteste, un document important et un instrument pédagogique pratique pour l'entraînement des jeunes pairs. Il constitue aussi une référence qui comble ce grand vide dont souffrent nos bibliothèques auxquelles il leur manque ces appuis pédagogiques axés sur les techniques théâtrales dans l'éducation des pairs. Comme la région du Maghreb est exposée au VIH/SIDA, il y a lieu d'établir des stratégies pour la lutte contre ce fléau pour en réduire la portée. Ces stratégies doivent investir la dimension culturelle dans toutes les activités de terrain en prenant en ligne de compte les différences de mœurs et de culture.

C'est à cette fin qu'une commission d'experts, appartenant aux pays du Maghreb, a été constituée. Elle compte Messieurs Said Amel pour le Maroc, Makhlouf Boukrouh pour l'Algérie, Hafedh Djedidi pour la Tunisie et Ahmed Habibi pour la Mauritanie.

Cette commission a eu pour tâche d'adapter ce manuel à l'espace socioculturel du Maghreb. Ses membres ont d'abord, chacun en ce qui le concerne, contacté sur place des personnes travaillant dans les secteurs de la prévention, de l'éducation et de la santé, de la protection des enfants et de la jeunesse (médecins, éducateurs, institutions et associations locales). Ils ont pu collecté différents avis et opinions quant aux méthodes moyens et techniques adoptés dans la sensibilisation et la prévention. Ils ont tous été unanimes pour souligner l'importance et la pertinence de ce manuel du fait qu'il constitue un instrument efficace dans le traitement des problèmes des jeunes. Ils n'ont pas manqué également de souligner l'intérêt qu'on pourrait en tirer pour lutter contre le VIH/SIDA et ce, par la prévention, le traitement, la prise en charge médicale et psychologique, l'insertion sociale des patients. Une nécessité s'est alors dégagée pour travailler sur l'adaptation de ce manuel afin de le rendre accessible par une large frange des animateurs travaillant dans le secteur de l'éducation sanitaire.

La commission a donc révisé ce manuel de manière à adapter certains exercices aux spécificités culturelles locales. Elle a en plus du contenu proposé par le manuel, rajouté en annexe un chapitre portant sur le théâtre interactif comme expérience assez propagée au Maghreb arabe et qui a prouvé son efficacité dans la sensibilisation et l'éducation médicale. Elle a également enrichi la partie en annexe consacrée à la terminologie appropriée au théâtre par un lexique plus large à même d'aider les éducateurs pairs. Pour une meilleure organisation des ateliers, la commission a aussi élaboré une stratégie pour un Atelier modèle qu'elle soumet à l'usage de ces éducateurs.

Introduction

Apprendre c'est découvrir ce que vous savez déjà. Agir c'est démontrer que vous le savez. Enseigner c'est rappeler aux autres qu'ils le savent aussi bien que vous. Nous sommes tous des apprenants, des acteurs, des enseignants. - R. Bach

Ce manuel est destiné aux directeurs de programmes et aux éducateurs-pairs des jeunes qui sont intéressés par l'ajout d'une composante de théâtre à leurs activités sur la santé reproductive et sur la prévention du VIH ou par le renforcement d'une composante de théâtre qui fait déjà partie d'un programme.

Le théâtre dans l'éducation par les pairs pourrait être utilisé de plusieurs manières. Les éducateurs-pairs peuvent inclure des jeux de rôles et des scénarios dans leurs activités de proximité habituelles dans les écoles et dans d'autres cadres. Les éducateurs-pairs peuvent aussi préparer une pièce de théâtre à utiliser comme le noyau d'une séance d'éducation par les pairs. Des programmes de théâtre par les pairs bien développés peuvent même emmener une pièce de théâtre complète en tournée.

Le terme 'acteur/ éducateur-pair' - utilisé dans ce manuel- concerne les éducateurs-pairs qui sont membres des programmes de l'éducation par les pairs qui utilisent le théâtre comme outil éducatif. Ces pairs ne sont pas des 'acteurs' dans le sens traditionnel du terme, car ils jouent dans un genre de scène particulier ou bien ils jouent avec un objectif éducatif qui est de modifier le savoir, les attitudes, et le comportement. Ils ne sont pas non plus des pair-éducateurs dans le sens traditionnel du terme, puisqu'ils n'introduisent pas un contenu éducatif pour leurs pairs à travers des méthodologies pédagogiques traditionnelles.

Pour être efficaces, les acteurs/éducateurs-pairs devront recevoir une formation spécialisée tant dans les métiers du théâtre que dans l'éducation sanitaire par les pairs. Les deux disciplines devraient avoir le même poids, créant ainsi un nouveau genre d'éducateur qui peut introduire des messages dynamiques qui intéressent les jeunes et les touchent de manière plus poignante que les messages présentés soit par les adultes soit dans un cours dans le cadre d'une classe. Puisque ces éducateurs-pairs proviennent du public cible de ces programmes, ils doivent refléter la diversité du public qu'ils essaient d'atteindre en termes de sexe, âge, ethnicité, distribution géographique, etc.

Chaque fois que c'est possible, des personnes avec de l'expérience dans les arts dramatiques doivent aider à la formation des acteurs/éducateurs-pairs et aider à préparer des pièces de théâtre. De tels experts peuvent être trouvés dans des universités et des écoles d'art dramatique, et dans les clubs locaux de théâtre, d'art dramatique, de musique, et des clubs de batteurs et d'arts populaires.

Ce manuel comprend cinq sections :

■ Section 1. Éléments de base.

Cette section donne une vue d'ensemble sur l'utilisation historique et théorique du théâtre dans l'éducation, démontre son utilisation comme moyen pour éduquer les jeunes sur l'hygiène reproductive et les problèmes du VIH, et explique l'approche qu'adoptent les auteurs dans l'élaboration des pièces de théâtre improvisées.

■ Section 2. Quatre ateliers de formation sur le théâtre par les pairs.

Cette section constitue le noyau de ce manuel. Elle est un programme pour former les acteurs/pairs éducateurs, à préparer des pièces de théâtre, et à s'exercer sur des évaluations post-représentation avec des membres du public.

■ Section 3. Autres jeux et exercices de théâtre.

Cette section fournit des outils de formation supplémentaires pour aider à améliorer la performance et les capacités d'improvisation des éducateurs-pairs.

■ Section 4. Programmes avancés pour le théâtre des pairs.

Cette section offre des informations sur le montage d'une troupe théâtrale, la distribution des rôles et la répétition des pièces de théâtre, la mise en scène, et d'autres problèmes rencontrés par les organisations qui préparent des pièces complètes de théâtre à l'usage des pairs pour des tournées.

■ Section 5. Les Annexes.

Cette section comprend une liste de termes de théâtre pour l'éducation par les pairs, un document sur les étapes de l'adolescence, une annexe portant sur les techniques du théâtre interactif et présentant quelques informations sur le sens de ce théâtre, sur ses principes de base et son rôle efficace dans la sensibilisation en tant qu'outil intervenant dans l'éducation des pairs.

Une liste de ressources, ainsi qu'une bibliographie.

Beaucoup d'exercices dans ce manuel proviennent des pratiques de théâtre utilisées en Europe et en Amérique du Nord. Cependant, plusieurs exercices ont aussi été adaptés avec succès dans les pays en voie de développement. Le manuel est conçu pour être adapté à n'importe quel contexte culturel. Pour adapter avec succès les ateliers en particulier, les animateurs doivent les lire à l'avance et les préparer pour les besoins du public.

Au fur et à mesure que vous avancez dans ce manuel, consultez si nécessaire les documents supplémentaires et la liste des termes dans la section 5.



SECTION 1 : ÉLÉMENTS DE BASE



Eléments de base

« Soyez le changement que vous voulez voir dans le monde » - Gandhi

Cette section est divisée en deux parties : le théâtre dans l'éducation et les composantes d'un programme de théâtre par les pairs. La première partie donne une vue d'ensemble chronologique et théorique sur l'utilisation du théâtre dans l'éducation et dans la santé publique. Elle explicite la manière dont le théâtre peut influencer le comportement des gens, le besoin d'un théâtre approprié sur le plan culturel et sur le plan du développement, les parties essentielles d'une bonne histoire, et le concept d'éducateurs-pairs comme acteur éducateurs.

La deuxième partie explique la différence entre l'improvisation et l'écriture théâtrale traditionnelle. Elle traite les objectifs éducatifs et le processus de développement du 'qui, quoi, et où' dans un scénario d'improvisation. L'information contenue dans cette section fournit des composantes essentielles pour ceux qui voudraient développer des activités de théâtre dans un programme d'éducation par les pairs. Cette information de base sera nécessaire pour l'utilisation de documents plus avancés dans ce manuel.

Le Théâtre dans l'éducation

Pourquoi le théâtre a-t-il capté l'intérêt des gens depuis des milliers d'années et dans chaque culture ? Le théâtre est une partie importante dans la vie de plusieurs personnes. Il apporte les joies du divertissement et de partage d'histoires aux gens partout dans le monde. Il prend différentes formes selon les cultures- le théâtre des marionnettes en Indonésie, l'opéra chinois, les conteurs traditionnels et tambours africains et les grands spectacles style Broadway. Les performances ont le potentiel de créer des moments magiques et inoubliables pour le public quel que soit le style de théâtre.

Le terme 'théâtre dans l'éducation' fait référence à l'utilisation du théâtre pour un but au-delà du divertissement du public. Ce but est généralement de changer le savoir, les attitudes, ou les comportements (ou peut-être tous les trois) des membres du public. Dans le contexte de ce manuel, l'objectif du théâtre dans l'éducation est d'améliorer l'hygiène reproductive chez les jeunes, prévenir le VIH, et réduire le stigmata et la discrimination qui arrive avec la grossesse involontaire ou avec l'infection au VIH.

L'histoire du théâtre dans l'éducation et le théâtre pour la santé publique

Le théâtre a toujours été un pont entre l'éducation et le divertissement. Depuis toujours, le théâtre a été utilisé pour diffuser l'information, partager l'histoire, ou instruire les gens sur des événements en dehors de leur communauté.

Récemment, l'utilisation de l'art dramatique et du théâtre pour des objectifs éducatifs a vécu un retour remarquable. L'épidémie du VIH/SIDA en particulier a été le sujet de nombreuses représentations dramatiques. Télé feuilletons, pièces radiodiffusées, campagnes médiatiques, bandes dessinées, et

autres créations artistiques ont été utilisés partout dans le monde pour transmettre l'information et influencer le comportement. Les membres du public s'identifient souvent aux personnages sur scène ou dans le télé feuilleton ou la pièce radiophonique et sont ainsi encouragés à participer aux occasions interactives pour discuter des problèmes controversés et délicats de la sexualité, l'utilisation intraveineuse de drogue, la violence contre les femmes, et d'autres sujets liés à la santé.

La recherche sur l'utilisation du théâtre à des fins éducatives

Il existe un ensemble de plus en plus grand de preuves sur l'utilité du théâtre dans l'éducation (voir les ressources dans la section 5). Le théâtre est considéré de plus en plus comme un outil puissant de changement social. Il peut renforcer l'attrait émotionnel et psychologique des messages et constitue une manière crédible et intéressante d'explorer les problèmes sensibles, spécialement avec les jeunes. Regarder un spectacle éducatif soigneusement planifié peut changer la façon de penser d'une personne et peut-être sa façon d'agir. L'utilisation du théâtre comme outil éducatif créatif est l'occasion de dissiper les mythes, présenter une vue équilibrée, et influencer le comportement. Si le théâtre est utilisé d'une manière efficace, il est un excellent moyen de présenter des sujets sensibles qui ne sont pas généralement débattus en public, et surtout pas dans des structures éducatives. Le théâtre permet au public de recevoir ces messages d'une manière divertissante et passionnante. Dans les meilleures circonstances et conditions, le théâtre en direct peut changer la manière dont les gens agissent: Il peut jouer un rôle en éloignant les jeunes des comportements dangereux et risqués et en les menant vers des styles de vie plus hygiéniques et plus sains.

Comment le théâtre peut-il influencer les gens ?

Quand il est bien fait, le théâtre capte l'attention des gens. Même les jeunes ennuyés par le travail à l'école ou par les programmes fades de la télévision sont motivés par le théâtre en direct.

L'utilisation du théâtre pour éduquer le public a plusieurs noms. Dans ce manuel les termes activité ludoéducative et le théâtre dans l'éducation sont le plus souvent utilisés. Cependant, d'autres expressions comme 'infotainment (information et divertissement) et l'éducation récréative sont souvent utilisés dans les publications.

Le théâtre capte l'intérêt du public, focalisant son attention et l'impliquant activement dans une expérience. La participation active signifie que les émotions du public sont affectées et pas seulement ses compétences intellectuelles ou cognitives. C'est cette capacité de toucher les émotions qui permet au théâtre d'influencer les attitudes mieux que l'instruction traditionnelle ne peut faire. Cependant, pour que le théâtre puisse changer le comportement des jeunes, il doit faire plus que simplement créer une réaction émotionnelle. Il doit livrer ses messages d'une manière que les jeunes peuvent comprendre et dont ils peuvent s'inspirer pour agir.

De là, les représentations théâtrales et les ateliers doivent être basés sur une théorie comportementale et éducative. Le théâtre conçu pour les programmes éducatifs doit aussi avoir une composante évaluation pour que les directeurs de programmes puissent voir comment le théâtre affecte leur public cible.

Cadre théorique

Le théâtre éducatif, comme d'autres formes d'activités ludoéducatives, est basé sur les théories d'Albert Bandura. Bandura a remarqué que les gens apprennent comment se comporter - et comment changer leur comportement - en regardant d'autres personnes. Lors d'activités ludoéducatives, les acteurs présentent un comportement au public. L'assistance remarque les comportements aussi bien positifs que négatifs des personnages modèles. Le modèle évolutif est d'une importance cruciale pour l'aspect éducatif de la santé par le théâtre : le personnage change d'un comportement à risques à un comportement sans risques, démontrant ainsi au public que le changement est possible et qu'un jeune est suffisamment compétent et fort pour contrôler son propre comportement.

Le théâtre éducatif orienté vers la santé tire aussi des idées d'autres chercheurs et théoriciens de l'apprentissage (voir section 5 pour des ressources suggérées). Les recherches ont démontré, par exemple, que les adolescents ont tendance à adopter les comportements de ceux qu'ils considèrent comme modèle. Parce que les adolescents sont souvent attirés par les comportements les plus risqués- et par ceux qui les adoptent- cette idée est particulièrement utile dans la création de modèles transitionnels. Ceux qui font l'éducation sanitaire à travers le théâtre doivent développer des personnages capables de transmettre des attitudes qui sont attractives pour les jeunes tout en exhibant également un comportement souhaitable. Un théâtre des jeunes réussi représente souvent :

- Des personnages ' Branchés' ou 'cools' qui portent des vêtements à la mode et qui utilisent un langage approprié à leur âge (pour n'importe quelle communauté).
- Des genres de personnages qui sont familiers au public. Ces personnages peuvent avoir succombé à des comportements à hauts risques, ou sont sur le point de le faire.
- Des motivations crédibles pour les personnages pour changer leurs comportements et éviter des conséquences d'actes dangereux. Par exemple, une pièce dramatique montre comment et pourquoi les personnages changent vers une sexualité protégée et adoptent des comportements moins risqués.

Le théâtre approprié à la culture et au stade de développement du public

Pour que le théâtre dans l'éducation réussisse, il doit être approprié à la culture et au stade de développement. Les adolescents ne seront pas touchés par un théâtre destiné à des plus jeunes. Les jeunes des villes peuvent nécessiter un vocabulaire différent de celui qui serait utilisé pour des jeunes ruraux pour que les messages soient forts et efficaces.

Une bonne histoire

Au cœur d'un bon théâtre il y a une bonne histoire, avec plusieurs éléments travaillant ensemble. Comme pour toutes les formes artistiques, le succès ou l'échec du théâtre est une question subjective. Ce qu'une personne considè-

re comme une pièce de théâtre remarquable, une autre considérerait comme une perte de temps.

Les éléments qui caractérisent une histoire intéressante sont les suivants:

- L'histoire a des personnages bien définis, avec des relations complexes, réalistes et pertinentes qui font avancer l'histoire.
- Les personnages vivent un genre de conflit qui captive l'assistance.
- L'histoire est vraisemblable, mais cela ne veut pas dire que l'histoire en elle-même est vraie, mais elle a un air d'honnêteté et de crédibilité.
- La représentation utilise l'humour quand c'est convenable. Une histoire qui fait rire les gens- au moins une partie du temps- les laisse avec le sentiment qu'il se sont amusés.

Les éducateurs-pairs comme acteurs éducateurs

Des chercheurs ont établi que les programmes de théâtre éducatif les plus efficaces pour les jeunes sont ceux conçus et joués par les jeunes qui ont reçu une formation dans les techniques du théâtre et dans l'éducation par les pairs dans un domaine technique comme l'hygiène reproductive ou la prévention du VIH. Quand les éducateurs-pairs formés dans le théâtre utilisent le théâtre pour communiquer avec leurs pairs, ils peuvent donner une force énorme aux messages qu'ils veulent partager.

Les Composantes d'un programme de théâtre par les pairs

Dans le contexte de ce manuel, le terme 'théâtre par les pairs' fait référence à un théâtre original et sur le vif présenté par les jeunes pour leurs pairs. (Ce manuel définit les jeunes comme étant ceux qui ont entre 10 et 24 ans, mais vous devez les définir d'une manière qui convient à votre programme.) Le théâtre par les pairs est utilisé comme un point de départ pour la discussion et la communication, permettant aux membres de l'assistance non seulement de réfléchir sur les problèmes de santé présentés, mais aussi de commencer à en parler avec leurs pairs, les leaders pairs, la famille et les amis.

Improvisation et écriture théâtrale traditionnelle

Il y a plusieurs façons de développer des pièces de théâtre pour les programmes de l'éducation par les pairs. Certains suivent une méthode d'écriture de pièces de théâtre traditionnelle -où les adultes ou les jeunes écrivent un scénario sur un sujet spécifique et les acteurs éducateurs jouent le scénario. Ce manuel, cependant, met l'accent sur l'utilisation d'un modèle différent pour développer les pièces de théâtre : l'improvisation.

L'improvisation est un processus de création d'une scène sur le vif sans utiliser un scénario. Par sa nature, l'improvisation est créative et spontanée. Elle permet aux jeunes de contrôler le processus créatif et les encourage à utiliser leurs corps et leurs émotions, et pas seulement leur raison.

Une ou plusieurs scènes développées à travers l'improvisation et puis enregistrées peuvent devenir un scénario. Ainsi, le scénario vient directement

des jeunes sans qu'il paraisse artificiel, comme cela peut arriver quand un adulte essaie de paraître comme un adolescent. Cela n'insinue pas que mener une scène du stade de l'improvisation au stade du produit fini soit facile. Au contraire, le processus peut-être ardu. Ce manuel décrit les étapes nécessaires dans la création de scènes et d'un scénario et décrit une série d'ateliers pour aider les directeurs de programmes à créer un théâtre captivant en utilisant des techniques d'improvisation.

Comment peut-on enseigner le jeu théâtral, encore moins l'improvisation ?

Plusieurs sceptiques pensent qu'on ne peut pas enseigner le jeu théâtral. Leur argument est que le jeu implique tellement d'émotions et d'imagination de la part des acteurs, qu'il y a très peu que l'on puisse vraiment enseigner. Cependant, un enseignant de jeu théâtral a plusieurs rôles, tel que :

- Aider l'acteur dans l'expression et la communication efficaces de ce qu'il imagine
- Assurer un environnement non menaçant pour l'acteur en formation, surtout un environnement où il peut se sentir libre d'échouer, ce qui lui permet de prendre des risques et d'explorer pleinement le processus créatif.
- Faciliter le développement de la confiance entre les membres de la troupe.
- Diriger des exercices pour améliorer la force physique, la flexibilité, et la relaxation.
- Aider à l'amélioration de techniques vocales

La performance d'improvisation exige une technique solide dans les compétences citées ci-dessus aussi bien que des compétences plus particulières à l'improvisation telles que :

- Apprendre comment accepter des 'offres' (des répliques, des morceaux de la backstory d'un personnage, ou d'autres éléments introduits dans la scène par un partenaire de scène).
- Eviter d'arrêter une scène avec des réponses ou des déclarations brèves de type 'oui' ou 'non'
- Maintenir la progression de la scène vers la fin convenue.
- Chercher des moyens de faire l'inattendu plutôt que le prévisible.
- Garder la focalisation sur les personnages sur scène plutôt que sur d'autres personnages.
- Garder la focalisation sur l'histoire et le message plutôt que sur la comédie.

Quelle que soit l'approche utilisée par un projet, les scènes ou les pièces ne sont jamais vraiment 'terminées'. Plus vous travaillez sur les questions, et

plus vous et vos acteurs allez apprendre. Vous allez probablement vouloir retourner à votre matière et la réviser plusieurs fois car tout peut être amélioré.

Précisez les objectifs éducatifs

Les objectifs éducatifs doivent être clairement identifiés avant de travailler sur une scène. Par exemple, si votre programme d'éducation par les pairs vise les jeunes âgés entre 12 et 14 ans et cherche à les aider à retarder leur début sexuel, vous allez probablement vouloir les instruire sur comment leurs corps sont en train de changer, leur expliquer pourquoi ils devraient retarder leurs premières expériences sexuelles, et leur donner quelques habiletés pour les aider à rester abstinentes avec succès. Ceux-ci seraient vos objectifs éducatifs.

L'hygiène reproductive et les problèmes liés au VIH sont complexes car ils impliquent la santé physique, mentale et émotionnelle. Ils impliquent aussi les relations avec la famille de la personne, ses amis, et sa communauté. En utilisant le théâtre, on est tenté de vouloir aborder trop de problèmes ou résoudre tous les problèmes du monde par une seule scène. Gardez plutôt votre travail ciblé et spécifique.

Des objectifs éducatifs bien ciblés servent comme manuels pour créer des scènes. Pour établir vos objectifs, travaillez avec votre équipe d'éducateurs-pairs pour répondre à ces questions :

- Qu'est ce que vous avez à dire sur le problème de santé?
- Quelles attitudes voulez-vous changer?
- Quel nouveau savoir voulez-vous transmettre au public?
- Comment voulez-vous que le public se comporte après avoir vu la scène ?

Pendant que la pièce de théâtre évolue, il est important de retourner périodiquement aux objectifs pour s'assurer que vous êtes en train de contribuer au but général. Un ou deux objectifs éducatifs sont généralement suffisants pour une scène. Si vous essayez d'aborder trop d'objectifs, la pièce perd souvent en concentration, rendant ainsi le message plus difficile à percevoir pour le public.

Etablir Qui, Quoi, et Où

Après l'élaboration de vos objectifs éducatifs pour la scène, établissez qui, quoi et où. Ces éléments vous fournissent des outils pour créer des scènes qui sont logiques et liées directement à vos objectifs éducatifs.

D'abord, identifiez le quoi, qui fait référence au conflit ou à la lutte dans la scène. Assurez vous que le conflit est lié à vos objectifs éducatifs pour la scène.

- De quoi parle la scène ?
- Quelles sont les forces en opposition qui créent le conflit ?

- Que veulent les personnages et comment leurs besoins différents causent-ils un désaccord ou une lutte ?

Ensuite, créez le qui, qui fait référence aux personnages dans la scène.

- Quels personnages vont être impliqués dans ce conflit ? Rappelez-vous, le théâtre se doit d'avoir une logique, sinon, il ne sera pas crédible.
- Quel rapport les personnages ont-ils l'un avec l'autre ? Depuis combien de temps se connaissent-ils ? Quels sont les rapports de force dans leur relation ?
- De quels milieux les personnages sont-ils issus ? Quel âge ont-ils ? D'où viennent-ils ? Quels groupes ethniques ou économiques sont représentés ? (ceci est aussi connu comme la backstory des personnages)
- Quel est le point de vue de chaque personnage sur le sujet traité ?
- Quels genres de croyances personnelles et de valeurs les personnages ont-ils sur le sujet avant le début de la scène ?
- Comment ces points de vue vont-ils changer (ou pas) pendant la scène ?

Soyez aussi précis que vous le pouvez sur tous ces faits pendant l'élaboration de vos scènes. Vous ne devez pas nécessairement terminer la conception des personnages ou des conflits avant de commencer une improvisation, mais vous devez au moins avoir quelques idées générales avant de commencer. Permettez à vos personnages d'évoluer. Une chose que vous devez décider avant de commencer d'improviser est le nom du personnage. Évitez d'utiliser les noms réels des acteurs pour que vous puissiez les protéger d'une identification excessive avec le personnage.

Maintenant choisissez le où, qui fait référence à l'emplacement ou au lieu de la scène. Savoir où se passe la scène avant de commencer aide les acteurs à mieux comprendre leurs rôles. Soyez sûr que vos lieux, comme vos personnages, sont logiques conformément à votre conflit. Votre choix du lieu peut aussi servir à augmenter la tension dramatique dans la scène. Par exemple, si vous êtes en train de faire une scène sur un couple en train de négocier l'utilisation de préservatifs, le fait de jouer la scène dans une chambre à coucher plutôt que dans un bar peut accroître la tension.

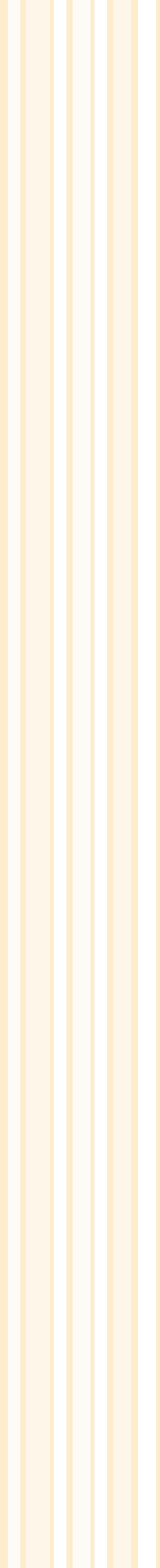
Improviser, Réviser, encore et encore

Une fois que votre groupe a fait un brainstorming de qui, quoi, et où, assurez-vous que tout le monde a une idée claire des noms de personnages, ce qui se passe dans l'histoire, et comment la scène va se terminer. Maintenant, vous pouvez commencer la première improvisation. Chaque personnage invente le dialogue de la scène d'une manière spontanée, sans aucun scénario. Demandez à quelqu'un d'enregistrer la scène (cassette vidéo, cassette audio, ou prise de notes).

Quand vous terminez, discutez immédiatement la scène en groupe et identifiez ce que vous voudrez changer. Ensuite jouez la scène encore une fois et discutez-la. Comment c'était ? Mieux ou pire ? Qu'est-ce qui a marché cette fois et qui n'a pas marché la dernière fois ?

L'utilisation du processus qui, quoi, et où va aider à créer la matière première théâtrale pour votre pièce. Ce que vous décidez de faire avec le contenu une fois qu'il a été créé revient à vous et à votre équipe. Vous pourrez avoir besoin de seulement une seule scène pour une séance particulière de l'éducation par les pairs, ou bien, vous pourrez créer un ensemble de scènes qui peuvent être utilisées comme une partie d'une pièce à un seul acte à présenter dans un théâtre municipal ou dans les salles de spectacles des maisons de culture, dans des établissements d'enseignement, sur les places publiques ou dans les rues. Liez les scènes entre elles avec de la musique, des chansons, une danse, des tambours ou des monologues.

Le théâtre par les pairs a beaucoup de potentiel et de flexibilité. Utilisez votre imagination.





SECTION 2. 4 ATELIERS DE FORMATION SUR LE THÉÂTRE PAR LES PAIRS



Cette section contient quatre ateliers pour aider à former des éducateurs-pairs à être des acteurs efficaces et de créer des pièces de théâtre qui vont aider à atteindre les objectifs éducatifs. Ces ateliers sont progressifs dans leur élaboration ; c'est-à-dire, ils doivent être faits dans l'ordre présenté. Ils donnent aux acteurs-éducateurs les outils de base d'utilisation de l'improvisation pour créer des scènes, développer des messages appropriés et des objectifs éducatifs, donner aux personnages un background (appelée une backstory), et engager le public dans des discussions interactives.

Les quatre ateliers sont :

- Atelier 1. Scénario express : Créer de la matière d'improvisation.
- Atelier 2. Créer des backstories
- Atelier 3. Adapter le message au public.
- Atelier 4. Parlons-en ? Discussion post-représentation efficace.

Quelques conseils pour présenter les ateliers

Après avoir présenté les ateliers à plusieurs reprises, vous allez constater qu'il n'existe pas deux groupes de participants qui soient exactement pareils. Ils peuvent varier énormément en termes d'expérience, d'inquiétude, de nervosité, d'intelligence et de talent. Par conséquent, l'expérience de présenter l'atelier va être différente chaque fois, ce qui rend l'exercice agréable.

Comme un enseignant expérimenté, un animateur d'atelier habile doit être capable de travailler avec chaque stagiaire à son propre rythme. Cette compétence implique d'être à l'écoute des questions des participants, d'être extrêmement patient quand c'est nécessaire, et souvent de faire confiance à son intuition et ses sentiments. Un bon animateur doit être clair et concis quand il explique les consignes des exercices et des jeux. Il doit maintenir une attitude chaleureuse, ouverte, et sans préjugés. Ceci aide les participants à se sentir en sécurité pour s'exprimer, ce qui est essentiel pour un atelier réussi. Les animateurs efficaces prennent leur travail au sérieux, mais en même temps l'abordent avec humour et propagent un sens de jeu dans l'environnement de l'atelier. Les bons animateurs démontrent qu'il n'y a pas de façon juste ou fautive de jouer.

Les animateurs doivent trouver l'équilibre délicat qui existe entre se conformer au programme (ne pas s'écarter de l'ordre du jour de l'atelier) et rester flexible. Souvent une discussion, un exercice, ou un jeu prendra plus longtemps que ce qui a été planifié ou prévu. Ceci peut arriver pour plusieurs raisons et peut être parfaitement acceptable. Ça ne sert à rien de se sentir frustré. Il est important de faire confiance au processus, de s'éloigner un peu de l'ordre du jour, et de savoir que vous avez fait ce dont les participants ont le plus besoin. Finalement, Plus l'animateur présente ces ateliers, et plus il devient expert dans l'animation.

Atelier 1. Scénario express: Créer un scénario à partir de l'improvisation

L'atelier 1 fournit des outils pour créer un contenu éducatif basé sur le théâtre. Dans cet atelier, les participants effectuent une série de jeux et d'exercices de théâtre conçus pour détendre l'esprit et le corps. Les exercices sont interactifs, physiques, non menaçants, et présentés principalement comme jeux récréatifs. Pour des exercices ultérieurs, les bases de l'improvisation sont présentées et pratiquées, menant à une discussion sur comment développer des messages éducatifs efficaces. D'autres exercices suivent dans lesquels les participants créent des scénarios éducatifs courts, les présentent au groupe, et évaluent leur efficacité.

Objectifs de l'atelier

- Aider les participants à se sentir en sécurité et libres de discuter les problèmes d'hygiène sexuelle sans gêne ni réserve.
- Montrer comment des scénarios orientés vers des problèmes peuvent être créés à partir des idées et expériences propres des participants.



Durée : 3 h 30

Accessoires

- Une balle en caoutchouc ou un objet similaire qu'on peut se lancer sans danger.
- Une chaise pour chaque participant
- Un tableau de conférence
- Plusieurs stylos feutres de couleurs différentes

Des feuilles de tableau de conférence préparées à l'avance :

1. 'Bienvenue à Scénario Express' avec les noms des animateurs'
2. 'Arrêt sur image' avec des chiffres de 1 à 10 (laissez de l'espace pour écrire des informations)'
3. 'Le Message' avec la liste suivante :
 - Les objectifs éducatifs (laissez l'espace pour deux objectifs éducatifs)
 - Conseils
 - ▼ humour
 - ▼ des scènes courtes
 - ▼ des noms différents
 - ▼ des fins en suspens



Sujet : Introduction et échauffement

Exercice : Séance de massage du dos



10 minutes

Objectifs

- Briser la glace et aider les participants à se détendre
- Aider les participants à apprendre les noms des membres du groupe

Accessoires : Feuille de tableau de conférence 'Bienvenue à Scénario Express'

Déroulement

Présentez-vous et présentez les autres animateurs aux participants. Dirigez leur attention vers la feuille du tableau de conférence mentionnant les noms des animateurs.

Demandez aux participants de se mettre en cercle et de se retourner vers leur droite. Demandez-leur de mettre leurs mains sur les épaules de la personne qui est devant eux et de lui masser les épaules, le cou et le dos. Après quelques minutes, demandez-leur de se retourner et de masser la personne se trouvant sur leur gauche.

Demandez aux participants de donner du feedback à la personne qui leur masse les épaules. Ils doivent demander ce dont ils ont besoin et doivent décrire ce qu'ils apprécient et ce qu'ils n'apprécient pas. Assurez-vous que les participants connaissent les noms des gens qu'ils sont en train de masser et qu'ils les remercient pour leurs massages.

Note de formation :

Cet exercice peut ne pas être convenable dans certains milieux culturels. Il peut toutefois être convenable si les séances de massage sont organisées par sexe. Adaptez l'exercice à votre situation.

Conclusion

Trouvez un mot d'encouragement pour gratifier l'effort fourni par le groupe et demandez-leur d'élargir le cercle.



Exercice : Séance d'échauffement rapide

10 minutes

Objectifs

- Trouver un rituel qui pourrait être utilisé au début de l'atelier ou pendant des répétitions.
- Aider les participants à se détendre, à s'étirer, à respirer et à faire le plein d'énergie.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Ces exercices doivent permettre d'étirer tous les muscles principaux, aider les participants à se concentrer et à se doter d'énergie. Ils peuvent ainsi servir de rituel à effectuer avant de commencer les répétitions ou toute autre séance de formation.

Note de formation

Pour l'atelier « Scénario Express », l'exercice d'échauffement est souvent court et dirigé par un animateur. Quand vous utilisez cet exercice d'échauffement dans le cadre des répétitions ou d'autres ateliers, les exercices pourront être plus longs et dirigés par des participants.

Demandez aux participants de former un cercle. Ensuite, demandez-leur de trouver un partenaire parmi les participants avec qui ils vont maintenir, pendant l'exercice, un contact basé uniquement sur le regard.

Ensuite, il est attendu de l'animateur de faire faire au groupe une série d'exercices : respiration profonde, étirement des membres, saut, et autres mouvements.

Conclusion

Formulez des remarques positives à l'adresse des participants, encouragez les applaudissements à la fin de chaque exercice. Demandez-leur de rester en cercle pour l'exercice suivant, qui va les aider à mieux faire connaissance.

Exercice : Séance d'énergie avec des noms et le jeu de nom avec recours aux rythmes



15 minutes

Objectifs

- Encourager les participants à s'exprimer physiquement

- Continuer à détendre le groupe et créer une atmosphère conviviale
- Aider les participants à apprendre leurs noms respectifs

Accessoires : Aucun

Déroulement

Les animateurs peuvent choisir l'un des jeux de noms suivants:

Cercle d'énergie avec les noms

Avec le groupe toujours en cercle, demandez à deux participants voisins dans le cercle de se porter volontaires et de commencer le jeu. Demandez-leur de se mettre face à face, et demandez à l'une d'entre elles de dire à l'autre son nom en faisant un geste quelconque (agiter le bras, battre le parquet du pied, ou pencher la tête, par exemple). Demandez ensuite à la deuxième personne de répéter le nom de la première personne et son geste (à la première personne) mais en répétant le nom plus fort et en accentuant le geste. Ensuite, demandez à la deuxième personne de se retourner vers le participant qui est de l'autre côté et de répéter son propre nom en faisant un nouveau geste, que l'autre participant doit répéter au membre suivant du groupe, et ainsi de suite autour du cercle.

Jeu de nom avec des rythmes

Avec les participants toujours en cercle, démontrez en battant des mains le rythme suivant : 1-2, 1-2-3 et dites aux participants de faire la même chose que vous. Une fois que chacun a maîtrisé le rythme, expliquez qu'au lieu de battre des mains, chaque personne va (chacun son tour) avancer au milieu du cercle et dire son nom en faisant un geste avec tout le corps. A '1', le geste et le nom sont exprimés, à '2', le groupe les répète. Ensuite chacun répète le nom de la personne et le geste trois fois rapidement au compte de '1-2-3'. Maintenant, la première personne reprend sa place, le participant suivant se met au centre et continue, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait eu son tour.

Conclusion

Formulez des remarques positives et encouragez l'applaudissement. Dites au groupe que l'exercice qu'ils viennent de finir était une introduction à l'improvisation. Le groupe doit rester en cercle pendant que vous leur parlez brièvement de l'éducation des pairs par le théâtre. Enfin, expliquez-leur les tâches de la journée.

Exercice : Aperçu sur le théâtre dans l'éducation et règles de bases



15 minutes

Objectifs

- Donner un aperçu sur le théâtre dans l'éducation comme outil éducatif pour les pairs
- Expliquer la finalité attendue de l'atelier du « Scénario Express ».
- Accord sur quelques règles de bases pour le groupe

Accessoires : Tableau de conférence et stylos feutres

Déroulement

Dites aux participants que cet atelier fournit des outils pour créer un contenu éducatif basé sur le théâtre, qu'ils vont faire une série de jeux et d'exercices qui vont introduire une note distractive sur cette action d'apprentissage. Expliquez-leur qu'ils vont aussi s'initier à l'improvisation, au développement de messages et à la création de séquences dramatiques.

Soyez bref dans l'explication des faits suivants rattachés à l'histoire du théâtre dans son rapport à l'éducation pour que les participants comprennent le contexte de l'approche :

- Chaque culture utilise le théâtre pour divertir et raconter des histoires. Par exemple, la tradition des conteurs africains, les modes de narration maghrébins, les spectacles de marionnettes indonésiennes, et l'opéra chinois.
- Le théâtre est aussi un bon média pour la diffusion des informations et l'éducation des individus.
- Les jeunes en particulier réagissent mieux à la réception de messages éducatifs à travers le théâtre qu'à travers les discours.
- Le théâtre capte l'attention du public de manière efficace et aide les participants à se concentrer sur les problèmes posés.

Expliquez ensuite que les règles de bases sont importantes parce qu'elles aident tout le monde à se sentir en sécurité quand ils s'expriment ouvertement pendant les travaux de l'atelier. Demandez aux participants de suggérer deux ou trois règles de bases. Ecrivez ces suggestions sur la feuille du tableau de conférence. Parmi ces règles de bases on peut suggérer: une seule personne

Note de formation

Une vue d'ensemble du Scénario Express est donnée à ce stade de l'atelier plutôt qu'au début, car il est essentiel de donner un ton de gaieté aux ateliers avec les exercices d'échauffement et de noms avant de discuter des questions éducatives et des règles de base.

est autorisée, chaque fois, à prendre la parole, respecter les collègues acteurs, préserver la confidentialité (ce qui est dit dans la salle doit rester dans la salle). Demandez aux participants d'accepter la liste des règles de bases. Favoriser une discussion au cas où ces règles seraient transgressées.

Conclusion

Prévenez le groupe que le jeu suivant pourrait paraître simple, mais qu'en réalité il est assez complexe et plus ambitieux qu'on ne l'imagine.



Exercice : Transmettre le rythme

10 minutes

Objectif

- Favoriser la compréhension, l'unité et la concentration

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez aux participants de se mettre en cercle. Tournez-vous vers la personne qui est à votre côté (quel que soit le côté), créer un lien avec elle avec le regard, puis applaudissez. Il faut que la deuxième personne s'essaye à applaudir en même temps que la première. Après, il faut que cette personne se retourne vers la personne se trouvant de l'autre côté du cercle pour applaudir et se mettre au même diapason. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il fasse le tour du cercle. Ce qui donne l'impression que le rythme est en train d'être transmis.

Encouragez les participants à trouver un rythme et à le maintenir. Une fois le rythme transmis autour du cercle plusieurs fois, arrêtez de battre des mains et discutez l'exercice.

Demandez aux participants ce s'expliquer sur la réussite de l'applaudissement à l'unisson. (Des réponses possibles : établir et maintenir le contact visuel, respirer, avoir des intentions claires, ne pas anticiper, rester dans le moment). Comment le groupe a-t-il fait pour rester dans le rythme ?

Essayez de faire l'exercice une deuxième fois, cette fois avec un participant qui prend l'initiative d'applaudir le premier. Évaluez encore une fois l'action.

Conclusion

Insistez sur l'importance de rester en accord avec ses collègues acteurs/éducateurs pendant les répétitions et les représentations. Demandez ensuite aux participants de commencer à marcher autour de la salle en vue de l'activité suivante.

Sujet : Elaboration et évaluation d'une scène



Exercice : Chassé-croisé, ôter le masque

10 minutes

Objectifs

- Plus de prise de conscience chez les participants de l'énergie du corps et de l'énergie du groupe.
- Aider les participants à se sentir à l'aise lors du contact par les yeux.
- Aider les participants à apprendre comment exploiter tout l'espace de l'entraînement.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez aux participants de rester silencieux pendant tout l'exercice.

Demandez-leur de commencer à marcher autour de l'espace de l'atelier dans n'importe quelle direction. Après une minute, demandez-leur de 'faire le point sur leurs sentiments (silencieusement). Quel est leur état émotionnel ? Est-ce qu'ils sentent une certaine tension dans leur corps ? Comment se sentent-ils physiquement ? Rappelez-leur de respirer profondément tout en marchant.

Ensuite, demandez aux participants de commencer à observer la salle en marchant. Demandez-leur de faire attention aux couleurs, aux objets, aux jeux de lumière, aux textures- aux détails qu'ils pourraient normalement ne pas remarquer. Prolongez l'exercice jusqu'à l'écoulement d'une minute.

Invitez ensuite les participants à établir, au moment où ils se croisent, un contact par les yeux. Demandez-leur de se regarder comme si c'était la première fois qu'ils se voyaient.

Expliquez-leur que cet exercice s'appelle « Ôter le masque ». Cela veut dire que les participants ne devraient pas faire semblant de se sentir heureux s'ils

Note de formation

Bien que le temps recommandé pour cette activité soit de 10 minutes seulement, elle pourrait durer plus longtemps selon qu'elle est utilisée comme échauffement pour les répétitions ou comme préparation pour la création d'improvisations. Vous pouvez continuer autant que vous voudrez et autant que le temps vous le permet. Adaptez cet exercice aux contextes culturels où le contact visuel n'est pas habituellement acceptable.

ne le sont pas vraiment comme ils ne devraient pas aussi essayer « d'avoir un visage amical » s'ils n'en ont pas envie. Dans cet exercice il n'y a aucune raison d'être acceptable socialement. Pendant qu'ils continuent à marcher autour de la salle, ils devraient laisser leur corps et leur visage refléter ce qu'ils ressentent.

Finalement, demandez aux participants de changer le rythme et le style de leur marche. Par exemple, demandez-leur de marcher plus vite ou plus lentement, ou sur la pointe des pieds ou bas tout près du sol, ou n'importe quelle autre variation qui vous vient à l'esprit. Pendant tout ce temps, les participants devraient continuer à bien se regarder dans les yeux et rester en contact avec leurs corps et leurs sentiments.

Conclusion

Formulez quelques expressions d'encouragement et mettez fin à l'exercice. Demandez aux participants de continuer à marcher pendant que vous leur expliquez les règles de l'exercice suivant.

Exercice : Exercice de spontanéité



10 minutes

Objectifs

- Encourager les participants à s'exprimer avec leur voix et leur corps
- Aider les participants à se débarrasser de leur crainte de paraître ridicules.
- Sensibiliser les participants aux changements d'énergie dont on a besoin pour faire des petits mouvements et des sons faibles.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Pendant que le groupe continue de marcher autour de la salle, expliquez que vous allez commencer ce nouvel exercice en tapotant l'épaule de quelqu'un. La personne ainsi désignée émettra un son et exécutera un mouvement pendant qu'elle continue de marcher dans la salle. Chaque personne dans la salle va alors répéter ce son et ce mouvement jusqu'à ce que vous tapotiez l'épaule d'une autre personne et recommenciez le processus.

Commencez l'exercice en changeant les « conducteurs » toutes les minutes. Vous pouvez aussi varier l'exercice en apprenant au groupe à faire des mouvements réduits ou plus larges ou des sons forts ou faibles. Vous pouvez aussi demander au groupe de retourner à la marche neutre avant de tapoter une nouvelle personne sur l'épaule.

Conclusion

Demandez aux participants de reprendre leur allure habituelle puis demandez-leur de s'arrêter complètement. Formulez à leur adresse quelques commentaires positifs puis expliquez-leur qu'avec cet exercice ils doivent déjà avoir appris à surmonter leur timidité qu'ils évacuent à travers l'émission des sons et les mouvements exécutés face au public. Ensuite, demandez-leur de se répartir en duos pour l'exercice suivant. Demandez à ces duos de s'éloigner les uns des autres de manière à mettre le maximum de distance entre elles.



Exercice : Exercice du miroir

10 minutes

Objectifs

- Aider les participants à établir un contact les uns avec les autres.
- Explorer l'énergie de mouvement, en amenant les participants à bouger comme une seule personne.
- Etablir et consolider les rapports de confiance entre les participants.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez aux paires de décider qui est la personne «A» et qui est la personne «B». Expliquez que la personne «A» doit commencer à faire des mouvements simples et lents, que la personne «B» doit imiter (comme si elle se regardait dans un miroir). Demandez aux participants de rester silencieux et de se concentrer sur leurs partenaires.

Au bout de quelques secondes demandez aux participants de changer pour que la personne «B» prenne l'initiative de l'action (sans toutefois casser le mouvement lors du changement). Après quelques autres mouvements demandez aux participants de changer de leaders une ou deux autres fois, en réduisant la durée entre les changements.

Quand vous avez le sentiment que les participants se sont suffisamment familiarisés avec l'exercice, demandez-leur de continuer de s'imiter en miroir mais désormais sans leader ou suiveur. Ils doivent s'essayer à faire réussir l'action en ordonnant leurs mouvements sur ceux de leurs partenaires. Après quelques minutes, demandez aux participants de s'arrêter de manière graduelle et collective.

Conclusion

Prenez la direction d'un débat collectif et posez les questions suivantes : Qui s'est plu à être imitateur? Qui a pris du plaisir à être leader? Qu'est ce qui a favorisé l'unité du mouvement ? Qu'est ce qui lui a fait défaut? Expliquez-leur

que la cohésion réussie qu'ils ont ressentie avec leurs partenaires pendant l'exercice est la même que celle qu'ils voudront réaliser avec leurs partenaires sur scène, lors de la représentation.

Exercice : Les machines



10 minutes

Objectifs

- Explorer l'énergie du groupe, les mouvements simultanés, et le rythme
- Explorer la concentration, les points de concentration, le son et le mouvement, et comment le mouvement est déterminé par l'émotion.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez à un volontaire de se mettre au centre de la salle et de commencer à émettre un son et à exécuter un mouvement de manière itérative comme une machine. Demandez à de nouveaux volontaires de se joindre à la machine l'un après l'autre et émettre un son et à exécuter un mouvement qui correspondent à la partie de la machine qu'ils ont rejointe. Les participants ne sont pas obligés de se relier à la personne qui a rejoint le cercle juste avant eux.

Une fois que tous les participants ont rejoint la machine, demandez-leur de bouger plus lentement et ensuite plus rapidement. Demandez aussi aux participants d'imaginer que la machine change de couleur ou d'humeur (faites quelques suggestions), et demandez-leur de changer leurs mouvements en fonction.

Conclusion

Mots d'encouragement de type : « Tout le monde est en train de bien travailler ensemble, c'est bien. ». Ensuite, posez au groupe les questions suivantes : « Qu'est ce que ça fait d'être une machine? », « Est-ce que c'était difficile pour vous de rester concentré sur le son et le mouvement? », « Qu'est ce qui a aidé? », « Quels changements dans le rythme, la couleur, ou l'émotion étaient plus difficiles? », « Lesquels étaient faciles? »

Expliquez-leur que cet exercice les a aidés à pratiquer le travail d'équipe et à changer les mouvements du corps pour refléter des humeurs différentes. Expliquez-leur qu'ils ont besoin de ce genre de compétences quand ils jouent dans des pièces de théâtre de l'éducation par les pairs.

Maintenant informez les participants qu'ils vont commencer leur premier jeu réel d'improvisation



Exercice : Rangée sans dialogue

15 minutes

Objectifs

- Encourager les participants à suivre leurs impulsions physiques et vocales sans refouler ce qu'ils ressentent.
- Aider les participants à prendre conscience de leur total engagement et expression corporels sans l'usage de la parole.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez aux participants de former deux rangées droites et égales en nombre, l'une en face de l'autre. Appelez-les rangée «A» et rangée «B». Chaque personne dans la rangée «A» doit faire équipe avec un partenaire (directement en face d'elle) dans la rangée «B». Désignez la personne au bout de la rangée A pour être le chef de cette rangée. Désignez la personne qui est en face du chef de la rangée «A» pour être le chef de la rangée «B».

Demandez aux deux capitaines de «dialoguer» l'un avec l'autre en utilisant des sons et des mouvements mais pas de mots. Par exemple, le chef «A» peut grogner avec les bras étendus. Toute la rangée du chef «A» doit donc répéter le son et le mouvement. A cet instant, le chef «B» doit répondre à la rangée du chef «A» avec ses propres sons et mouvements originaux. Quand le chef «B» a répondu, la rangée du chef «B» doit répéter le geste et le son qu'il a faits.

Quand les deux capitaines ont eu leur échange, demandez-leur d'aller rejoindre la fin de leurs rangées respectives pour que les personnes suivantes dans la rangée puissent les relayer. Cet échange devra être répété jusqu'à ce que chacun ait eu la chance d'être chef. Rappelez au groupe chaque fois que c'est nécessaire, que le «dialogue» c'est le son et les mouvements, et non pas les mots.

Conclusion

N'oubliez pas de procéder à une évaluation positive et d'expliquer au groupe que cet exercice était le premier pas vers l'apprentissage de l'improvisation. Demandez aux participants de rester en deux rangées pour l'exercice suivant: un jeu d'improvisation avec des mots.

Exercice : Le personnage, le sujet et l'espace (Qui? Quoi? Où?)



15 minutes

Objectifs

- Introduction des éléments de la scène.
- Prise de conscience par les participants de l'importance de la verbalisation rapide de l'information clé.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez à chacun des participants de se choisir un partenaire avec qui il sera en face à face. Expliquez leur que cet exercice va les aider à apprendre les éléments de bases d'une scène : le personnage, la fable et l'espace.

Par personnage (Qui), nous désignons tous les personnages de la scène ou de la pièce, leurs relations entre eux, leurs intentions et leurs croyances et valeurs.

Le Sujet (communément appelé « fable ») (Quoi) renvoie à l'histoire, au sujet de la scène ou de la pièce comportant généralement un conflit dont l'axe vise un objectif cathartique (pour le théâtre en général), pédagogique (pour le Théâtre des Pairs).

L'espace (où) renvoie au lieu où se déroule l'action et qui est en relation directe avec les personnages et le conflit qui les oppose.

Echantillon de scène à trois répliques

Personne A : Ouille ! Qu'est-ce qu'il y a comme vaisselle sale dans la cuisine ! (La réplique détermine le lieu- où)

Personne B : Oui, maman, quel désordre! (Détermine les personnages et leurs liens de parenté - qui)

Personne A : Bien, fiston, si tu m'aides, ça prendra moins de temps. (Détermine le quoi- présenté souvent comme étant le conflit qui rend l'échange intéressant)

Informez les participants que chaque paire va, à tour de rôle, créer une scène de trois répliques. La personne « A » va commencer la scène, la personne « B » va répondre, et la personne « A » va achever la scène avec la troisième et dernière réplique. A la fin de chaque scène à trois répliques, les participants auront déterminé le personnage, le sujet et l'espace de l'action. Insistez sur l'importance qu'il y a à travailler ensemble pour développer une scène au lieu d'avoir à en charger un seul personnage. Il est, par exemple, possible qu'un

personne « A » puisse prononcer la première réplique et exécuter un geste pour suggérer le lieu (où). La personne « B » peut ensuite répliquer par une phrase qui spécifie les rapports et ajoute à l'action de la scène (qui). Ensuite la personne « A », met fin à la scène par une réplique qui apporte une précision sur le conflit (quoi).

Le jeu se poursuit paire par paire au long des rangées jusqu'à ce que tout le monde ait participé. Les scènes sont indépendantes l'une de l'autre ; la deuxième paire doit créer sa propre scène originale quand la première a terminé. Les participants ne devraient pas discuter les scènes avant leur tour. Plutôt, ils doivent accepter et développer à partir de la réplique dite par leur partenaire. Soulignez que dans cet exercice, il ne s'agit pas d'être drôle. Il s'agit de travailler ensemble et de créer une scène simple.

Après que chacun ait eu son tour, évaluez rapidement pour être sûr que tous les trois éléments ont été exprimés. Demandez aux participants d'essayer encore une fois s'ils ont besoin d'être plus précis sur n'importe quels éléments, ou suggérer des moyens d'être plus précis la prochaine fois.

Conclusion

Faites des remarques positives et encourageantes. Expliquez que ce jeu est difficile mais important. S'assurer aussi que le message visé par la scène est passé et qu'il aide l'assistance à mieux comprendre l'histoire.

Demandez ensuite aux participants de s'asseoir (sur des chaises ou par terre, comme ils le désirent) à côté du tableau de conférence pour que vous puissiez présenter les étapes suivantes dans le processus du « Scénario Express ».

Sujet : Elaboration et évaluation d'une scène

Exercice : Suggestion de sujets pour les scènes et élaboration



15 minutes

Objectifs

- Présenter une stratégie qui cible, à la fois, des thèmes et des objectifs éducatifs et un public précis lors de l'élaboration des scènes.
- Aider les participants à s'exercer à écrire selon des objectifs éducatifs.

Accessoires : Feuilles pour tableau de conférence et stylos feutres

Déroulement

Discutez l'importance à élaborer des scènes destinées à des publics prédéfinis. Demandez aux participants de prendre en ligne de considération les questions suivantes pendant l'élaboration des scènes : pour qui écrit-on la scène? (Le public cible) Quel est le sujet choisi et de quel aspect particulier de ce sujet avez-vous envie de discuter ?

Demandez, par exemple aux participants de faire un brainstorming sur les thèmes qu'ils voudraient traiter par l'intermédiaire du théâtre. Si le sujet à traiter relève de l'hygiène reproductive et que l'âge du public ciblé se situe entre 12 et 14 ans (Par exemple, refus des rapports sexuels et conscience que la menstruation et les éjaculations nocturnes sont une phase normale de l'adolescence, etc.), précisez que les scènes réussies sont celles qui se focalisent généralement sur des problèmes spécifiques.

Avant d'opter pour un sujet à cause unique, faites un brainstorming avec le groupe sur plusieurs sujets autour desquels ils souhaiteraient développer une scène.

Déterminez et expliquez l'importance des objectifs éducatifs clairement définis et pertinents. Transcrivez deux objectifs éducatifs qui ont fait l'objet d'un choix collectif.

Conclusion

Répondez aux questions que les participants pourraient poser. Ensuite, demandez aux participants de se mettre debout en cercle pour se préparer à l'exercice suivant.



Exercice : Passation de la balle

5 minutes

Objectifs

- Aider les participants à découvrir leurs émotions, opinions, idées, et attitudes quant au sujet choisi.

Accessoires : Une balle en caoutchouc ou un objet similaire qu'on peut se lancer sans risque.

Déroulement

Avec le groupe en cercle, rappelez aux participants le sujet choisi pendant l'exercice précédent. Lancer la balle à quelqu'un dans le cercle. En lançant la balle exprimez à haute voix une opinion, attitude, ou une émotion liée au sujet. La personne qui a attrapé la balle doit alors la passer à quelqu'un d'autre, en partageant son sentiment ou son idée avec le reste du groupe. Continuez l'exercice jusqu'à ce que tous les participants aient eu la chance de parler ou jusqu'à ce que le groupe n'ait plus rien à dire.

Conclusion

Expliquez comment cet exercice a aidé les participants à évaluer et exprimer rapidement ce qu'ils pensent du sujet choisi. En exprimant leurs opinions à haute voix en lançant la balle, ils ont probablement dit la première chose qui leur passait par la tête sans se soucier de ce que les autres vont penser ou si leurs opinions seraient partagées. Encouragez les participants et informez-les qu'ils vont jouer à un jeu dans lequel ils vont créer, dans un temps limité, plusieurs scènes courtes sur ce sujet. Ceci va aider les participants à voir combien il est facile de créer beaucoup de matière pour un seul sujet.



Exercice : Arrêt sur image à propos d'un sujet

15 minutes

Objectifs

- Pratiquer l'improvisation sur un thème (ou sujet)

Accessoires : Une affiche (ou page du tableau de conférence) portant l'inscription suivante : « Arrêt sur image » et stylos feutres

Déroulement

Demandez à deux volontaires de se mettre debout en face du groupe. Dites aux participants que ces deux volontaires vont commencer une improvisation simple sur le thème choisi lors des exercices précédents. Il leur est possible

de créer n'importe quelle scène, de concevoir n'importe quels personnages, ou n'importe quelles situations, tant qu'ils restent dans le sujet. Il faut que les deux acteurs commencent la scène sans aucune préparation.

Expliquez aux participants qu'à n'importe quel moment, une personne du groupe peut crier « stop! ». Quand cela arrive, les deux acteurs doivent s'arrêter net et le participant qui a crié « stop ! » peut alors remplacer l'un d'eux, et continuer dans le rôle improvisé par le sortant.

A ce stade, la nouvelle paire va commencer une nouvelle scène sur le même sujet, mais avec de nouveaux personnages et de nouvelles situations.

Note de formation

Ce jeu peut suggérer plusieurs idées sur tel ou tel sujet, inspirer les participants pour essayer de s'impliquer dans des rôles qu'ils n'auraient jamais considérés en dehors de ce jeu.

Commencez le jeu en demandant aux deux volontaires de commencer une scène. Si plus d'une minute sans que quelqu'un crie « stop! », rappelez aux participants qu'il est temps pour un nouveau volontaire d'intervenir. Pendant le jeu, prenez des notes sur la feuille portant l'inscription « Arrêt sur image » sur les différentes scènes créées.

Quand la majorité des participants s'est portée volontaire, ou quand il n'y a plus de nouvelles idées, arrêtez le jeu. Demandez aux participants de se rassembler autour du support du tableau de conférence et ensemble réviser la liste des idées de scènes qui ont émergé des exercices. Indiquez qu'il vaut mieux écrire les scènes pendant qu'elles sont improvisées pour que les meilleures ne soient pas oubliées.

Conclusion

Applaudissez et encouragez le groupe. Utilisez les notes que vous avez prises, indiquez combien de scènes les participants ont commencé dans un temps très court. Dites aux participants qu'ils doivent maintenant se concentrer sur l'organisation des scènes.

Exercice : Composition de scènes par petits groupes



20 minutes

Objectifs

- Donner l'occasion aux participants de pratiquer l'organisation de scène liée à un problème

Accessoires : Tableau de conférence, feuille pré-inscrite où l'on peut lire: « le message », stylos feutres pour quatre groupes.

Déroulement

Affichez la feuille portant l'inscription : « le Message » au tableau de conférence. Divisez le groupe en quatre équipes. Demandez à chaque groupe de faire un brainstorming sur un public qu'il voudrait atteindre et le sujet qui convient à ce public ainsi qu'un objectif éducatif lié à ce sujet. Demandez-leur d'écrire leurs idées sur une feuille blanche.

Renvoyez les participants à la feuille portant inscription « le Message ». Demandez-leur de prendre en considération les conseils qui y sont listés, de recourir à l'humour, de donner des noms aux personnages, de garder les scènes courtes, et ce, tout en les faisant accoucher de leurs idées.

Au bout de quelques minutes consacrées à l'analyse des idées suggérées, demandez aux participants de se prononcer sur leurs publics, sujets, objectifs éducatifs, et noms des personnages. Ensuite, il faut que chaque équipe développe une scène de deux minutes qui concrétisera les objectifs éducatifs visés. Expliquez aux équipes qu'ils ne doivent pas répéter la scène avant de la jouer pour le groupe et qu'ils ne sont pas obligés d'impliquer tous les membres de leur équipe pour la scène. Il leur est juste demandé d'exploiter leurs ressources en fonction de manière à atteindre leurs objectifs.

Conclusion

Au bout de 15 minutes, assurez-vous que tous les groupes ont achevé l'élaboration de leurs scènes. discutez ensuite de ce qu'ils ont pensé du processus. Etait-il aisé ? Difficile ? Pourquoi ? Tout le monde a-t-il participé ? Maintenant montez votre plateau pour les scènes à jouer. Conviez votre public.



Exercice : Présenter et raconter des scènes

20 minutes

Objectifs

- Aider les participants à acquérir de l'expérience en jouant des scènes et en recevant un feedback de l'animateur et du groupe.
- Concevoir des séances d'interrogation du personnage (facultatif)

Note de formation

Un co-animateur ou volontaire doit être sélectionné pour noter le contenu des scènes afin que le groupe puisse les consulter et améliorer les scènes

Accessoires : Feuille de tableau de conférence, stylos feutres, stylos et papier

Facultatif : Séance de questions-réponses dans le personnage

A la fin de la scène, dites aux membres de l'équipe qui joue de rester dans le personnage. Posez aux différents acteurs quelques questions simples adressées à leur personnage et demandez-leur de répondre en tant que personnages. Évaluez avec le groupe si les acteurs ont répondu aux questions comme l'auraient fait leurs personnages.

Déroulement

Invitez une équipe à jouer sa scène.

Au début et à la fin de chaque scène, un membre de l'équipe doit crier : « scène ! » pour que l'assistance sache quand commence et finit la scène.

Soutenez l'équipe ou le groupe par des remarques encourageantes. Après chaque scène, posez à l'équipe qui joue et au public les questions suivantes :

- L'équipe : Quels étaient vos objectifs éducatifs ?
- Public: Est-ce que Les objectifs éducatifs étaient-ils clairs ?
- Equipe : Quel était votre public cible ?
- Equipe : Comment peut-on comparer la phase de préparation avec celle de l'interprétation ? L'interprétation s'est-elle déroulée comme prévu ?
- Public: la scène jouée était-elle réaliste ?
- Tout le monde : Quelles parties de la scène doit-on sauvegarder? Que doit-on changer ?

Insistez sur le fait que ces séances de questions-réponses dans le personnage peuvent améliorer l'expérience éducative pour le public après qu'une scène a été jouée.

Conclusion

Formulez des observations positives et félicitez les comédiens. Mettez l'accent sur le fait que ces scènes constituent les premiers pas et qu'avoir des scènes prêtes à être jouées devant un public pourrait être un long processus.



Exercice : Etapes suivantes

10 minutes

Objectifs

- Donner un aperçu sur les étapes suivantes dans le processus de préparation des scènes à utiliser avec les groupes pairs.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Expliquez que chaque fois qu'une scène est jouée elle est automatiquement soumise à l'évaluation par le groupe pour repérer ce qui a marché et ce qui ne l'a pas été. S'il y a lieu faites que la scène soit reprise.

Informez-les qu'ils ont franchi la première étape dans le processus de la création de scènes suffisamment bonnes pour être jouées mais nécessitant encore beaucoup de répétitions avant d'être jouées devant les pairs. La scène peut devenir un outil éducatif puissant et à même de provoquer des changements et ce à travers l'évaluation du dialogue (est-il précis, pertinent, convenable à l'âge et à la culture, et conciliant entre humour et la tension dramatique), des personnages (sont-ils vraisemblables, convenant à la situation et facilement identifiables par le public cible?), de la situation (est-elle vraisemblable, plausible, pertinente, captivante et amusante ?) et du message (est-il clair, pertinent, contemporain, convenable à l'âge et à la culture?)

Conclusion

Formulez des remarques encourageantes à l'adresse des participants. Demandez s'il y a des éclaircissements à faire. Demandez ensuite au groupe de former un cercle pour la clôture de l'atelier « Scénario Express ».



Exercice : Séance de clôture

5 minutes

Objectif

- Pratiquer un rituel qui peut être utilisé à la fin de chaque atelier ou répétition.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Choisissez un exercice simple, comme battre des mains deux fois collectivement ou faire claquer les doigts et battre des pieds. Ou bien, choisissez un exercice plus élaboré si le temps le permet.

Conclusion

Remerciez tout le monde et donnez-leur la date du prochain atelier. Donner congé au groupe, mais restez dans la salle pour que les participants puissent vous poser des questions.

A propos des séances de clôture

L'activité « séance de clôture » est, dans ce programme, recommandée à la fin de chaque atelier. Bien que ce manuel fournisse des exercices, des jeux, ou des rituels qui peuvent servir comme activité finale, ils sont proposés à titre suggestif. Vous pouvez développer des séances de conclusion qui portent votre signature mais qu'il faut cependant utiliser à chaque fois.

Pourquoi les séances de conclusion sont-elles si importantes? Plusieurs sujets sensibles sont discutés pendant le développement du théâtre par les pairs. Les jeunes doivent avoir l'occasion de se détendre et de « décompresser » après avoir géré des émotions complexes qui surviennent souvent au cours de ces activités.

Atelier 2 : Créer des back stories

Note back story : l'arrière plan émotionnel et narratif d'un personnage

Cet atelier apprend aux participants l'importance du développement interne et externe du personnage. Les exercices aident les acteurs/éducateurs-pairs à imaginer et exprimer les traits physiques de leurs personnages (le comportement, l'allure, les manières et la parole). De plus, les participants apprennent des méthodes qui aident à créer la back story du personnage – les détails personnels sur un personnage (sa vie de famille, ses buts, ses rêves, et ses expériences). Enfin, les participants apprennent comment les détails du personnage sont utilisés pendant la séance de débat qui suit la représentation.

Objectifs de l'atelier

- Introduire les back stories comme un outil pour un développement efficace du personnage et un débat édifiant après la représentation.
- Présenter des techniques pour le développement externe du personnage.
- Apprendre l'importance de la logique et la cohérence des faits dans les scènes.



Durée : 3 heures

Accessoires :

- une chaise pour chaque participant;
- du papier et des stylos (suffisamment pour tous les participants);
- une feuille portant l'inscription : «Qu'est ce qui fait notre personnalité?»
- tableau de conférence;
- ruban adhésif.

Sujet : Introduction

Exercice : Qu'est ce qui fait notre personnalité ?



15 minutes

Objectif

- Focaliser l'attention sur les expériences, les particularités, l'histoire, et les autres facteurs qui ont un impact sur les identités individuelles.

Accessoires : Tableau de conférence, une feuille portant l'inscription suivante : « Qu'est-ce qui fait notre personnalité ? », des stylos feutres.

Déroulement

Affichez la feuille « Qu'est-ce qui fait notre personnalité ? » au tableau de conférence. Chaque fois qu'un participant entre dans la salle, demandez-lui de prendre un stylo feutre et de noter au tableau les facteurs qui, d'après lui, contribuent à la formation de sa personnalité. Donnez quelques exemples, tel que le sexe, l'orientation sexuelle, les facteurs économiques, l'environnement, la culture, la religion, les valeurs familiales, et les rapports avec soi, les autres, et la société. Amenez-les à comprendre qu'il n'y a pas de réponse fausse.

Conclusion

Arrêtez l'exercice au moment que vous jugerez opportun et mettez les participants en cercle au centre de la salle.

Sujet : Créer un personnage

Exercice : Exercice de la statue



20 minutes

Objectif

- Aider les participants à extérioriser leurs émotions en recourant à l'expression corporelle.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Informez les participants qu'ils auront tous l'occasion d'aller au centre du cercle, à tour de rôle. Dans le cercle, chaque participant va formuler son nom puis composer, de son corps, une statue qui exprimera au mieux son sentiment du moment. Les participants sont tenus d'exprimer leur sentiment exclusivement en recourant à la composition de statues. Chaque personne doit marquer un temps d'arrêt et maintenir la posture choisie pendant quelques secondes avant de retourner au cercle.

Une fois que tous les participants ont composé leur statue, posez les questions suivantes :

- Quel a été votre sentiment en composant la statue ? Est-ce que c'était facile ou difficile ?
- Qui d'entre vous a trouvé des difficultés à exprimer ses émotions sans recourir aux mots? Pourquoi?
- Y a-t-il d'autres moyens qui nous permettent d'exprimer nos émotions sans recourir aux mots ?

Conclusion

Informez les participants qu'il n'y a pas de réponses justes ou fausses à ces questions. Le but est de les aider à se concentrer sur l'expression de l'émotion et la communication des sentiments sans l'usage des mots. Faites quelques remarques positives au groupe. Ensuite, expliquez que la série d'exercices qui va suivre va les aider à construire des personnages pour leurs scènes. Ils vont concevoir leurs idées, leurs expériences, leurs buts, et leurs rêves ainsi que leurs caractéristiques physiques.



Exercice : Exercice d'écriture. Créer un personnage

20 minutes

Objectif

- Apprendre aux participants comment créer un personnage.

Accessoires : Du papier et un stylo pour chaque participant, tableau de conférence, la feuille portant l'inscription « Qu'est ce qui fait de notre personnalité ? » affichée à un endroit que tout le monde peut voir.

Déroulement

Expliquez que chaque participant aura 10 minutes pour créer un nouveau personnage. Ils doivent tout inventer sur leurs personnages, y compris le nom, le lieu de naissance, l'âge, etc. Ces faits comprennent la back story du personnage.

Avant qu'ils ne commencent à écrire, demandez aux participants s'il y a d'autres informations qu'ils pensent devoir inclure dans le background du personnage. Faites référence à l'affiche : « Qu'est ce qui fait notre personnalité? »

- Le background religieux, l'éducation, les traditions
- La structure familiale (parents, grands parents, tuteurs/fratrie)
- Ethnicité et culture
- Buts personnels et professionnels
- Rêves pour l'avenir
- Rapports avec les amis, les petits amis, ou les copines
- Education, succès à l'école, et objectifs éducatifs
- Histoire d'abus (physique, mental, émotionnel)
- Orientation sexuelle
- Histoire sexuelle
- Passe-temps, couleurs préférées, habitudes, caprices, centres d'intérêts, goût en matière de musique et de cinéma.

Demandez aux participants de commencer à écrire.

Encouragez-les à utiliser leur imagination, et donner autant d'informations que possible pendant les 10 minutes imparties.

Conclusion

Quand le temps alloué est terminé, demandez aux participants d'arrêter d'écrire. Rappelez-leur que ceci n'est qu'un début, puisque le processus d'écriture continuera pendant que les scènes sont créées et jouées.

Note de formation

Il n'est pas important d'inclure tous ces éléments dans le tableau de conférence. Ce ne sont que des exemples que vous pouvez utiliser pour inciter les participants à réfléchir à des caractéristiques de background supplémentaires.

Demandez aux participants de poser leurs feuilles, de pousser leurs chaises sur les côtés, et de se mettre debout au centre de la salle pour préparer l'exercice suivant.

Exercice : L'allure du personnage. Exploration physique



20 minutes

Objectifs

- Aider les participants à explorer et créer des caractéristiques physiques et des comportements pour leurs personnages.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez aux participants de marcher dans de la salle. Demandez-leur d'observer leur propre démarche. Où se trouve leur centre de gravité? Quelle est leur allure? Leurs bras se balancent-ils? Avec quelle partie de leur corps mènent-ils leur mouvement? Après quelques minutes, demandez-leur d'exagérer leurs mouvements en marchant. Une minute plus tard, demandez-leur de retourner à leur démarche normale, neutre.

Ensuite, demandez aux participants de se concentrer sur les personnages qu'ils ont créés. Pendant la marche, demandez-leur de changer graduellement leurs caractéristiques physiques pour les faire correspondre à celles de leurs personnages. Comment leurs personnages marchent-ils? Quelle est leur allure? Comment leurs corps bougent-ils? Après quelques minutes, demandez-leur d'exagérer la façon de bouger de leurs personnages, et ensuite demandez-leur de retourner à la démarche neutre de leurs personnages.

Maintenant, demandez aux participants d'alterner entre leur propre marche et celle de leurs personnages. Observez ce qui est similaire et ce qui est différent. Après quelques minutes supplémentaires, arrêtez l'exercice.

Conclusion

Formulez quelques encouragements. Demandez aux participants ce qu'ils ont remarqué à propos des corps de leurs personnages pendant l'exercice. Qu'est-ce qui était différent dans leur manière de marcher ? Pourquoi ont-ils choisi de la faire marcher ainsi ? Expliquez-leur que les acteurs peuvent toujours revenir au sentiment qu'ils ont ressentis pendant qu'ils adoptaient la marche du personnage pour mieux s'en rapprocher.

En préparation du prochain exercice, demandez à tous les participants de prendre leurs back stories écrites et de se trouver, chacun, un partenaire.

Exercice : Travail en paires –interviews et partages, créer une scène



25 minutes

Objectifs

- Aider les participants à développer des personnages avec un partenaire et les utiliser dans une scène improvisée.
- Revoir les techniques d'organisation de scènes.

Accessoires : les backstories des personnages

Déroulement

Demandez aux paires de trouver un coin calme pour travailler.

Pour les huit premières minutes de cet exercice, les participants vont s'interviewer à tour de rôle (quatre minutes chacun). Les personnes interviewées doivent rester dans le personnage, cela veut dire qu'ils doivent répondre et se comporter comme s'ils étaient leurs personnages.

Une fois les interviews terminées, les paires doivent consacrer 12 minutes à un brainstorming pendant lequel ils réfléchiront à une situation dans laquelle les deux personnages pourraient logiquement être impliqués et développer, en conséquence, une scène improvisée à deux personnages. Cette scène est destinée à la représentation devant le groupe. Rappelez-leur d'utiliser les techniques d'organisation de scène qu'ils ont apprises dans l'atelier du « Scénario Express » – identifier le public cible, le sujet, et les objectifs éducatifs. Expliquez aux participants, qu'à ce stade du travail, on ne leur demande pas de répéter la scène, mais seulement de la préparer.

Conclusion

A la fin du temps imparti, rassemblez tous les participants. Expliquez-leur qu'ils vont maintenant jouer ces scènes improvisées. Informez-les aussi que le but principal est de rester dans le personnage, aussi bien physiquement que mentalement.

Sujet : Appliquer les back stories aux scènes

Exercice : Jouer des scènes créées avec des partenaires



20 minutes

Objectif

- Donner aux participants l'expérience de jouer une scène principale en recourant aux outils de développement du personnage appris pendant la formation.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez à chaque paire de présenter sa scène. Après chaque présentation, demandez aux acteurs comment ils se sont sentis. Est-ce que leur personnage les a surpris? Est-ce que la préparation des back stories des personnages les a aidés pendant la scène? Comment ? Pourquoi?

Encouragez l'assistance à donner un feedback.

Conclusion

Soutenez les participants par des mots d'encouragement. Rappelez au groupe que les back stories font paraître les scènes plus réelles et les personnages plus vivants.

Exercice : Débattre des scènes présentées, pratiquer le jeu des « 20 questions » pour chaque scène



20 minutes

Objectif

- Enseigner une technique appelée « 20 questions » qui va aider les participants à mieux explorer leurs personnages et à ajouter des détails à leurs back stories.

Accessoires

- Tableau de conférence et stylos feutres;

- L’affiche : « Qu’est ce qui fait notre personnalité? » les réponses données par les participants dans l’exercice sur la personnalité, affichées à un endroit que tout le monde peut voir ;
- Deux chaises ‘sur scène’.

Déroulement

Renvoyez les participants à l’affiche : « Qu’est ce qui fait notre personnalité? ». Expliquez-leur que l’histoire de la personnalité et sa vie intime peuvent toujours, en dépit du travail déjà fait lors de l’échange des idées et de la rédaction, comporter encore plus de détails.

Demandez à deux volontaires de s’asseoir, sur scène, face au groupe et d’assumer le rôle des personnages de leur scène. Demandez ensuite à l’assistance de poser aux personnages qu’ils campent des questions qui vont aider à enrichir les back stories de ces derniers. Après quelques minutes, demandez à une nouvelle paire de volontaires de s’asseoir devant le groupe et de répondre aux questions. Continuez à faire défiler les volontaires jusqu’à ce que chacun ait répondu aux questions ou autant que le temps le permet. Le co-animateur doit prendre des notes pour les personnages et reporter les réponses sur le tableau de conférence.

Conclusion

Remarquez qu’au début, il est peut être difficile de comprendre pourquoi des détails sur un personnage sont importants. Cependant, au fur et à mesure que les participants continuent à répéter et à jouer, ils commencent à remarquer que ces détails leur donnent le sentiment d’entrer dans le personnage et les aident à s’enraciner dans sa réalité au point de leur procurer ce sentiment rassurant d’être « dans la peau du personnage ».

Aidez les participants à se convaincre que les faits et les backgrounds des personnages ont un sens et ne sont pas contradictoires avec le back story de leurs partenaires. Toute faille dans la logique de l’histoire va empêcher son efficacité auprès du public.



Exercice : Harmonisation des faits

15 minutes

Objectif

- Concevoir une méthode pour vérifier les faits des personnages et évaluer la logique d’une scène.

Accessoires

- Les notes se rapportant aux personnages et prises lors de l’exercice précédent ;
- deux stylos feutres de couleurs différentes.

Déroulement

Choisissez une scène (ou plus, selon le temps) et utilisez les acteurs de ces scènes comme modèles d'illustration pour cet exercice. Revoyez leurs réponses données dans le jeu des « 20 questions ». Comparez les réponses aux faits, en s'assurant qu'ils correspondent. (par exemple, un personnage a peut être dit que les deux personnages ont eu des rapports sexuels dans le passé, alors que l'autre a dit qu'ils n'en ont jamais eu.) Encerclez les divergences d'une couleur et les concordances d'une autre. Indiquez que les contradictions doivent être corrigées. Rappelez aux participants que si les faits ne sont pas harmonisés, le public ne les croira pas et ne leur fera pas confiance.

Conclusion

Soyez positif. Informez le groupe que bien que ce processus soit difficile, il vaut la peine d'être adopté. Ce genre de préparation est utile quand on monte sur scène, cela augmente les chances d'impact sur le public en vue de l'amener à opérer les changements définis dans les objectifs éducatifs.



Exercice : Back stories et animation

20 minutes

Objectifs

- Revoir l'objectif des back stories ;
- Montrer comment les back stories peuvent être utiles lors des débats avec le public.

Accessoires : Tableau de conférence et stylos feutres

Déroulement

Demandez aux participants pourquoi pensent-ils qu'un back story bien développé est important à la création de scènes réussies. Ecrivez leurs réponses sur le tableau de conférence. Réponses possibles attendues:

- Rendre la scène réelle pour le public
- Créer des personnages complets
- Eviter les clichés
- Explorer les rapports et les circonstances qui mènent à l'adoption de tel comportement ou attitude.

Demandez aux participants pourquoi il serait utile d'animer un débat avec les personnages après la représentation. Expliquez que dans ce genre de débat, les acteurs doivent rester dans leur personnage après la fin de la scène afin de répondre aux questions de l'assistance comme l'aurait fait, sans doute,

leur personnage. Notez leurs réponses sur le tableau de conférence. Réponses possibles attendues:

- Etre sûr que l'assistance a compris le message
- Donner à l'assistance l'occasion d'aider à résoudre les problèmes des personnages et présenter des solutions aux conflits apparus dans la scène.
- Dissiper les mythes et réduire leur impact.

Expliquez à l'assistance que le débat post-représentation – le sujet de cet atelier- prolonge la scène et enrichit l'expérience du public.

Demandez aux participants comment voient-ils le rôle que peuvent jouer les back stories lors des débats post-représentation.

Réponses possibles attendues : les back stories :

- Aident les acteurs/éducateurs-pairs à différencier les personnages qu'ils peuvent jouer dans d'autres présentations.
- Donnent aux acteurs/éducateurs-pairs les bases dont ils ont besoin pour répondre aux questions du public.
- Amènent les acteurs/éducateurs-pairs à comprendre la motivation de leurs personnages et tous les facteurs qui contribuent à les rendre tels qu'ils sont.

Conclusion

Expliquez aux participants que le travail de développement des traits physiques et de la vie interne d'un personnage est continu. Les participants ne devraient pas s'attendre à avoir des personnages entièrement étoffés après avoir fait ces exercices une seule fois. Il y a toujours plus de choses à découvrir sur leurs personnages, et ces découvertes font que la tâche reste fraîche et vivante.

Demandez au groupe de pousser leurs chaises contre le mur et de former un cercle au centre de la salle pour l'exercice de clôture.



Exercice : Séance de clôture

5 minutes

Objectifs

- Continuer le rituel de la séance de clôture
- Montrer comment l'adaptation d'un exercice précédent pourrait aider à développer le personnage.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Comme dans l'exercice de la statue, les participants doivent à tour de rôle, et un à la fois, se déplacer au centre du cercle et créer une statue. Cette fois ci, les participants doivent composer la statue de leur choix tout en étant dans le personnage, illustrant de la sorte l'état physique et émotionnel du personnage.

Conclusion

Pour clore la séance, demandez au groupe de battre des pieds, de claquer des doigts et de battre des mains à l'unisson. Remerciez le groupe. Informez les participants de la date du prochain atelier. Restez dans la salle à la fin de l'atelier pour répondre aux questions éventuelles des participants.



Atelier 3 : Adapter le message au public

Dans cet atelier, les participants jouent deux jeux qui présentent les problèmes de valeurs et de diversité. Ils apprennent que même parmi une équipe d'éducation par les pairs, les jeunes viennent de milieux variés et ont des expériences et des valeurs, des expériences et orientations sexuelles différentes. Une méditation guidée ramène les stagiaires aux temps de leur première adolescence. Ceci mène à revoir les différentes étapes du développement de l'adolescent. Ces jeux et exercices se terminent par une discussion sur le public cible, en examinant spécifiquement l'âge et les questions de diversité, et l'exigence d'avoir un théâtre par les pairs approprié à l'âge et à la culture. Cette sensibilisation est ensuite mise en pratique pendant que les participants adaptent des scènes développées auparavant pour un public plus jeune ou plus âgé, ou d'autres populations différentes.

Objectifs de l'atelier

- Sensibiliser les participants à la grande variété qui existe parmi les différents publics en terme de valeurs, de croyances, d'âge, de culture, d'expérience et orientation sexuelle.
- Aider les participants à adapter le contenu existant pour inclure les groupes marginalisés, selon les besoins.



Durée : 4 heures

Accessoires

- Des feuilles de tableau de conférence intitulées 'd'accord' et 'pas d'accord'
- Des déclarations sur la 'Prise de position'
- Des descriptions de 'franchir la ligne'
- Feuille de tableau de conférence intitulée 'les étapes du développement de l'adolescence', avec trois colonnes avec les titres 'première', 'moyenne', et 'grande'
- Annexe 2. Première, moyenne, et grande adolescence
- Tableau de conférence
- Stylos feutre
- Ruban adhésif
- Une chaise pour chaque participant

Note de formation

Adapter le message est un atelier complexe et à même de générer des émotions très fortes. Les acteurs-éducateurs font face à leurs propres valeurs et celles des autres qui pourraient être très différentes des leurs. L'exercice appelé Franchir la Ligne les invite à révéler des faits sur eux qu'ils n'ont probablement jamais révélés auparavant. Les participants revisitent aussi le passé dans une méditation sur la première adolescence, qui est une période de la vie particulièrement difficile pour certaines personnes.

Gardez à l'esprit l'énergie générée par le fait de donner à quelqu'un l'occasion d'exprimer ses sentiments au groupe et ainsi recevoir le soutien dont il a besoin. Ce n'est pas au leader qu'il revient de résoudre les problèmes des participants, mais les leaders doivent écouter, fournir le soutien et le point de référence, et contrôler la situation d'une manière encourageante et professionnelle. Il est acceptable pour les participants de quitter l'atelier avec l'impression que leurs problèmes n'ont pas été résolus. Consacrez un temps raisonnable à la séance de clôture et aux discussions informelles post-atelier. C'est le meilleur moment pour établir un rapport avec le groupe et de fournir une occasion pour l'analyse et le soutien.



Sujet : Explorer les valeurs et la diversité culturelle



Exercice : Prise de position

20 minutes

Objectif

- Explorer et partager les valeurs personnelles

Accessoires : Affichettes portant les mentions : « d'accord », « pas d'accord », « Prenez position ».

Déroulement

Collez l'affichette « d'accord » sur un mur de la salle et l'affichette « pas d'accord » sur le mur d'en face. Assurez-vous que vous avez la liste de déclarations de prise de position.

Poussez les chaises aux bords de la salle, et laissez un espace libre au milieu.

Demandez aux participants de se mettre au centre de la salle et dites-leur que vous allez lire une liste de déclarations. Après chaque déclaration, ils doivent décider s'ils sont d'accord, pas d'accord, ou indécis. Les participants peuvent répondre « indécis » pour seulement une seule déclaration. Par conséquent, ils doivent faire un effort maximal pour décider de leur position à chaque déclaration. S'ils sont d'accord, ils devront se ranger du côté de l'affichette « d'accord ». S'ils ne sont pas d'accord, ils devront se ranger du côté de l'affichette « pas d'accord ». S'ils ne sont pas sûrs, ils pourront rester debout au centre de la salle ou dans la zone de l'indécision.

Lisez à haute voix quelques unes des déclarations ci-dessous. Vous n'avez pas besoin de lire toutes les déclarations, et vous devez les adapter pour qu'elles conviennent aux acteurs/éducateurs-pairs avec qui vous travaillez. Demandez aux participants de prendre position mais ils doivent le faire sans parler.

Des déclarations de « Prenez position » :

- Il vaut mieux attendre jusqu'au mariage pour avoir des rapports sexuels.
- La masturbation est chose normale et saine pour les hommes.
- La masturbation est chose normale et saine pour les femmes.

- Si un garçon invite une fille à une sortie agréable et dépense de l'argent pour elle, elle lui redevable d'un rapport sexuel.
- La conduite après avoir consommé de l'alcool dans une soirée, même légèrement est sécurisante.
- Si un homme et une femme ont eu une relation sexuelle et que la femme tombe enceinte, le couple doit garder le bébé et se marier.
- Si une fille montre qu'elle est prête pour un rapport sexuel, se déshabille, et se met au lit avec un garçon, elle doit consommer ce rapport avec lui, même si elle change d'avis.
- Les pères et les mères doivent partager la responsabilité de s'occuper des enfants.
- Si une personne porteuse du VIH n'informe pas son partenaire sexuel de son état, la personne porteuse du VIH doit faire l'objet d'une poursuite judiciaire et aller en prison.
- Avoir une relation sexuelle avec une personne du même sexe ne veut pas nécessairement dire que vous êtes homosexuel ou lesbienne.
- Les personnes sexuellement actives doivent obligatoirement faire un dépistage du SIDA.
- Devenir parent en étant adolescent est un choix acceptable.
- Ce n'est pas grave de sortir et d'avoir des relations sexuelles avec plus d'une personne à la fois.
- Si une femme mariée qui travaille tombe enceinte, elle doit quitter son travail pour élever son enfant.
- Les lesbiennes et les homosexuels ne doivent pas être autorisés à avoir ou à adopter des enfants.
- Si une personne atteinte du VIH/SIDA a des relations sexuelles protégées (par exemple, usage des préservatifs ou des digues dentaires), elle n'a pas besoin d'informer son partenaire qu'elle est contaminée.

Conclusion

Remerciez les participants pour leur participation. Ensuite, demandez au groupe de s'asseoir en cercle pour l'exercice suivant, pendant lequel ils vont discuter des leçons apprises lors de l'exercice.

Prise de position : autres versions

La version de 'prise de position' présentée dans ce manuel est souvent appelée la version du 'choix forcé'.

Choix forcé veut dire que les joueurs doivent décider s'ils sont d'accord ou pas d'accord avec la déclaration. Aucune discussion sur les décisions n'est autorisée, un joueur ne peut pas être un peu d'accord ou pas d'accord en ne se mettant pas complètement d'un côté ou de l'autre, et les joueurs ne peuvent se mettre dans la zone 'indécis' qu'une seule fois.

D'autres versions sont comme suit :

- 'Continuum'. Plutôt que d'avoir à décider d'être complètement d'accord ou pas d'accord, les joueurs pourront se placer n'importe où le long d'une ligne invisible qui va de 'd'accord', en passant par 'indécis', à 'pas d'accord'. Les participants sont encouragés à observer comment les opinions des gens peuvent être différentes et complexes. Il n'est pas permis de parler pendant le jeu, mais les participants doivent discuter leurs points de vues une fois le jeu terminé.
- 'Zone neutre avec discussion'. Dans cette version répandue, il y a une zone neutre similaire à la zone 'indécis' des autres versions. Les joueurs peuvent rentrer dans cette zone autant de fois qu'ils le veulent s'ils ne sont pas, au départ, sûrs de leurs points de vues ou de leurs valeurs quant à la déclaration particulière. Quand ils sont interrogés par les autres joueurs, les participants discutent et expliquent les raisons pour lesquelles ils sont d'accord ou pas d'accord avec une position donnée. Ceux qui sont dans la zone neutre obtiennent ainsi un éclairage et peuvent donc pencher du côté 'd'accord' ou 'pas d'accord' quand ils sont prêts. Il est important dans cette version de limiter le temps de discussion, car celle-ci a tendance à s'éterniser si elle n'est pas bien contrôlée.

Exercice : débat autour de l'atelier : « Prenez position »



20 minutes

Objectifs

- Clarifier les idées sur les valeurs et sur l'origine des valeurs et des croyances.
- Débattre des hypothèses sur les valeurs similaires parmi les éducateurs pairs.
- Débattre de ce qu'il faut faire quand les valeurs personnelles sont en opposition avec les valeurs du groupe.

Accessoires : Tableau de conférence et stylos feutres

Déroulement

Posez aux participants les questions suivantes (dans l'ordre), et encouragez la discussion selon le temps disponible :

- Qu'est ce que vous avez ressenti en jouant ce jeu?
- Qu'est ce que vous avez ressenti quand vous vous êtes retrouvé tout seul dans un côté de la salle?
- Qu'est ce que vous avez ressenti en étant avec le groupe le plus nombreux?
- Le point de vue de quelqu'un vous a-t-il surpris?
- Est-ce que quelqu'un a changé (ou a voulu changer) son opinion après les réponses des autres?
- D'où proviennent nos valeurs ?
- Avons-nous des préjugés sur les valeurs des gens basés sur ce qu'ils sont et sur ce qu'ils font?
- Que faisons-nous si le message du groupe est différent de nos valeurs personnelles?

Conclusion

Remerciez les participants pour leur enthousiasme et leur sincérité. Demandez-leur de pousser leurs chaises au fond de la salle et de se mettre debout en formant une ligne tout au long d'un mur de la salle et en faisant face au mur opposé.



Exercice : Franchir la Ligne

20 minutes

Objectifs

- Montrer aux participants ce qu'on ressent quand on a un secret (qui est une source potentielle de honte ou de fierté) et décider s'il faut le divulguer aux autres ou pas.
- Aider les participants à ressentir ce que ressent une personne marginalisée et esseulée.

Accessoires : des descriptions pour Franchir la Ligne

Déroulement

Assurez-vous que tous les participants sont debout et alignés dans un coin de la salle. Informez les participants que ce jeu se joue en silence. Ils doivent imaginer qu'il y a une ligne qui traverse le centre de la salle. Informez les participants que vous allez lire une liste de descriptions déterminées. Après chaque description, si un participant pense qu'elle lui correspond et qu'il se sent à l'aise dans cette description, il peut franchir la ligne, se retourner, et se mettre en face du reste du groupe. Informez les participants que certaines de ces descriptions peuvent être très personnelles, très intimes. Pour cette raison, ils ont aussi le choix de ne pas franchir la ligne (et rester sur place), même si la description leur correspond. Les participants qui ont franchi la ligne doivent retourner à la ligne de départ pour la déclaration suivante. Commencez à lire les descriptions suivantes.

Note de formation

La liste ci-dessous doit être modifiée pour correspondre au groupe en formation. Ajoutez ou supprimez des descriptions selon la culture du groupe, son appartenance ethnique, et son statut économique.

Des pour le franchissement de la Ligne:

- femmes
- hommes
- filles
- garçons
- femmes aux yeux marron
- hommes aux yeux bleus

- petits de taille
- grands de taille
- aînés de leurs familles
- cadets de leurs familles
- personnes qui ont moins de 18 ans
- personnes qui ont plus de 18 ans
- personnes qui ont plus de 30 ans
- chrétiens
- hindous
- musulmans
- personnes désignées comme grosses
- personnes désignées comme maigres
- personnes nées en dehors de (donner le nom de votre pays)
- personnes qui fument des cigarettes
- personnes qui boivent de l'alcool
- personnes qui ont fait de la prison
- personnes qui ont déjà été mariées
- personnes qui ont des parents qui n'ont pas obtenu le baccalauréat.
- personnes qui portent des lunettes de vue ou des lentilles
- personnes qui ont déjà porté une prothèse auditive
- personnes élevées dans une famille monoparentale
- personnes élevées par des parents divorcés ou des parents qui ne se sont jamais mariés
- personnes élevées par leurs grands-parents
- personnes qui ont été adoptées
- personnes qui ont fait des études supérieures
- personnes qui ont touché aux drogues illicites
- personnes qui sont sortis avec une personne d'une race ou groupe ethnique différent

- personnes qui ont un frère jumeau ou une soeur jumelle
- personnes qui ont vécu l'expérience de la mort d'un frère ou d'une sœur
- personnes qui ont déjà volé quelque chose d'une valeur de 100\$ ou plus
- femmes qui ont été décrites comme garçon manqué
- hommes qui ont été décrits comme efféminés
- personnes qui connaissent quelqu'un qui est atteint du VIH ou qui a le sida
- personnes qui ont des amis qui sont homosexuels, lesbiennes, bisexuels, ou transsexuels
- personnes qui ont déjà eu un rapport sexuel avec une personne du même sexe

Conclusion

Remerciez le groupe pour avoir joué ce jeu. Demandez aux participants de pousser leurs chaises au centre de la salle et de s'asseoir en cercle en préparation de l'exercice suivant.



Exercice : Débat sur le Franchissement de la Ligne 20 minutes

Objectifs

- Débattre du sentiment des participants à propos de l'exercice du Franchissement de la Ligne
- Aider les participants à comprendre la diversité potentielle des publics du théâtre par les pairs
- Discuter des secrets, de la honte et de la gêne sociale qui troublent souvent le travail ; voir en quoi le fait d'accepter autrui facilite bien le travail collectif.

Accessoires : Tableau de conférence et stylos feutres

Déroulement

Posez les questions suivantes (par ordre) pour faciliter la discussion jusqu'à la fin du temps imparti :

- Qu'est ce que vous avez ressenti en jouant ce jeu?
- Qu'est ce que vous avez ressenti quand vous étiez dans une minorité (ou le seul) qui a franchi la ligne.

- Qu'est ce que vous avez ressenti quand vous étiez dans un grand groupe qui a franchi la ligne ?
- Est-ce que quelqu'un n'a pas franchi la ligne alors qu'il voulait vraiment le faire ?
- Est-ce que quelqu'un était surpris en voyant quelqu'un franchir la ligne (sans donner de noms) ?
- Qu'est ce que vous avez ressenti en franchissant la ligne alors que c'était embarrassant de le faire ?
- Pourquoi, selon vous, avons-nous joué à ce jeu ?

Expliquez que même quand un spectacle vise un public spécifique, ce dernier va quand même comporter des diversités évidentes. Aidez les participants à comprendre combien il est important d'impliquer toutes les personnes qui nous sont différentes, plutôt que de les exclure.

Conclusion

Remerciez les participants pour la discussion intéressante. Dites leur qu'ils vont parler désormais, de manière contraignante, des réactions des spectateurs et de la manière d'impliquer le public dans les représentations du Théâtre des Pairs qu'ils préparent.

Exercice : Les Valeurs et la diversité. Quel est le message ?



20 minutes

Objectifs

- Montrer aux participants comment leurs valeurs influencent les messages et les objectifs éducatifs qu'ils ont développés pour leurs scènes.
- Encouragez les participants à prendre en considération la diversité du public lors de l'élaboration des messages.
- Aider les participants à comprendre l'importance qu'il y a à partir toujours des connaissances, comportements et attitudes du public cible pour élaborer un message.

Accessoires : Tableau de conférence et des stylos feutres

Déroulement

Rassemblez le groupe à côté du tableau de conférence. Transcrivez les mots suivants sur le papier : « Savoir », « Attitudes », « Comportement ».

Informez les participants que la première chose à laquelle il faut penser quand on élabore le sujet d'une scène, c'est la délimitation du message ainsi que les objectifs éducatifs. Lors de l'élaboration du message et des objectifs éducatifs, il leur faut prendre en ligne de compte les connaissances, les attitudes et les comportements du public et s'assurer que leur message a pour visée :

- **Connaissances du public:** La scène doit fournir des informations importantes et des faits utiles.
- **Attitudes du public:** La scène doit avoir un impact sur les émotions et les opinions.
- **Comportement du public:** Il est souhaitable que la scène ait un impact positif sur le comportement du public.

Une fois qu'ils connaissent leurs objectifs, ils devront développer des messages le plus loin possible de leurs propres penchants et valeurs personnelles. Demandez aux participants comment ils peuvent accomplir cette tâche.

Informez les participants qu'ils ne doivent pas supposer que les autres acteurs/éducateurs-pairs partagent leurs valeurs juste parce qu'ils font le même type de travail qu'eux. De la même manière, même si les publics se composent de pairs, ils ne vont pas nécessairement partager les mêmes valeurs que les acteurs.

Demandez aux participants s'ils se sentent obligés de concevoir des discours auxquels ils ne croient pas personnellement ; s'ils se sentent l'envie de concevoir d'autres qui leur paraissent d'un intérêt particulier même s'ils sont peu pratiques et peu réalistes. Si leur réponse à ces deux questions est positive, demandez-leur ce qu'ils peuvent faire en pareil cas.

Demandez aux participants pourquoi il est important d'adapter les messages à la population cible.

Demandez aux participants pourquoi il est important de concevoir des messages en rapport avec le vécu du public.

Sujet : Explorer le développement de l'adolescent

Exercice : Méditation guidée. Retour à l'âge de 13 ans



20 minutes

Objectifs

- Aider les participants à se souvenir de leur première adolescence.

Accessoires

- Les questions pour la méditation guidée

Déroulement

Assurez-vous que les participants sont assis confortablement par terre et qu'ils ont suffisamment d'espace au cas où ils voudraient s'allonger pendant l'exercice. Expliquez que le groupe va faire ce qu'on appelle une méditation ciblée. Tout ce qu'ils ont à faire c'est de se détendre, d'écouter, et d'observer leurs pensées et sentiments.

Demandez-leur, tous, de fermer les yeux et d'essayer de se détendre. Demandez-leur de rester immobiles et silencieux pendant la méditation. Baissez ou éteignez toute lumière forte et fermez la porte pour que la salle soit calme. Parlez d'une voix douce, adoptez un ton apaisant et marquez une pause entre les instructions et les questions pour donner aux participants le temps de voyager mentalement dans le passé.

Commencez par demander à tout le monde de se souvenir d'un moment de leur passé quand ils avaient entre 10 et 13 ans. Pour les aider à se concentrer, suggérez qu'ils se rappellent un jour particulier, comme le premier ou le dernier jour de l'école, un anniversaire, ou un jour de fête ou de vacances. Posez-leur les questions suivantes pour les encourager à se rappeler des choses sur leurs corps, leurs sentiments, leurs pensées, et leurs vies à cet âge. (Adaptez les questions à la culture de vos participants.)

Méditation guidée

Tôt le matin et vous venez de vous réveiller :

- A quoi ressemble votre chambre? Est-ce que vous la partagez avec quelqu'un ?
- Qu'est ce que vous allez mettre quand vous sortirez du lit?

- Quand vous vous regardez tout nu sur un miroir, à quoi ressemble votre corps ?

Regardez votre visage, vos cheveux, votre cou, vos épaules, votre poitrine, votre tour de taille, vos hanches, vos organes génitaux, vos pieds, et vos bras.

- Comment voyez-vous votre corps ?
- Quelle est votre taille ? Votre poids ?
- Qu'est ce que vous allez faire aujourd'hui ?
- Avec qui allez-vous passer votre temps ?
- Est ce que vous irez à l'école ? Est-ce que vous irez jouer ?
- Qui sont vos amis ?
- Allez-vous prendre votre petit déjeuner? si oui, avec qui ?
- Qu'est ce que vous allez manger ?
- Quelles choses sont importantes pour vous ?
- Quels sont vos activités/livres/émissions télé/films préférés ?
- Qui est dans votre 'monde' et de quoi se compose-t-il ?

A la fin de la méditation, demandez au groupe de faire attention à leur respiration, et faites les revenir à l'instant présent.

Note de formation

Vous pouvez continuer cette méditation pour inclure l'adolescence moyenne (de 14 à 16 ans), et la grande adolescence (de 17 à 20 ans) tout dépend du temps disponible et si les publics se composent de personnes dans ces groupes d'âge.

Conclusion

Remerciez-les pour leur volonté de participer à cette méditation. Demandez-leur comment ils se sentent. Expliquez que maintenant ils vont discuter ce qu'ils ont vécu et écrire quelques réactions sur le tableau de conférence dans le cadre d'une analyse des étapes du développement de l'adolescence. Demandez aux participants de tirer leurs chaises et de se mettre autour du tableau de conférence.

Exercice : Analyse rapide de la première, moyenne, et grande adolescence



20 minutes

Objectif

- Exposition des changements cognitifs, émotionnels et physiques associés aux différentes étapes de l'adolescence.

Accessoires

- Feuille de tableau de conférence ainsi intitulée 'Les étapes du développement de l'adolescent',
- Des stylos feutres,
- L'annexe 2. (la première, moyenne et grande adolescence)

Déroulement

Affichez le papier au mur. Demandez aux participants ce qu'ils ont vu, ressenti, et pensé quand ils avaient 13 ans lors de la méditation ciblée. Enregistrez leurs réponses dans la colonne «première adolescence». Ensuite, si vous avez continué la méditation pour la moyenne et grande adolescence, demandez-leur ce qu'ils ont vu, ressenti, et pensé pendant ces étapes, y compris les changements physiques et émotionnels. Si vous n'avez pas eu le temps d'examiner ces étapes, demandez au groupe d'essayer de se rappeler ce qu'était la vie pour eux pendant cet âge là. Ecrivez leurs réponses dans les colonnes appropriées.

Conclusion

Analysez brièvement les changements majeurs qui se produisent quand on passe de la première adolescence à la moyenne et de grande adolescence. Répondez aux questions s'il y en a. Remerciez les participants pour leur contribution.

Exercice : Elaboration de messages et des scénarios convenables à l'âge



40 minutes

Objectifs

- Apprendre aux participants à appliquer ce qu'ils ont appris sur l'adolescence au développement de messages et scénarios éducatifs convenables à l'âge du public cible.

- Mettre en évidence la différence entre messages efficaces et messages inefficaces.
- Donner aux participants l'opportunité d'élaborer, de présenter et d'évaluer des messages convenables à l'âge du public pour des scénarios de théâtre par les pairs.

Accessoires : Tableau de conférence et des stylos feutres

Déroulement

Discutez l'importance de la compréhension de l'étape de l'adolescence chez le public ciblé. Rappelez aux participants que les situations, le langage et le comportement des personnages doivent être adaptés au public.

Procédez à la discussion autour de plusieurs sujets (par exemple, les rapports sexuels sécurisés ou la grossesse) et comment la manière d'aborder le théâtre par les pairs peut être différente pour des publics à différentes étapes de développement. (Voir annexe 2: première, moyenne, et grande adolescence pour des informations et des suggestions)

Ensuite, divisez les participants en trois ou quatre groupes et donnez-leur une feuille du papier destiné à l'affichage (tableau de conférence) et des stylos feutres pour chaque groupe pour une activité de 15 minutes. Demandez à chaque groupe de réfléchir à un sujet et à un message principal sur ce sujet (exemple : sujet- prévention de la grossesse ; message de fond « - n'ayez pas de rapports sexuels avant d'avoir considéré les conséquences possibles et avant d'avoir pris des mesures pour éviter la grossesse ». Une fois que les groupes ont finalisé leurs messages principaux, demandez aux participants d'adapter les messages à des publics aux trois étapes différentes du développement de l'adolescence et d'écrire ces messages sur le tableau de conférence.

Après 15 minutes, demandez aux groupes de partager leurs messages principaux et les adaptations appropriées à l'âge. Discutez les messages et leur adéquation.

Conclusion

Expliquez que l'activité suivante consiste en une réécriture des scènes développées dans les ateliers précédents afin de les adapter à l'âge et à la culture des publics de pairs bien précis.



Sujet : Adaptation de scène. Adapter le message au public



Exercice : Adaptation de scènes. Planification.

20 minutes

Objectif

- Apprendre à adapter des scènes pour atteindre des publics de pairs variés.

Accessoires : Tableau de conférence et des stylos feutres

Déroulement

Rappelez brièvement aux participants les points suivants :

- soyez conscient et compréhensible de l'appartenance ethnique et culturelle : Apprenez le maximum sur les traditions et les normes des différents groupes humains. La représentation fidèle des réalités que les populations cibles confronte relève de la responsabilité de l'acteur/éducateur-pair.
- soyez global dans votre approche : Ayez toujours présent à l'esprit que que beaucoup de personnes parmi le public vont confronter des problèmes familiaux et personnels (comme le divorce, la difficulté de rester à l'école, l'identité sexuelle, les relations, etc.) Essayez de ne pas exclure de vos scènes théâtrales ceux qui peuvent être différents de vous.
- soyez conscients des étapes du développement de l'adolescence (voir Annexe 3)

Ce qui est convenable pour un groupe ne l'est souvent pas pour un autre.

Demandez aux participants de trouver des partenaires de scène dans les ateliers précédents ; et ensuite d'adapter leurs scènes (y compris les objectifs éducatifs, les messages, etc.) pour des jeunes d'un âge différent de ceux qu'ils avaient initialement l'intention d'atteindre. Ils peuvent également adapter leurs scènes à une autre catégorie de jeunes (exemple, les jeunes non scolarisés).

Donnez aux participants 10 minutes pour discuter comment ils comptent adapter leurs scènes, mais dites-leur d'éviter de les répéter.

Conclusion

Préparez le plateau, et demandez aux participants de s'en rapprocher pour regarder les scènes pendant qu'elles sont jouées.

Exercice : Adaptation de scènes, présentation, débat et étapes suivantes.



30 minutes

Objectifs

- Présenter les scènes adaptées et préparées lors de l'exercice précédent;
- Evaluer les scènes adaptées
- Discuter des étapes suivantes dans le processus créatif du développement de scène.

Accessoires : Tableau de conférence et stylos feutres

Déroulement

Demandez aux volontaires de présenter leurs scènes, sans dire pour qui elles étaient adaptées. Après chaque représentation, demandez au groupe de deviner à quel nouveau public la scène était adressée. Discutez comment le langage, la situation et l'emplacement spatial de la scène étaient adaptés à ce public. Les partenaires ont-ils réussi leur adaptation? Qu'est-ce qui a marché dans la scène et qu'est ce qui aurait pu être amélioré ?

Enfin, discutez quelles étapes sont maintenant nécessaires pour rendre ces scènes prêtes à être jouées. De combien de répétitions les participants ont-ils besoin ? Quels changements vont-ils créer ?

Note de formation

Vous devez inciter les participants à adapter des scènes de façon appropriée. Par exemple, indiquez que les messages peuvent paraître condescendants s'ils sont trop simples pour un public plus âgé.

Conclusion

Répondez aux questions et remerciez les participants pour leur travail. Demandez-leur de mettre leurs chaises au bord de la salle et de former un cercle au centre de la salle pour la conclusion.



Exercice : Séance de clôture

5 minutes

Objectifs

- Clôturer l'atelier avec un rituel
- Remercier les participants pour leur attention et leur implication

Accessoires : Aucun

Déroulement

Après avoir demandé aux participants de se mettre en cercle, Achevez la séance en leur demandant de battre des pieds, de claquer les doigts ou de battre des mains mais toujours en groupe (Il est possible d'opter pour l'une ou l'autre action pour la clôture de l'atelier).

Conclusion

Remerciez les participants pour leur labeur. Dites-leur que l'adaptation du message pourrait constituer, pour beaucoup de gens, un excellent exercice émotionnel. Encouragez les participants à rester et à parler avec vous ou avec les autres à la fin de l'atelier.



Atelier 4. Parlons-en : l'efficacité des débats après la représentation

Les participants à cet atelier apprendront comment animer les débats après les représentations d'une manière efficace et apprendront aussi à discuter des rôles des animateurs et des acteurs/éducateurs-pairs lors de ces débats. Ils feront un jeu de rôle dans lequel ils joueront une séance de questions-réponses et après cette séance simulée, ils revoient ce qui a fait réussir cette séance et ce qui aurait pu être fait de manière plus efficace.

Objectifs de l'atelier

- Expliquer les différentes activités et les rôles dans la discussion animée de l'après représentation.
- Passer en revue les techniques d'une animation efficace.
- Donner aux participants l'occasion de s'exercer et d'évaluer une séance d'animation.



Durée : 3 heures

Accessoires

- Tableau de conférence
- des stylos feutres
- Ruban adhésif
- Des scènes préparées pour démonstration

Vous aurez besoin de deux acteurs- des participants à l'atelier ou des personnes de l'extérieur- pour jouer la scène. Le sujet de la scène n'est pas important du moment que cela peut engendrer une discussion intéressante après la représentation. Si vous utilisez des participants à l'atelier donnez-leur un temps de préparation suffisant pour qu'ils puissent préparer une scène convenable.



Sujet : Introduction et échauffement



Exercice : Séance d'échauffement et exercices 10 minutes

Objectifs

- Détendre, relaxer et échauffer les participants
- Expliquer le but de l'atelier

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez aux participants de se mettre en cercle. Menez le groupe en faisant un certain nombre d'exercices, y compris celui qui consiste à transmettre le rythme (page 28), Bing Bang Bong (page 84), ou d'autres jeux familiers. Souhaitez aux participants la bienvenue à cette nouvelle formation. Informez-les que cette séance sera consacrée au débat ciblé qui suit la prestation. Dites-leur que l'atelier va, à présent, se focaliser sur un débat animé et efficace qui suit automatiquement la représentation.

Conclusion

Répondez aux questions des participants. Demandez à tous les participants de prendre leurs chaises et de se rassembler à côté du tableau de conférence.



Exercice : Caractéristiques de l'animation 20 minutes

Objectifs

- Identifier les acteurs importants et leur fonction dans un débat ciblé
- Explorer les facteurs qui font de chaque rôle, un rôle important après l'animation.

Accessoires : Tableau de conférence et stylos feutres

Déroulement

Posez aux participants les questions ci-dessous. Transcrivez leurs réponses sur le tableau de conférence.

- Qu'est ce qu'une animation?

- Qu'est-ce qui participe au succès d'une séance d'animation ?
- Quelles sont les caractéristiques d'un animateur efficace?
- Quels sont les différents rôles impliqués dans l'animation et qui favorisent le débat après représentation dans le théâtre par les pairs?

Considérez les 'caractéristiques d'animation' mentionnées dans l'encadré et partagez toute information importante qui n'a pas été soulevée pendant la discussion.

Caractéristiques du débat d'animation

Qu'entendons-nous par animation post-représentation ?

Une animation post-représentation est une discussion qui a lieu après qu'une scène ou qu'une pièce complète a été jouée. Cette discussion est menée par un animateur qui sert de modérateur entre les acteurs (qui restent dans le personnage pour la discussion) et le public. Cette discussion améliore l'expérience éducative du public auquel elle apporte plus d'informations en dissipant les mythes et en répondant à toutes les questions de l'assistance.

Qu'est ce qui fait de l'animation une animation post-représentation efficace ?

La réussite d'une séance d'animation dépend d'une planification minutieuse. Bien sûr, toute séance impliquant un public en direct peut générer des défis inattendus, mais plus un groupe se prépare à l'avance et plus l'animation sera efficace. Soyez attentif aux objectifs éducatifs pour la scène puis réfléchissez aux moyens de vous faire aider par le groupe en vue d'un enrichissement. Discutez aussitôt des points essentiels que vous voulez inclure et des fonctions spécifiques allouées à chaque acteur/éducateur et animateur dans la discussion interactive.

Quelles sont les caractéristiques de l'animateur efficace ? Quelle est la fonction d'un animateur ?

Un animateur efficace comprend les objectifs de la séance. Il est assez confiant pour mener la discussion mais il ne porte pas de jugement et ne paraît pas impatient. L'animateur doit créer un 'espace sécurisant' en utilisant un langage du corps amical, en accueillant, écoutant, jonglant avec les questions, en les faisant rebondir et en soutenant le public. L'animateur doit aussi être capable de maintenir l'ordre, focaliser l'intérêt de l'assistance sur le message, et faire avancer la séance.

Qu'est ce qui rend un acteur/éducateur-pair efficace pendant l'animation ? Quelle est la fonction de l'acteur/éducateur-pair ?

Les acteurs/éducateurs-pairs sont efficaces pendant l'animation quand ils se rappellent les objectifs éducatifs de la séance et restent concentrés sur leur rôle. Par exemple, la tâche d'un acteur/éducateur-pair pourrait être de présenter les mythes qui peuvent être dissipés ou de décrire un exemple 'négatif'. L'acteur devrait être prêt à s'engager dans ces rôles, même s'il risque de mécontenter l'assistance. Pendant la discussion après la représentation, l'acteur/éducateur-pair doit rester dans le personnage, en donnant des réponses qui sont logiques et conformes à son personnage.

Conclusion

Remerciez les participants pour leur discussion intéressante. Demandez-leur d'aller à une partie dégagée de la salle et de se mettre en cercle. Expliquez que le groupe va jouer un jeu qui souligne quelques défis des débats d'animation.



Exercice : Faire passer un Son

10 minutes

Objectif

- Illustrer à travers l'expérience à quel point les débats d'animation peuvent devenir intenses.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez aux participants de produire un son pendant qu'ils miment le lancement d'un ballon à un autre participant de l'autre côté du cercle. La personne qui attrape le son doit ensuite le « lancer » à quelqu'un d'autre, et ainsi de suite.

Pendant que le premier son circule autour du cercle, demandez à une autre personne de lancer un autre son alors que le premier son continue de circuler. Après quelques minutes de l'émission du deuxième son, demandez aux participants d'émettre un troisième. Les trois sons doivent continuer à circuler en même temps.

Au bout de quelques minutes, arrêtez le jeu. Discutez de la réaction du groupe. Expliquez que le jeu est aussi intense que la séance d'animation qui suit la représentation. Les animateurs peuvent s'attendre, chaque fois qu'il y a de la « motion dans l'air », à ce que plusieurs mains se lèvent parmi le public. Ils doivent en conséquence s'attendre à assurer plusieurs fonctions à la fois.

Conclusion

Répondez aux questions puis demandez aux participants de remettre les chaises près des affiches murales. Expliquez-leur qu'ils vont participer à une séance expérimentale de débat après représentation.

Sujet : Présentation de scène, animation et déroulement

Exercice : Présentation de scène et débat ciblé



30 minutes

Objectif

- Simulation d'un débat efficace après la représentation.

Accessoires

- La scène élaborée
- Un tableau de conférence
- Des stylos feutres (placés à côté de la scène)

Note de formation

Deux formateurs devraient, de préférence, diriger cette séance, le premier pour servir d'animateur post-représentation et l'autre pour prendre des notes sur le tableau de conférence.

Déroulement

Expliquez que le groupe va maintenant faire comme si cette séance était un spectacle réel pour un groupe de pairs. Les participants vont eux-mêmes être le public du théâtre des pairs.

Demandez aux acteurs/éducateurs-pairs de présenter la scène élaborée. A la fin de la scène, remerciez les acteurs.

Encadrez les participants et veillez à ce que le débat d'animation soit bien mené entre l'assistance et les acteurs qui ont joué la scène.

Note de formation

Le co-animateur chargé de prendre des notes pendant le débat doit maintenir le tableau de conférence hors de la vue du groupe. Tracez sur la page en vue trois colonnes : 1) le flux de la discussion ; 2) l'efficacité de l'animateur ; 3) la justesse des réponses des acteurs

Conclusion

A la fin du temps imparti, arrêtez le débat et remerciez les acteurs et l'assistance. Dites aux participants qu'il est temps maintenant d'évaluer le débat.



Exercice : Débat post-représentation

20 minutes

Objectifs

- Evaluer les forces et les faiblesses de la simulation du débat lors de l'exercice précédent
- Examen des facteurs qui rendent les débats ciblés efficaces

Accessoires : Le tableau de conférence avec les notes prises lors de l'activité précédente, des stylos feutres.

Déroulement

Présentez les fonctions des acteurs et des animateurs. Demandez ensuite à la personne chargée de la fonction du script de montrer les notes prises pendant le débat. Discutez des points essentiels qui ont été efficaces et des points qui ne l'ont pas été.

Faites un brainstorming sur ce qui aurait pu être fait pour améliorer le débat. Le flux de la discussion était-il saccadé? La discussion a-t-elle été trop lente ou trop rapide dans l'expression de points importants? L'animateur a-t-il encouragé l'assistance à poser des questions? A-t-il été affable, accueillant et non enclin à émettre des jugements? Les acteurs sont-ils restés dans leur personnage et ont-ils répondu aux questions de manière adéquate?

Conclusion

Répondez aux questions des participants. Formulez à leur adresse des remarques positives sur leur participation à la séance. Indiquez qu'il faut beaucoup de pratique pour devenir un bon animateur.



Exercice : Pratique de l'animation

45 minutes

Objectif

- Fournir aux participants l'occasion de s'exercer à animer un débat ciblé et à accepter les critiques.

Accessoires : Un tableau de conférence et des stylos feutres

Déroulement

Répartissez les participants en trois groupes constitués de partenaires des scènes des séances précédentes. Demandez à chaque groupe de choisir une scène à jouer. Désignez un animateur de post-représentation, et choisissez un script pour la transcription des remarques.

Rassemblez de nouveau les groupes une fois qu'ils ont fini de débattre de leurs scènes et des séances d'animation et ce, pendant au moins dix minutes. Demandez à un groupe de présenter sa scène et de diriger ensuite un débat d'animation pendant cinq minutes. Manoeuvrez de manière à ce que le script puisse intervenir pour faire connaître au groupe son avis quant au déroulement de la représentation, au jeu des interprètes et du débat. Permettez également aux membres de l'assistance de donner leurs avis.

Conclusion

Remerciez les groupes pour leurs efforts. Rappelez-leur que l'animation du débat post-représentation est une habileté qu'ils vont acquérir par la pratique et les exercices.

Plus d'encadrement post-représentation

Avec le temps, des acteurs/éducateurs-pairs expérimentés et formés (ou des pair-éducateurs plus traditionnels qui ne jouent pas mais font partie de l'équipe) peuvent diriger un débat de post-représentation. C'est en fait le meilleur scénario car à ce moment-là l'intervention deviendra vraiment une expérience de pair à pair. Cependant, les animateurs pairs ont besoin d'une formation intensive et d'un encadrement. Un éducateur-pair en formation d'animateur doit passer par une période pendant laquelle il aide l'animateur principal, il passe ensuite au statut de co-animateur une fois qu'il a acquis plus d'expérience. Arrivé à ce stade, il est possible de lui permettre de diriger, mais seulement sous l'encadrement d'un formateur soit à partir de la salle soit sur scène. Ce dernier doit toujours être prêt à intervenir et à aider quand c'est nécessaire.

Sujet : Questions finales et révision

Exercice : Révision de l'encadrement



20 minutes

Objectif

- Révision des leçons principales sur l'animation

Accessoires : Des feuilles pour le tableau de conférence avec les notes des exercices d'animation précédents, tableau de conférence et des stylos feutres

Déroulement

Pour l'acquisition des réflexes d'une bonne animation, faites connaître aux participants les compétences importantes et nécessaires, dont par exemple :

- Le recours à un langage non exclusif et exempt de jugement.
- Savoir dissiper la confrontation
- Le recours à l'humour
- Utilisation de l'expression corporelle qui est à même de refléter l'enthousiasme de communiquer avec le public.
- Ne pas perdre des yeux le public.
- Poser les questions souhaitées par le public mais tues par ce dernier.
- Savoir prendre en charge et gérer les participants indisciplinés.

Reconnaissez que l'animation est difficile, mais qu'elle a des avantages gratifiants. Demandez si les participants ont encore des questions.

Conclusion

Formulez des remarques gratifiantes pour le public de l'atelier.



Exercice : Les étapes suivantes

20 minutes

Objectif

- Clarification des prévisions.

Accessoires : Aucun

Déroulement

Si cette formation est la seule donnée groupe, demandez aux participants ce qu'ils ont l'intention de faire avec leur formation sur les techniques basées sur le théâtre dans l'éducation par les pairs. S'ils pensent que celle-ci n'est que la première étape dans un processus plus étendu qui va comprendre plus de formation et d'élaboration, plus de répétitions et de créations de nouvelles scènes, clarifiez vos attentes vis-à-vis d'eux et demandez-leur de s'exprimer également sur leurs propres attentes de votre propre encadrement et du reste du programme.

Conclusion

Demandez aux participants de remettre leurs chaises au fond de la salle et de se mettre en cercle, au centre.

Exercice : Séance de clôture

Objectif

- Clore l'atelier avec un rituel structuré

Accessoires : Aucun

Déroulement

Demandez aux participants de donner un mot qui décrit soit ce qu'ils ressentent à la fin de l'atelier ou quelque chose qu'ils ont appris.

Dirigez le groupe dans un ensemble de mouvements simples (exemple: battement des pieds, battement des mains, etc.) semblables aux activités dans votre séance de clôture précédente.

Note de formation

Il serait peut être plus convenable d'avoir une clôture plus formelle de l'atelier. Les participants pourraient vouloir aider à préparer une cérémonie de clôture.

Conclusion

Remerciez les participants pour leur travail sérieux. Dites-leur que vous et les autres animateurs allez rester à leur disposition pour leurs commentaires et questions à la fin de l'atelier. Rappelez aux participants qu'ils viennent à peine de commencer à s'exercer à une nouvelle forme passionnante d'éducation. L'apprentissage de l'animation et l'acquisition des compétences artistiques prennent du temps, mais le processus sera amusant et passionnant. Félicitez-les d'avoir terminé cette série d'ateliers.



SECTION 3 : AUTRES JEUX ET EXERCICES DE THÉÂTRE



Fais confiance à cette petite voix calme qui dit, ‘ceci pourrait marcher, je vais l’essayer.’ - D. Mariechild

Il est important d’avoir une variété de jeux et d’exercices parmi lesquels on peut choisir pour des formations et des répétitions. De nouveaux jeux et exercices maintiennent la formation vivante et donnent plus de choix pour résoudre les problèmes d’exécution théâtrale quand ils surgissent. Cette section comprend des jeux et exercices supplémentaires qui n’ont pas été présentés dans la section 2.

Ces jeux et exercices ne sont qu’une partie d’une centaine d’exercices de théâtre qui sont utilisés dans le monde. Ils varient dans leurs objectifs de renforcement de compétences. Certains sont élaborés pour améliorer les compétences et les techniques de jeu de théâtre alors que d’autres aident les acteurs à aiguïser leurs compétences d’improvisateurs. D’autres exercices améliorent à la fois les compétences de jeu théâtral et les techniques d’improvisation.

Il y a cinq catégories d’exercices dans cette section :

- le renforcement de la confiance
- le renforcement du groupe
- l’observation et le mouvement
- l’improvisation
- la disponibilité émotionnelle

Le renforcement de la confiance

Le soulèvement

Un joueur s’allonge par terre avec le groupe autour de lui. Chaque membre du groupe est responsable de soulever une partie du corps du joueur. Le groupe soulève le joueur progressivement au dessus de leurs têtes et autour de la salle. Alternez les joueurs jusqu’à ce que tout le monde ait eu la chance de participer.

Le saut

Le groupe se met en deux rangées face à face, à une distance d’environ 30 centimètres l’une de l’autre avec les bras tendus pour créer un ‘champ d’atterrissage’. L’un après l’autre, les joueurs sautent d’une chaise ou d’une table (à environ un mètre du sol) dans les bras du groupe. Attention : le groupe doit s’assurer qu’il peut amortir l’atterrissage du joueur. Alternez jusqu’à ce que tout le groupe ait eu la possibilité de sauter.

Le parcours aveugle

Le groupe s’aligne sur un côté d’une grande salle. Un joueur court les yeux bandés vers la rangée des participants. Les autres attrapent et arrêtent le

joueur doucement au moment où il arrive à leur niveau. Alternez jusqu'à ce que tout le monde ait eu la possibilité de courir.

Le cercle aveugle

Le groupe forme un cercle serré autour d'un joueur au centre, dont les yeux sont fermés et les pieds attachés. Les participants dans le cercle se passent le joueur au centre alors que lui reste complètement détendu et permet au groupe de le faire bouger. Alternez jusqu'à ce que tout le monde ait participé dans le centre.

Le renforcement du groupe

Une même voix

Des équipes de deux à quatre personnes se mettent en ligne l'une après l'autre sur la scène. Leurs bras doivent être sur les épaules de leurs co-équipiers, et doivent faire face aux autres joueurs et à l'animateur. Tous les membres d'une équipe vont parler ensemble d'une même voix et sans scénario. Les membres de l'équipe doivent parler lentement et doivent essayer de maintenir le contact des yeux. Aucun joueur ne doit essayer de mener- ce jeu s'articule autour du groupe et de la confiance.

Il y a plusieurs façons de jouer à ce jeu. Une manière de faire est que l'animateur demande à l'équipe de raconter une histoire (l'animateur peut déterminer le sujet), de parler en expert sur un sujet, ou de répondre aux questions du groupe. Une autre façon serait de demander à deux équipes d'improviser une scène comme si c'était deux personnages.

Narration 1

Alors que les joueurs sont en cercle, l'animateur donne le titre d'un conte. Les joueurs dans le cercle narrent cette histoire, et chaque joueur doit dire un mot à la fois alors que l'histoire circule autour du cercle.

Note de formation : Il serait pertinent de choisir le conte dans le patrimoine populaire local.

Narration 2

Procédez de la même manière, seulement cette fois un joueur raconte l'histoire jusqu'à un certain point et passe l'histoire au joueur à sa droite, qui continue à son tour l'histoire jusqu'à ce qu'il la passe à quelqu'un d'autre.

Note de formation : Il est possible aussi de continuer la narration du conte en recourant au langage gestuel et au mime.

Narration en charabia

Procédez de la même manière, mais cette fois ne donnez pas de titre à l'histoire. Un joueur commence et passe l'histoire comme lors du jeu précédent, seulement elle est racontée en charabia- aucune langue réelle n'est utilisée. A la fin, chacun doit écrire sur quoi il pense que l'histoire tournait. Les participants comparent alors leurs idées.

Le Mouvement

Un joueur dans le cercle démontre un mouvement physique au joueur à sa droite. L'un après l'autre, chaque joueur copie le mouvement et l'envoie jusqu'à ce que le mouvement retourne à son initiateur. A ce point là, le joueur à sa droite commence un nouveau mouvement et l'envoie autour du cercle. Variation : Ajoutez un son au mouvement.

Bing, Bang, Bong

Le groupe se met en cercle. Le joueur qui commence indique à travers le cercle un autre joueur, établit le contact des yeux, et dit 'Bing'. Le joueur qui a reçu le signal indique une autre personne et établit le contact des yeux, et dit 'Bang'. Le nouveau receveur du signal indique quelqu'un dans le cercle et dit 'Bong'. Le jeu continue avec les mots dits dans cet ordre. Les joueurs doivent passer le mot qu'il faut sans hésitation. Ceci pourrait aussi être joué comme un jeu d'élimination (exemple, si le receveur ne dit pas le mot qu'il faut, il est éliminé)

La Chaise électrique

Trois joueurs s'assoient l'un à côté de l'autre. On demande aux joueurs sur la gauche et sur la droite de rivaliser pour l'attention du joueur du milieu par n'importe quels moyens nécessaires (dans les limites de la raison et sans toucher physiquement le joueur du milieu à n'importe quel moment).

La mêlée

Demandez aux joueurs de s'approcher l'un à côté de l'autre, avec leurs bras autour des épaules de leurs voisins (appelé mêlée). Demandez-leur de fermer les yeux et d'être silencieux pendant que vous les dirigez vers une minute de profonde inspiration et expiration. Quand tout le monde est détendu, demandez aux joueurs de se retirer de la mêlée, toujours les yeux fermés, et de rester physiquement liés s'ils le peuvent. Demandez-leur d'essayer de percevoir la salle. Où sont les autres joueurs? Où sont-ils eux-mêmes par rapport aux autres? Demandez-leur d'explorer l'immobilité et l'énergie du groupe. Quelques minutes plus tard, enlevez quelques joueurs, qui pourront à ce moment ouvrir les yeux et observer ce qui se passe. Pour finir, demandez à tout le monde d'ouvrir les yeux et de discuter l'exercice.

Observation et mouvement

Le réveil

Les joueurs s'allongent par terre les yeux fermés. On demande aux joueurs d'ouvrir les yeux et de regarder le monde avec un nouveau regard en explorant leurs corps et leur environnement comme si c'était la première fois.

Progressivement, les joueurs s'assoient, se mettent debout, etc. Cet exercice doit durer au moins 30 à 45 minutes.

L'exercice de l'animal

Divisez les joueurs en groupes de quatre ou cinq joueurs. Chaque joueur dans le groupe choisit un animal qu'il veut devenir. Dans cet exercice, les groupes, confinés à l'intérieur de limites spécifiques et à un temps limité, explorent leur animal et leurs rapports à d'autres animaux dans leur groupe. Discutez l'exercice et son application au travail sur les personnages, etc.

Le déplacement dans l'espace

Les participants commencent à marcher autour de la salle. L'animateur donne des états physiques- par exemple changement de rythme, lourdeur, légèreté, largeur, petitesse, étroitesse, mouvement saccadé, bulles, voyage à travers un nuage, etc. et les joueurs réagissent avec leurs corps pendant qu'ils se déplacent autour de l'espace.

De l'immobilité à la vitesse

Demandez aux joueurs de courir autour de la salle à toute vitesse. Quand l'animateur en donne le signal, tout le monde doit s'arrêter et rester totalement immobile et silencieux. Au signal suivant de l'animateur, le groupe se met à courir.

Changement de rythme

Divisez les joueurs en groupes de cinq ou six joueurs. Dans un endroit défini clairement, chaque groupe va bouger de façon ininterrompue au rythme annoncé par l'animateur. A 'Un' c'est à peine si on bouge. A 'dix' on court aussi vite qu'on peut. 'Cinq' est une vitesse intermédiaire. Au fur et à mesure que l'exercice avance, le groupe doit trouver les changements subtils dans le rythme.

Déplacement en musique

Les joueurs se dispersent autour de la salle. L'animateur joue des morceaux de musique différents alors que les joueurs explorent comment cette musique touche leurs corps. Après quelques minutes, faites des mouvements plus petits ou plus larges. Discutez comment est-ce que 'sentir' le rythme est relié au travail de la scène.

La Neutralité

Les joueurs se dispersent autour de la salle et essaient de trouver des positions complètement neutres pour leurs corps. L'animateur travaille avec les joueurs pour trouver des positions réellement neutres. Discutez comment toute chose qui n'est pas neutre envoie un message.

Jeu de sculpture

Trois joueurs se mettent devant le groupe dans une position neutre. Trois autres joueurs sont des 'sculpteurs' qui prennent un joueur chacun et sculptent leurs corps et leurs visages. Quelques minutes plus tard, l'animateur demande aux statues de s'animer comme des personnages en reflétant les changements de leur nouveau corps.

Remplir l'espace

On donne les numéros un, deux, trois aux joueurs. En travaillant dans un espace défini et en se mettant dans une position neutre, les joueurs investissent l'espace autour d'eux quand leur numéro est appelé. Par exemple, l'animateur va appeler, 'les deux' et chacun avec le numéro deux doit avancer pour remplir l'espace vide entre lui et les autres joueurs. Version avancée : Les joueurs travaillent sur trois niveaux : le niveau bas, le niveau moyen ou le niveau haut. L'animateur proclame la phrase, 'les numéros deux - bas' 'les numéros uns - haut' etc. et les joueurs remplissent ces espaces.

L'Improvisation

Répliques figées

Les joueurs bougent librement autour de la salle. L'animateur proclame, 'Stop'. Tout le monde s'arrête. L'animateur marche dans la salle et montre un joueur à la fois, et les joueurs décrivent leurs positions figées en une phrase.

Les statues

Les joueurs travaillent en binômes, placés do à dos. L'animateur dit un mot, un sentiment, un problème, etc. (exemple, l'amour, la haine, la joie, ou le sexe). Ensuite, l'animateur compte jusqu'à trois. A trois, les partenaires se retournent et créent immédiatement une statue qui exprime le mot et puis se figent.

La danse du nom

Les joueurs ont 20 minutes pour créer une chorégraphie qui utilise tout le corps pour épeler leur nom.

L'Orchestre 1

Un joueur est le chef d'orchestre. Chacun des autres joueurs incarne un instrument (exemple, trompette ou violon) avec le son et le corps. Le chef d'orchestre dirige l'orchestre en utilisant tous les joueurs dans le groupe.

L'Orchestre 2

Un joueur est le chef d'orchestre, comme ci-dessus. Les joueurs se divisent en groupes de trois ou quatre pour créer une expression musicale originale (deux ou trois mesures sont suffisantes) D'abord, les groupes présentent leur 'chanson' à l'ensemble du groupe, l'un après l'autre. Ensuite, le chef d'orchestre dirige le groupe dans son ensemble, faisant superposer la fin d'un groupe avec le début du suivant, faisant varier le volume de fort à faible etc. Les groupes peuvent ajouter le mouvement au deuxième tour.

L'expression collective

L'animateur annonce des descriptions différentes que tout le groupe doit exprimer (soit comme une statue de groupe soit comme une masse qui se déplace). Quelques exemples de descriptions sont : puissant, léger, communicatif, lourd, fâché, triste, content, anxieux ou ivre.

Trois mots

Les joueurs se divisent en groupes de deux. L'animateur donne trois mots ou expressions qui ne sont pas reliés (exemple, arbre, riz, et livres scolaires). Le joueur A doit raconter au joueur B une histoire en utilisant tous les trois mots. Toutes les paires font cet exercice en même temps et dans un temps limité. Après le premier tour, l'animateur annonce trois autres mots, et c'est le tour du joueur B de raconter l'histoire, et ainsi de suite.

La troisième personne rentre dans la salle

On demande à deux joueurs d'improviser une scène en leur donnant une relation, un conflit, un emplacement, et l'heure du jour. Entre-temps, un troisième joueur attend en dehors de la salle. Ce joueur sait seulement qui les deux autres sont et quelle information ou faits ils vont apporter à la scène. Quand l'animateur invite le troisième joueur à entrer, les joueurs, au milieu de leur improvisation, devront ajuster leur scène. Menez une discussion sur comment la troisième personne a influencé la scène.

Scène inversée

On demande à deux joueurs d'improviser une scène en leur donnant une relation, un conflit, un emplacement, et l'heure du jour. Les joueurs doivent jouer la scène à l'envers- en commençant par la dernière réplique, ensuite l'avant dernière réplique et ainsi de suite jusqu'au début de l'histoire.

Donner les événements de la scène

On demande à deux joueurs d'improviser une scène en leur donnant une relation, un conflit, un emplacement, et l'heure du jour. On leur donne aussi un 'événement'. (par exemple, dans la scène il s'agit de deux frères dont le père est atteint du sida. Un personnage reçoit un appel de l'hôpital qui lui dit, ('viens à l'hôpital ton père est très malade.'). En ajoutant un événement, la scène en deviendra plus urgente.

Liberté et amusement

Encouragez un environnement de liberté et d'amusement dans vos séances de formation, surtout quand vous jouez aux jeux de théâtre. Pour plusieurs raisons, certains de ces jeux sont initialement intimidants pour les participants. Le niveau (ou même l'existence) de l'intimidation va varier selon l'individu et selon le jeu ou l'exercice et pourrait surprendre les participants, même après qu'ils aient joué à ces jeux pendant un certain temps. S'il a été établi, pendant l'atelier ou la formation, qu'il est impossible de 'se tromper', la crainte des participants est plus gérable et pourrait être instructive. Rappelez-vous d'être sensible aux normes culturelles en ce qui concerne le toucher et d'autres problèmes, et modifiez les exercices quand c'est nécessaire.

Le conte de fées

Tout le groupe prend sept ou huit 'éléments' à inclure dans un conte de fées ou une histoire traditionnelle (exemple, la pluie, le vent, l'éclair, des chevaux au galop, des arbres qui tombent, etc.) On doit donner aussi à chaque élément un son (exemple, le battement des mains pour la pluie). Ensuite, le groupe doit être divisé en deux, une moitié prépare l'histoire (qui doit comprendre tous les éléments), et l'autre moitié ajoute des mouvements pour chaque élément (exemple, pour l'éclair, tout le monde doit sauter en l'air les bras levés). Une fois que le groupe a eu l'occasion de préparer et de chorégraphier, rassemblez le groupe et demandez au premier groupe de jouer l'histoire alors que le deuxième groupe joue les éléments.

Le film étranger

Deux joueurs travaillent comme 'acteurs' dans un film étranger pendant que deux autres jouent comme 'doubleurs'. Les acteurs jouent une scène et les doubleurs parlent pour eux.

Dire un mensonge

Deux joueurs se mettent devant le groupe: Ce sont des enfants (des frères et soeurs ou de meilleurs amis). L'animateur pose une question (exemple, 'Jean, Susanne, comment se fait-il que le chien est peint en rouge?') et les deux enfants partagent l'explication. L'un commence, ensuite se retourne vers l'autre, qui continue l'histoire et la renvoie au premier etc. L'assistance peut poser des questions à n'importe quel moment. Plus l'histoire est bizarre et plus elle est amusante.

La disponibilité émotionnelle

(Heureux- Fâché- Triste- Heureux)

Chaque joueur compte jusqu'à dix. En comptant, ils passent par des émotions : heureux- fâché- triste- heureux. (Par exemple, à 1-2-3 ils peuvent être heureux, à 4-5 ils peuvent être fâchés, à 6-7-8 ils peuvent être tristes, et à 9-10 ils sont heureux encore une fois.) Cet exercice permet aux joueurs d'explorer leurs sentiments et leurs émotions. Le compte pourrait être modifié à cinq ou

à 20, ou alors, au lieu de compter on pourrait utiliser des phrases de monologues.

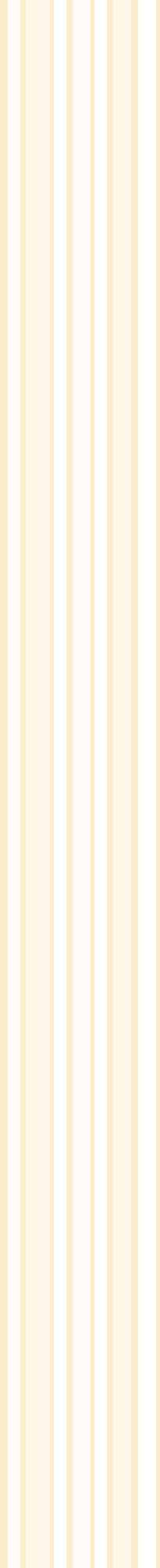
Le handicap physique

Cet exercice est utile quand un joueur sent un 'blocage' dans le développement d'une scène ou un personnage particulier. On demande au joueur de dire le texte de la scène avec une sorte de restriction (exemple, deux membres de la production immobilisent les pieds du joueur pendant qu'il essaie de marcher et de dire son texte, ou plusieurs joueurs forment un mur humain que le joueur essaie de traverser pendant qu'il donne ses répliques). Attention : Cet exercice ne peut être utilisé que dans une situation de groupe ou les membres de la production ont développé le sens de la confiance.

Les limites de la restriction du mouvement du joueur doivent être simples, pas violentes, et clairs au groupe. L'animateur doit les contrôler.

Influencer le joueur

Les joueurs se divisent en groupes de deux. On demande à chaque joueur de provoquer un sentiment particulier chez son partenaire, mais aucun joueur n'est au courant de l'objectif de l'autre (exemple, Le joueur A trouble le joueur B, Le joueur B rend le joueur A jubilant). On peut demander aux joueurs de provoquer deux émotions différentes chez leur partenaire. Cet exercice est souvent fait en silence, bien que des actions, des sons, ou du charabia pourraient être utilisés. Il est demandé aux joueurs de poursuivre leur objectif fortement et activement, en se laissant influencer par les actions de leur partenaire.





**SECTION 4. PROGRAMMES
AVANCÉS DE THÉÂTRE PAR LES
PAIRS: MONTAGE ET
RENFORCEMENT D'UNE TROUPE
THÉÂTRALE**



Tout ce que vous pouvez faire ou imaginer, vous pouvez le commencer. L'audace a le génie, la puissance, et la magie en elle. - Goethe

Cette section est conçue comme une introduction et une vue d'ensemble sur comment monter une troupe de théâtre. Les compétences de bases présentées dans les sections 1 et 2- comme le développement des objectifs éducatifs, la création de scènes, et leur exécution- sont des pré-requis pour l'utilisation de cette section. Cette section aborde l'identification des buts et des priorités, la distribution des rôles et l'audition, la formation, les répétitions, la révision des scènes, la logistique et la gestion, et d'autres questions. Cette section est écrite pour ceux qui envisagent de monter une troupe de théâtre, mais plusieurs idées dans la présente section peuvent aussi être utiles pour tous les programmes de l'éducation par les pairs qui utilisent les techniques du théâtre.

Monter une troupe théâtrale

Identifier les buts et les priorités

Avant de commencer la distribution des rôles et la sélection des acteurs, vous devez élaborer votre vision de la troupe théâtrale que vous voulez développer et les objectifs éducatifs que vous avez pour des pièces particulières. Réfléchissez à comment vous voulez votre spectacle et comment vous pouvez atteindre ce but. Rappelez-vous que cette vision peut changer ou évoluer au fur et à mesure que vous travaillez, donc restez ouvert et flexible tout au long du processus. L'art a tendance à prendre une vie propre à lui alors que vous vous livrez au processus de la création.

Au début, il vaut mieux être spécifique :

- Quel genre de sujet allez vous traiter avec votre pièce de théâtre ?
- Vos acteurs interviendront-ils dans le contenu, ou est-ce que votre pourvoyeur de fonds exige que vous traitiez une question particulière ?
- Est-ce que vous allez créer votre matière théâtrale originale ou est ce qu'on va vous fournir un scénario ? (Les auteurs de ce manuel recommandent fortement l'utilisation de l'improvisation comme un moyen de développer les scénarios.)

Ces facteurs influencent les objectifs à court terme et les objectifs à long terme, aussi bien que la planification des répétitions. Par exemple, si vous n'avez pas un scénario écrit au préalable, les acteurs eux mêmes vont créer la matière lors des répétitions- vos objectifs initiaux pourraient être :

- Identifier les problèmes de santé à développer dans la représentation.
- Faire un brainstorming des problèmes en utilisant la technique 'qui, quoi, et où'.
- Improviser et élaborer les scénarios.

- Travaillez à lier et renforcer les pièces qui sont le résultat de l'improvisation (exemple, ajouter de la musique, et, en général donner une forme au spectacle).
- Travaillez sur les backstories et sur la discussion post-représentation.

La réalisation de ces objectifs nécessitera une préparation poussée, de l'organisation, et plusieurs heures de travail sur plusieurs semaines ou mois. Considérez aussi les objectifs ci-dessous, qui sont moins concrets mais importants pour qu'une troupe de théâtre travaille au plus haut niveau possible :

- renforcer la confiance et l'unité au sein du groupe.
- travailler sur la flexibilité physique, émotionnelle, et vocale
- améliorer les compétences et techniques de jeu
- améliorer les compétences musicales et vocales

Distribution de rôles aux acteurs/éducateurs-pairs

Recruter, auditionner, distribuer les rôles appropriés aux acteurs/éducateurs-pairs est une activité majeure pour une organisation qui a l'intention de développer une pièce de théâtre complète ou utiliser le théâtre comme une composante principale d'un programme d'éducation par les pairs.

Les directeurs de programmes doivent considérer une série de problèmes de distribution de rôles basée sur les exigences de la pièce jouée. Par exemple, la pièce va-t-elle comprendre de la musique et de la danse ? Les joueurs ont-ils besoin de jouer un instrument ? Est-il important de trouver un équilibre entre le besoin d'avoir des acteurs talentueux et des éducateurs-pairs talentueux ? Souvenez-vous, les membres de la production auront besoin d'une formation dans les deux domaines.

Réfléchissez aux compétences de l'éducation par les pairs dont le programme a besoin. Les éducateurs-pairs doivent-ils être capables d'écrire à un certain niveau ? Quelles autres activités auront-ils besoin de faire en plus de jouer dans la pièce ?

Auditionner les acteurs/ éducateurs pairs

Si c'est possible et pratique, auditionnez des jeunes du public cible pour des rôles dans la pièce de théâtre. Auditionner des acteurs/ éducateurs va vous aider à identifier ceux qui sont le plus intéressés pour faire du théâtre et s'impliquer dans l'éducation par les pairs et vous donnera une idée sur les talents dans lesquels vous pouvez puiser. Voici quelques conseils d'audition à garder en tête :

- Annoncez l'audition dans la communauté (parmi le public cible) de plusieurs façons, comme en assistant aux réunions de la communauté, en visitant les écoles, et en distribuant des dépliants dans le marché.
- Assurez-vous que le lieu de l'audition a suffisamment d'espace pour que les jeunes puissent se déplacer librement et qu'il y a des chaises et des tables pour le personnel.

- Si vous avez besoin d'instruments de musique, assurez-vous qu'ils sont disponibles dans la salle.
- Essayez de prévoir un endroit pour l'accueil (de préférence avec une porte qui se ferme) et qui est séparée de l'espace de l'audition. Ceci permet aux personnels et aux acteurs de communiquer sans beaucoup de bruit de fond.
- Affectez un moniteur pour inscrire les gens dès qu'ils arrivent et de collecter l'information pour les contacter plus tard. Pour économiser le temps, vous pouvez aussi utiliser un assistant au moniteur pour escorter les candidats dans la salle d'audition.

Soyez respectueux envers les jeunes qui se présentent à ces auditions, car ils seront peut être vos acteurs/éducateurs-pairs du futur. Dites-leur aussitôt s'ils vont être rappelés pour une deuxième audition ou s'ils ont été choisis pour faire partie de la troupe.

Maintenant, passez un temps agréable, vous êtes prêts !

Formation des acteurs dans l'éducation par les pairs/ l'éducation sur la santé.

Assurez vous que les membres de la troupe ont reçu une formation sur les sujets de la santé qu'ils vont aborder. Bien que ce manuel ne contienne pas

Une check-list d'audition

Soyez clair sur ce que vous cherchez.

- réfléchissez sur la raison derrière cette audition
- déterminez les rôles disponibles et combien de filles et de garçons vous voulez sélectionner. Soyez ouvert et prêt pour les surprises lors de l'audition elle-même.
- identifiez le lieu et coordonnez vos dates et heures d'audition en fonction de l'espace disponible.
- louez un piano ou un synthétiseur quand c'est nécessaire, s'ils ne sont pas fournis avec l'espace de l'audition.
- engagez un musicien pour faire de l'accompagnement, si nécessaire.
- annoncez l'audition avec des publicités dans les journaux, des dépliants, et des visites personnelles.
- assurez-vous que la documentation de publicité est complète.
- recrutez un moniteur d'audition et un aide moniteur bien avant les dates de l'audition. Assurez-vous qu'ils sont bien formés.
- préparez des fiches d'information, des feuilles de candidature à l'audition, des feuilles de présence, une liste d'attente, et des lettres de rappels (facultatif, mais décidez à l'avance quant à la manière de demander aux gens de retourner pour des auditions supplémentaires).

res), la signalisation, et des photos de la troupe à afficher. Préparez des bandes adhésives, des stylos, des agrafeuses et des agrafes, et tout ce dont vous pouvez avoir besoin le jour de l'audition.

- décidez bien à l'avance comment vos collaborateurs vont communiquer entre eux pendant l'audition.
- prenez deux minutes après chaque audition pour délibérer sur le candidat.
- déterminez comment vous allez communiquer avec les moniteurs.
- discutez tout bien à l'avance pour éviter la mauvaise communication et les tensions entre les membres du personnel.
- assurez vous que le personnel qui participe a une idée claire sur le temps d'arrivée et de départ, les pauses pour les repas, et d'autres détails de procédure.

un module de formation pour l'éducation des jeunes par les pairs dans le domaine de la santé reproductive et le VIH/SIDA, il y a plusieurs modules disponibles, y compris The Training of Trainers Manual (le manuel de formation des formateurs) dans le présent ensemble de manuels. Si votre institution ne dispose pas parmi son personnel d'experts de la santé et des formateurs de l'éducation par les pairs, demandez l'aide d'autres institutions dans votre communauté qui en ont.

Former les acteurs sur le théâtre par les pairs

Le but de la section 2 est de vous aider et aider vos acteurs/éducateurs-pairs à atteindre vos objectifs. Ces exercices aident à renforcer les compétences sur le long terme, et plusieurs des activités doivent être incorporées régulièrement dans vos répétitions, dans vos séances de formation spéciales, concentrations et autres activités de formation programmées.

Vos acteurs/éducateurs-pairs auront différents niveaux d'expérience, de compétences, d'ouverture, et de volonté de prendre des risques. Cette variété parmi les acteurs/éducateurs est en fait un avantage, puisqu'ils vont se conseiller mutuellement et apprendre de ce que chacun a à offrir.

Renforcer une troupe théâtrale

A supposer que vous avez de bons acteurs, vous avez besoin maintenant de déterminer les objectifs à court et à long termes pour rendre votre vision une réalité. Réfléchir sur les délais du court et du long terme va vous aider à gérer les choses dans un ordre logique et donc ne pas devenir submergé par l'envie de tout faire à la fois. Rappelez-vous que créer et réviser la matière théâtrale est un processus qui se réalise avec le temps. Certaines tâches doivent être réalisées immédiatement et d'autres ne seront terminées que dans six mois ou même une année.

Une vue d'ensemble des répétitions

L'aspect le plus important dans le renforcement d'une troupe de théâtre est peut être votre approche à une bonne et solide planification des répétitions et préparations. Pour avoir des répétitions efficaces, il est important de créer

un espace sain, dynamique, excitant et amusant. Faites en sorte que cet espace soit celui des acteurs/éducateurs-pairs car tant qu'ils se sentent à l'aise dans cet espace, ils seront plus ouverts à la créativité.

C'est la responsabilité du metteur en scène et des autres membres du personnel de donner le ton pour les répétitions. Le metteur en scène doit aider chacun à se sentir en sécurité d'essayer de nouvelles choses, d'échouer, de réussir, et de jouer. L'humour est un outil essentiel. Le metteur en scène doit créer une atmosphère où il n'y a ni faux ni juste, ni réussite ni échec. Il doit aussi aider le groupe à trouver l'équilibre entre une atmosphère de gaieté, ouverte et une atmosphère rigide excessivement disciplinée. Les gens doivent arriver à l'heure, partir à l'heure, faire le travail d'une manière efficace, et en même temps s'amuser.

La gestion des répétitions

En gardant à l'esprit que les acteurs/éducateurs-pairs ont d'autres responsabilités- des emplois, l'école, les familles, et des activités parascolaires- réfléchissez aux questions suivantes :

- Combien d'heures de répétition, de manière réaliste, attendez-vous des acteurs chaque semaine ?
- Quel temps de répétitions ne faut-il pas dépasser ?
- Quel est le minimum de répétitions qu'il faut faire ?

Avant de prendre des décisions majeures, vous devez consulter les acteurs. Généralement, deux séances de répétitions par semaine sont suffisantes pour respecter l'engagement en temps, l'équilibre avec les emplois du temps des acteurs/pair- éducateurs, et le temps nécessaire pour faire le travail. Vous pourrez avoir besoin de deux mois avant de pouvoir déterminer si ce temps est suffisant ou excessif.

La clé du succès est la structure. Les jeunes ont besoin de structure et en tirent profit autant qu'ils paraissent y résister. Si vous élaborez une structure pour les répétitions qui est cohérente, presque rituelle, vous serez surpris de ce que vous pourrez réaliser.

Indemnisez toujours quand c'est possible

Pensez à payer vos acteurs/éducateurs-pairs pour le temps des répétitions et pour leur déplacement aux répétitions, si c'est possible. Ou bien trouvez une autre manière de les indemniser. Vous attendez d'eux qu'ils soient ponctuels et qu'ils réalisent une tâche précise et ils devront être payés en fonction, si le budget le permet.

Echauffement pour les répétitions, jeux et exercices

Une activité d'échauffement focalise l'énergie et motive les acteurs/éducateurs-pairs à travailler. Il existe plusieurs manières de faire - voir sections 2 et 3 pour des exercices qui vous aideront à motiver l'acteur/éducateur-pair. Ce qui est important c'est de commencer chaque répétition par une activité qui

échauffe le corps et la voix, donne de l'énergie aux acteurs, leur permet de se concentrer et sert de rituel. Le rituel sert au groupe à s'approprier l'espace. Il permet de signaler à tous les participants que la répétition a commencé.

Après l'échauffement, changez vers un ensemble de jeux et d'exercices de théâtre. Réservez 30 à 45 minutes par répétition pour ce genre de travail, suffisamment pour faire au moins trois à quatre jeux différents. Alternez entre les exercices physiques et les exercices intellectuels. Un échantillon de déroulement d'une séance de 45 minutes de jeux et d'exercices est listé ci-dessous (les jeux sont expliqués dans les sections 2 et 3).

- Bing, Bang, Bong (5 minutes)
- transmettre le rythme (3 minutes)
- chassé croisé- ôter le masque (10 minutes)
- l'exercice du miroir (10 minutes)
- les machines (12 minutes)

Création et développement de scène

La plus grande partie du temps consacré à la répétition doit être réservée à l'élaboration et à l'amélioration des pièces de théâtre. Créer une nouvelle scène d'improvisation et la mener au niveau de qualité requis pour la représentation exige un travail de concentration et doit progresser par étapes.

Après l'élaboration de nouvelles scènes par les acteurs/éducateurs pairs, demandez au groupe de réfléchir sur ces scènes. Sans cette réflexion, une scène ne pourra jamais s'améliorer. Répondre aux questions ci-dessous pourrait aider à évaluer l'efficacité d'une scène.

- Jusqu'à quel point la scène accomplit-elle les objectifs éducatifs ?
- Est-ce que la scène (y compris les personnages et le conflit) est importante pour le public cible ?
- Est-ce que la scène convient à l'âge du public ?
- Est-ce que le discours est convenable pour l'âge et la culture du public ?
- Est-ce que le discours est trop dans le vent (moderne) ? Est-ce que l'argot va bientôt être démodé ?
- Est-ce que le discours est biaisé en termes de genre ?
- Est-ce que la scène contient un mélange d'humour et de conflit ?
- Est-ce que la scène communique un message sans prêcher ou porter des jugements ?
- Est-ce que la scène est intéressante et capte l'attention du public ?

- Est-ce que la scène sensibilise, informe, éduque, renforce les compétences et appelle à un nouveau comportement ?

Continuez à poser des questions pendant l'évolution de la scène. N'ayez pas peur d'arrêter une scène qui ne marche pas, même si vous avez travaillé dessus pendant longtemps.

Maintenant invitez des personnes en dehors du groupe pour regarder la pièce et vous dire ce qu'ils en pensent. Ceci est la meilleure façon de savoir si ce que vous avez créé réalise vos objectifs. Il est utile de recevoir du feedback et de modifier les scènes; ne craignez donc pas les critiques.

Une fois que vous avez créé vos scènes, que vous les avez évaluées, et que vous avez improvisé à plusieurs reprises, il serait temps de les 'fixer', ce qui veut dire les écrire comme des scénarios. Une fois que vous les avez jouées pendant un mois à peu près, vous découvrirez ce qui doit être changé pour les rendre plus appropriées pour les spectateurs.

Quelques consignes à respecter

- Faites attention à ne pas mettre trop de personnages dans une seule scène. Les scènes peuvent facilement perdre en focalisation si elles sont surpeuplées.
- Faites attention aux 'scènes de disputes' ou d'autres scènes conflictuelles. Elles peuvent facilement se transformer en scènes de cris, ce qui limite leur valeur éducative.
- Vérifiez la longueur de vos scènes. Généralement, moins il y en a, mieux ça vaut.
- Evitez d'avoir des personnages qui parlent trop. Dans la vie réelle, on utilise très peu de mots. C'est le comportement qui raconte l'histoire-souvent de manière bien plus intéressante.
- N'ayez pas peur de l'humour.

Humour et tension dramatique- Trouver le juste équilibre

Trouvez l'équilibre approprié entre l'humour et la tension dramatique, que ça soit en présentant une scène simple ou un spectacle complet composé de plusieurs scènes. L'humour est un outil efficace pour plusieurs raisons. Il aide le public à se détendre, et en étant détendu, il sera plus réceptif à votre message. L'humour, surtout s'il est utilisé tôt dans une présentation, peut améliorer la concentration et l'attention du public, et aussi le préparer pour plus d'interaction dramatique plus tard. Si vous avez utilisé l'humour d'une manière efficace, vous aurez mérité votre moment dramatique plus tard, et la majorité des publics vont réagir plus favorablement à l'acte dramatique qu'ils ne le feraient s'il n'y avait pas du tout d'humour.

Mais l'humour devrait aussi être utilisé d'une manière plus sélective. Bien que l'humour puisse être efficace dans une scène sur les infections sexuellement transmissibles, ce n'est pas convenable de l'utiliser si on traite des problèmes comme le viol lors d'un rendez-vous. Le groupe et ses leaders ont besoin de

bien examiner le spectacle pendant sa préparation. Évaluez en permanence l'équilibre émotionnel de votre travail.

Créer le flux du spectacle

Le 'flux' du spectacle fait référence à ses hauts et ses bas, ses rythmes, ses sommets et ses fossés émotionnels. En termes simples, un flux est le commencement (les personnages commencent au point A), un milieu (il font une sorte de voyage dans la scène qui crée un certain changement), et une fin. Et comme la fin ne résout pas nécessairement la scène, quelque chose est certainement arrivé qui a changé ou changera les vies des personnages.

La gestion de la troupe et la séance de clôture

Vous devez utiliser approximativement 15 minutes à la fin des répétitions pour discuter des problèmes concernant la gestion de la troupe ; par exemple, demandez si des membres de la troupe ont quelque chose à annoncer, discutez le programme des répétitions, ou donnez l'information sur les prochaines représentations et déplacements. Le temps des réunions de la troupe est très important, même s'il est consacré à une séance informelle de contact émotionnel. Ça fait partie du processus de camaraderie.

Pour clore les répétitions, demandez au groupe de former un cercle et de terminer avec le rituel de la séance de clôture. Une séance de clôture devrait être quelque chose de très simple, comme inviter tout le monde à faire deux battements de pieds et un battement des mains ou trois claquements des doigts et une respiration, une chanson ou même une méditation. La séance de clôture peut changer avec chaque répétition et peut être dirigé par un acteur/éducateur-pair chaque fois. La chose la plus importante à faire c'est faire quelque chose pour fermer la séance pour éviter que les participants ne se dispersent un par un.

La mise en scène

Ce manuel ne montre pas comment mettre en scène une pièce de théâtre. Si vous n'avez pas de personnes spécialisées dans le théâtre parmi votre personnel, essayez d'en chercher pour aider votre groupe. Ceci ne devrait pas coûter cher; plusieurs universités ou facultés ont des étudiants de théâtre qui apprécieraient l'occasion de travailler sur un projet externe. Une troupe de théâtre locale ou régionale pourrait avoir quelqu'un avec de l'expérience de mise en scène qui pourrait soit se porter volontaire soit accepter d'aider contre une petite indemnité. L'idéal, bien sûr, serait d'avoir un directeur artistique à plein temps qui soit brillant, créatif, qui inspire les participants et qui va travailler sans relâche et de façon altruiste pour le programme. Cependant, alors que vous cherchez cette personne, recrutez des metteurs en scène consultants et considérez la section ci-dessous pour quelques conseils de bases mais utiles pour vous aider à réviser votre matière.

Des conseils de base pour la mise en scène

- Une des fonctions du metteur en scène est d'aider à focaliser la scène, ce qui veut dire, aider à déterminer quel(s) personnage(s) doit ou doivent attirer l'attention du public et à quel moment particulier. Une méthode efficace pour focaliser l'attention est à travers les mises en scènes, ou le 'mouvement de scène'. C'est à dire où et comment les acteurs bougent sur scène. En utilisant le mouvement, l'immobilité, les positions sur scène, et les rapports entre les personnages, vous pouvez créer non seulement la concentration mais aussi une tension dramatique. Posez-vous la question, si vous êtes obligé de n'utiliser aucun dialogue, comment allez-vous raconter l'histoire en n'utilisant que des éléments visuels?
- Un autre rôle du metteur en scène est de s'assurer que les scènes (et, en fait, le spectacle tout entier) ont un flux (comme expliqué précédemment). Le metteur en scène est le troisième oeil critique, qui surveille le flux et s'assure que le parcours est clair, focalisé, logique, et crédible. L'événement central de chaque scène est en relation directe avec le flux. Chaque élément dans la scène mène à ce moment essentiel qui cause le changement de tout ce qui vient après. Il y a bien sûr, plusieurs autres 'moments' dans une scène ; le metteur en scène est là pour aider à focaliser la scène.
- Un metteur en scène s'assure que la pièce a un bon équilibre dans l'utilisation de l'humour et la tension dramatique et prend des décisions finales concernant la manière dont l'humour ou l'art dramatique fonctionnent avec des sujets divers.
- Le metteur en scène doit travailler avec les acteurs pour s'assurer que la pièce est crédible et capable d'être jouée à plusieurs reprises. Les pièces ne devraient pas être improvisées sur scène en face d'un public. Elles sont faites pour être jouées plusieurs fois. Malgré des différences subtiles dans chaque exécution, ce qui fait du théâtre une forme artistique c'est qu'il imite la réalité. C'est un dialogue répété et qui a été préparé d'une manière tellement artistique qu'il est perçu comme étant réel.

Objectifs à long terme

Une fois que vous avez commencé à jouer votre spectacle et que vous pensez qu'il convient à votre public, vous pouvez commencer à réaliser certains objectifs à long terme. Ces objectifs varient avec chaque troupe, mais ce qui mérite d'être considéré, c'est de distribuer deux (même trois) rôles à chaque acteur. Ceci veut dire que les acteurs pourront se remplacer l'un l'autre dans différents rôles au cas où quelqu'un est malade ou en cas de conflits. Du temps doit être consacré aux répétitions des acteurs dans des rôles différents. En fin de compte, vous pouvez apprendre aux acteurs qu'aucun acteur ne 'possède' un rôle. Un acteur peut créer un personnage ou une scène, mais ce genre de théâtre met l'accent sur le groupe, dans lequel l'ensemble du groupe possède l'ensemble de la matière.

D'autres objectifs à long terme peuvent comprendre des révisions et réécritures de scènes, l'ajout de nouvelles scènes pour des sujets qui n'ont pas été traités, l'amélioration des techniques d'animation, la révision des numéros de danse, ou l'ajout de nouvelles chansons. Chaque troupe aura des objectifs

à long terme différents. Il est important de continuer à répéter. Des réunions régulières du groupe assureront sa cohésion aussi bien comme troupe de théâtre que comme unité familiale.

Par-dessus tout, soyez flexibles avec votre planning. Oui, il faut avoir des objectifs tant à court qu'à long terme. Oui, il faut avoir un planning. Mais soyez prêts à le rejeter, surtout si quelque chose de surprenant vous arrive. Si une scène est vraiment réussie, ne l'arrêtez pas parce que votre programme prévoit autre chose. Vous serez content plus tard d'avoir pris cette décision.

Maintenir la qualité

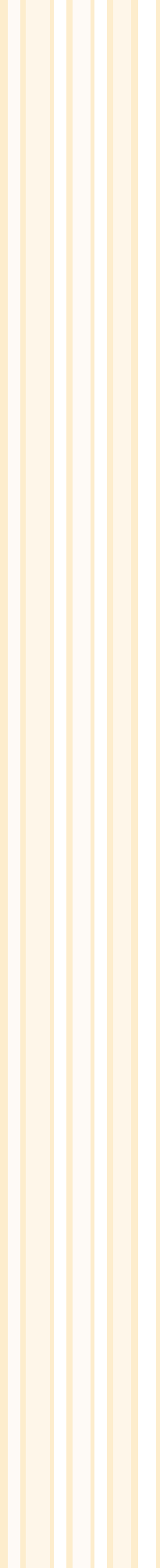
C'est tentant de penser qu'une fois que votre pièce ou représentation est prête, répétée, et prête à être jouée, vous pouvez vous détendre et vous attendre à ce que tout marche comme prévu chaque fois. Malheureusement, ce n'est jamais le cas.

Les acteurs changent, le personnel change, l'information que les scènes contiennent est actualisée ou changée pour refléter les nouveaux problèmes et les nouvelles statistiques, les scénarios peuvent être égarés, ou les mises à jour ne sont pas enregistrées. Le directeur de production, le directeur artistique, ou la personne responsable de la vision globale et de la qualité de votre troupe de théâtre ou le programme de l'éducation par les pairs doit revoir de manière régulière et rigoureuse les scènes, les représentations et les ateliers d'animation. La qualité peut baisser avec le temps si quelqu'un n'en est pas directement responsable.

La musique et la danse

L'utilisation de musique et de danse originales pourrait être très efficace dans le théâtre de l'éducation par les pairs. La musique pourrait être utilisée de plusieurs façons créatives : pour créer un numéro d'ouverture émotionnellement captivant, pour lier les scènes entre elles, ou pour relever le message et le niveau émotionnel pendant la représentation. Quand vous utilisez la musique, prévoyez des répétitions musicales régulières dans le programme global des répétitions.

Comme la musique, la danse peut ajouter à vos scènes. La danse peut être un outil puissant, mais créer des pièces avec un sens demande beaucoup de temps de répétitions et de l'aide professionnelle des consultants.





SECTION 5 : ANNEXES



● Annexe 1. Glossaire des termes de théâtre utilisés dans les programmes de l'éducation par les pairs

Plusieurs termes listés ci-dessous sont des termes standards, dont les significations sont connues. Cependant, les formateurs impliqués dans le théâtre par les pairs ont adapté certains de ces termes comme suit.

Acteur/pair-éducateur : C'est une personne qui participe à la création de scénarios en utilisant l'improvisation, qui joue les personnages de ces scènes pour un auditoire de pairs, et qui reste dans le personnage pour la facilitation. Les acteurs/éducateurs-pairs reçoivent une formation intensive aussi bien en théâtre et techniques d'improvisation que dans les sujets de la santé.

Animation : Un autre terme pour une discussion interactive, modérée, contrôlée, après la représentation entre les acteurs et le public.

Animateur, formateur, leader, coach, directeur de programme: des termes interchangeable qui désignent les superviseurs de l'éducation par les pairs ou de programmes de théâtre par les pairs. Le leadership est souvent partagé entre les jeunes et les moins jeunes dans les programmes de l'éducation par les pairs. Ce manuel utilise généralement le terme 'animateur' pour désigner le leader des discussions de l'après-représentation. Les autres termes sont utilisés pour les directeurs de programmes, les animateurs d'ateliers, et autres personnes qui occupent des rôles de leaders.

Backstory : L'expérience du personnage, tel que créée par l'acteur/pair-éducateur. La backstory comprend tout élément révélé dans le scénario aussi bien que d'autres éléments qui n'y sont pas mentionnés. Les backstories doivent comprendre les détails sur la famille du personnage, son style de vie, les choses qu'il aime et celles qu'il n'aime pas, ses activités quotidiennes, etc.

Convenable à la tranche d'âge : Une chose qui est pertinente, compréhensible, intéressante et logique pour un groupe de gens qui ont le même âge. En créant une scène convenable à la tranche d'âge, il faut considérer non seulement l'âge de la population cible, mais aussi le niveau de développement et d'expérience (l'expérience dans la vie, l'expérience sexuelle, etc.).

Culturellement approprié: Une chose qui est importante, compréhensible, intéressante, et logique pour un ensemble de personnes qui proviennent d'un même environnement ou qui partagent des expériences homogènes ethniquement, racialement ou telles que définies par d'autres variables ou expériences culturelles.

Energie Kinesthésique : L'énergie la plus invisible, stimulée par des mouvements du corps et par des tensions. Elle lie, pénètre et cimente toute la vie. Atteindre cette énergie est le but de la plupart des jeux de théâtre et des exercices regroupés dans ce manuel.

Geste : Un mouvement physique utilisant une partie du corps. Ce terme désigne aussi le mouvement de groupe, par exemple une danse, ou un moment émotionnel pendant la pièce de théâtre (par exemple, un geste chargé d'angoisse).

Improvisation : En termes simples, c'est jouer sans script préparé. Les acteurs peuvent apprendre des outils pour améliorer leurs capacités d'improvisation, et les groupes suivent souvent un canevas quand une scène est improvisée. Toujours est-il qu'il n'y a jamais de script mémorisé si l'activité doit être classée comme improvisation.

Impulsions : Mieux définies comme de fortes envies spontanées. La plupart des gens apprennent à réprimer leurs impulsions dans la vie quotidienne. Cependant, ce sont des outils inestimables pour les acteurs.

Indications scéniques : Des termes convenus utilisés par les acteurs, les metteurs en scène, les danseurs, les créateurs, et d'autres professionnels du théâtre pour désigner les zones de scène et les instructions relatives aux mouvements sur scène. La zone du centre est la scène centrale, le côté droit de l'acteur est la scène droite (jardin), son côté gauche est la scène gauche (cour). Vers le public c'est l'avant-scène, et loin de l'assistance c'est l'arrière-scène. Par exemple, pour bouger vers sa droite et loin du public, l'acteur recevra l'instruction de 'traverser vers l'arrière-scène côté droit'.

Jeu de rôle : Une scène simple entre deux ou plusieurs personnes, généralement jouée dans un cadre éducatif par des formateurs, des pairs, ou des membres du public. Les jeux de rôle sont souvent improvisés ou très peu répétés. Ils sont souvent utilisés pour enseigner les habiletés de communication et la résolution de problèmes.

Message : Le but pédagogique global et étendu des scènes et représentations. Le message global établit les objectifs éducatifs spécifiques (par exemple, les jeunes adolescents doivent savoir qu'ils peuvent se sentir à l'aise quand il doivent attendre d'être plus âgés pour commencer une vie sexuelle active).

Mouvement de scène : (c'est à dire, où le personnage se déplace sur scène, quand et où il s'assoit, se met debout, etc.), normalement défini par le metteur en scène. Traditionnellement, les acteurs marquent leur mouvement dans leur script et l'apprennent de la même manière qu'ils le font pour le dialogue.

Neutre : Une position du corps quand il est droit et ne s'appuie pas sur une jambe, quand les épaules et les bras sont décontractés et la tête n'est pas orientée vers le sol ou inclinée. Sentir son corps neutre est important car toute autre position peut indirectement raconter une histoire ou empêcher le public de se concentrer.

Objectifs éducatifs : Ce sont des objectifs éducatifs bien conçus pour des interventions éducatives basées sur le théâtre (jeux de rôle et scènes). Les objectifs éducatifs sont créés spécifiquement pour affecter le savoir, les attitudes, et le comportement (par exemple, sensibiliser aux différentes méthodes de prévention de la grossesse).

Public cible : C'est le public que le programme entend cibler. Un public visé pourrait être une tranche d'âge limitée ou étendue. Des interventions efficaces d'éducation par les pairs doivent être adaptées au public visé.

QQO : L'abréviation pour les éléments événementiels utilisés pour constituer une scène : le qui (les personnages et leurs relations l'un avec l'autre), le quoi (l'intrigue, la trame) et le où (le lieu). L'établissement de ces faits au début d'une scène improvisée va la propulser en avant.

SAC : Savoir, attitudes, et comportement. Les interventions éducatives devraient intensifier le savoir, modifier les attitudes, et influencer le comportement d'une manière positive.

Scénario : C'est un autre mot pour 'scène'. Un scénario complet doit avoir une certaine forme d'exposition, une intrigue (l'événement central ou le conflit), et un dénouement. Plusieurs scénarios cependant, finissent bien sans dénouement.

Texte en mémoire: La mémorisation du script. Un metteur en scène fixera une date ou tous les acteurs devront mémoriser le script.

Théâtre dans l'éducation: Le théâtre utilisé comme outil pour n'importe quel but éducatif.

Lexique théâtral général

Acmé (un) : sommum, instant décisif, point de non retour dans l'action dramatique.

Acte (un) : unite principale dans la composition d'une pièce subdivisée en unites. Elle constitue une des étapes importantes de l'action dramatique.

Acteur/comédien (un) : personne qui joue un rôle dans un spectacle dramatique. Toute personne qui, délibérément, joue à être ce qu'elle n'est pas dans la réalité.

Action dramatique (une) : action visant l'illustration sur le mode théâtral d'une tranche de vie humaine à même de véhiculer un sens. Dans la convention théâtrale, elle suppose trois étapes (1- exposition des éléments de l'intrigue, 2-péripétie et crise, 3- Dénouement). Dans le drame moderne ces trois étapes peuvent être modifiées, concentrées ou diluées ou même inexistantes.

Adaptation théâtrale (une) : opération qui consiste à traiter un texte littéraire ou une œuvre artistique en vue de lui donner une forme artistique différente à même de s'apparenter à un autre contexte culturel.

Ambiance (une) : état, situation créée par l'impact d'une scène dramatique encodée de manière à agir sur le public.

Animation théâtrale (une) : elle englobe tous les jeux à caractère dramatique et improvisationnel auxquels on s'adonne dans les écoles, les Centres culturels et les maisons des jeunes. Elle suppose aussi la prise en charge du spectateur qui est ainsi initié au sens dramatique, à la discussion et au dé-

bat après le spectacle. Elle est aussi, dans certains cas, préconisée comme moyen thérapeutique.

Antagoniste (un) : adversaire, personnage ou instance qui se pose en obstacle devant le héros et qui crée de ce fait la notion de conflit qui est la condition basique à toute action dramatique.

Aparté (un): toute parole énoncée à part, et à haute voix, en présence d'un autre personnage qui est sensé, de par la convention théâtrale, ne pas l'entendre. L'aparté joue deux fonctions : 1- Elle permet d'informer le public sur ce qui se trame à l'intérieur du personnage et que la situation ne permet pas de dire franchement à l'interlocuteur présent. 2- Elle peut avoir un effet comique généré par la complicité du personnage énonciateur de l'aparté avec le public et le personnage visé par l'aparté.

Cadre référentiel (un) : le point de référence sur lequel on s'appuie pour évaluer une attitude dramatique, point de perception à partir duquel l'individu regarde le monde, référence conditionnelle subordonnée aux modèles civilisationnels et culturels.

Canevas (un) : structure, ébauche à partir de laquelle se fait une improvisation ; synopsis, fragments de scènes et de situations à développer toujours dans le cadre d'une improvisation.

Catharsis (une) : c'est l'acte de purification qui résulte de l'impact émotionnel qu'exerce le parcours tragique du personnage sur le spectateur et amenant celui-ci à se vider des mauvais sentiments dont il voit, par identification, la conséquence sur scène via le personnage.

Chorégraphie (la) : art qui consiste à concevoir, à fixer les pas et les mouvements et à les configurer en fonction de l'espace et des exigences expressives et rythmiques de la danse.

Collectif (un) : ensemble d'individus que rallient un projet en vue d'une meilleure exploration ou exploitation ou transformation de ce projet.

Communicabilité (une): compétence du joueur (acteur) à faire passer sa réalité et son expérience au public.

Composition dramatique (une) : de manière générale c'est le produit de la somme dialogique dramatique constituée des différentes étapes de la fable (histoire) conçues et classées de manière à produire un effet particulier sur le public.

Conception du personnage (une) : sélection des éléments distinctifs d'un personnage (caractéristiques physiques, timbre de la voix, rythme et allure) pouvant aider à le matérialiser et à lui donner vie sur scène.

Conducteur (un) : plan de travail écrit sur papier ou sur un tableau déterminant une action ou une activité et identifiant un espace et des acteurs. Trace écrite d'une planification établie par un groupe d'acteurs.

Conflit (un) : lutte entre deux instances opposées qui a la particularité de développer l'événement dramatique. Illustration des relations et des désirs conflictuels dans une situation particulière. Le conflit met en évidence les ad-

versités et les tensions qui génèrent cette dynamique indispensable à l'action dramatique.

Conscience corporelle (une) : mobilisation sensorielle pour permettre au corps de capter ce qui se passe sur scène et dans la salle, habileté à user de toutes les parties du corps pour s'exprimer.

Conscience/perception (une) : opération physiologique et mentale qui permet de prendre conscience des faits extérieurs à travers les sens et de les agencer en vue de les identifier et de les expliquer mentalement pour enfin s'en constituer une image. Cette opération peut générer un sentiment de plaisir ou de crainte, voire de malaise existentiel.

Convention (une) : accord tacite entre les acteurs et le public qui fait que les deux parties acceptent les règles de jeu liées au spectacle théâtral.

Costume (un) : vêtement que porte le comédien et qui permet d'identifier le personnage grâce à certains détails (ou pièces) de ce costume.

Crise (une) : instant chargé d'intensité dramatique ; acmé ou climax vécu par les protagonistes en conflit pouvant générer l'attente d'un changement dans la situation dramatique.

Cristallisation dramatique (une) : c'est l'état de climax, le point paroxystique que peut atteindre l'action dramatique.

Curriculum Vitae (du personnage) (un) : fiche comportant des informations sur le personnage pouvant aider l'acteur à l'interpréter, et le metteur en scène à s'en faire une idée plus approfondie. Cette fiche peut se révéler utile dans le théâtre classique, mais inhibitrice dans le théâtre d'improvisation parce qu'elle limite le champ recherché et d'improvisation de l'acteur et du metteur en scène.

Découpage (un) : c'est une forme d'organisation dans le processus de la mise en scène et donc de la production d'un spectacle qui passe par une division du travail nécessitant le découpage du texte en unités dramatiques pouvant recouvrir la division en acte, en scène ou en tableau.

Démonstration (une) : spectacle improvisé pour supplanter une description verbale ou une narration. Expression spontanée relevant de l'improvisation.

Dialogue (un) : paroles échangées par les comédiens pour traduire la réalité qu'ils ont créée sur scène ; illustration verbale de la scène vécue ; prolongement phonétique du lien établi entre les joueurs ; expression verbale qui se développe de manière organique à partir de la vie créée par la scène . Le dialogue qui suppose l'interlocution, permet, en général, l'identification du personnage, du lieu et du fait dramatiques.

Drame (un) : texte transposé sur scène et dont les personnages sont interprétés par des comédiens.

Emotion (une) : effet, impact émotionnel produit par le jeu du comédien sur le spectateur. Cet impact est en fait la finalité du spectacle théâtral.

Espace théâtral (un) : c'est l'espace convenu par les membres d'un groupe et ouvert à l'exploration. espace aménagé en vue d'accueillir êtres et objets, y compris le public.

Espace vide (un) : la scène du theater ; espace vide est le lieu d'accueil de la réalité fictive que nous créons ; zone illimitée que le jeu des comédiens rend représentative de la réalité ; espace de perception ou d'émission de la communication.

Etre (un) : l'entité individuelle vue indépendamment du groupe et à même de se libérer des traditions inhibitrices, des préjugés et des cadres référentiels figés et de communiquer directement avec la part d'individualité que présuppose l'environnement, tout en tenant compte de son aptitude à l'intégration ou au refus.

Événement dramatique (un) : toute action créée par les personnages dans le temps et dans l'espace et qui a un impact sur l'action dramatique.

Fable (la) : c'est l'histoire constituée par l'enchaînement chronologique des événements et des situations qui tracent le parcours d'un personnage central soutenu, dans son conflit avec ses antagonistes, par des adjouvants. Dans la dramaturgie moderne, certains éléments essentiels de la fable peuvent être ou ignorés ou modifiés à dessein.

Identification (une) : opération inconsciente chez l'être humain qui consiste en ce penchant à s'identifier à autrui. Au théâtre, elle est liée à l'illusion. Le comédien s'imagine être le personnage qu'il incarne, et le spectateur, être ce personnage qui vit à travers le comédien.

Illusion (une) : impact artistique, opération intercomplémentaire s'appuyant sur la vraisemblance à partir d'une imitation du réel. L'illusion est conditionnée par des conventions théâtrales qui constituent à leur tour un accord tacite amenant le spectateur à prendre pour réel ce qu'il voit sur scène parce qu'il voit en prend l'allure ou l'aspect, et par conséquent à entrer dans le jeu de l'illusion.

Imaginaire (un) : patrimoine imaginaire propre à un individu ou un groupe d'individus dans une culture donnée. Imaginaire collectif d'un peuple.

Imbroglia (un) : confusion délibérée dans une situation dramatique. Procédé dramaturgique propre au vaudeville avec un effet comique évident.

Improvisation (Improvisio) (une) : Solution trouvée par le comédien dans l'interprétation d'une situation ; l'apport de l'interprétation du comédien à enrichir une scène ; l'aptitude à s'exprimer sur une situation sans avoir besoin, à l'avance, d'une trame ou d'un synopsis, l'interprétation spontanée dans un spectacle sans le soutien d'un scénario ou d'un dialogue. Le terme désigne aussi la composition ou l'interprétation instantanées sans préparation ; La riposte spontanée à une situation inattendue et l'utilisation de cette riposte pour soutirer des informations à un protagoniste.

Indications scéniques (une /des) : ce sont les indications qui accompagnent le dialogue dans une pièce de théâtre et par lesquelles l'auteur décrit l'état physique ou moral de ses personnages, oriente le lecteur ou metteur en

scène à exécuter ou faire exécuter tel geste ou telle réaction. Paratexte (ou texte d'accompagnement) qui donne des informations délimitant le temps, le contexte dans lequel se construit le discours théâtral et qui traduit les intentions de l'auteur dramatique. Ces indications permettent au lecteur de se constituer une idée sur le spectacle et d'en faire une mise en scène dans son imaginaire. Toutes ces indications deviennent des signes visibles pendant le spectacle.

Insolite : c'est un mode de réception auquel travaille le théâtre à transformer un fait familier en fait étrange et insolite. Une scène insolite est une scène dont l'étrangeté est inattendue.

Inspiration (une) : énergie imaginative soutenue par une connaissance intuitive ou naturelle.

Intensification (une) : opération qui consiste à approfondir une relation, un personnage ou une scène, et par voie de conséquence à épaissir l'effet de réalité. L'intensification pourrait avoir comme objectif une meilleure communion avec le public.

Interprétation (une) : c'est le travail du comédien sur scène, comportant mouvement, déclamation, expression mimique et corporelle. Le terme peut désigner aussi l'effet que crée la présence du comédien.

Jeu dramatique (le) : exercice ludique à caractère éducatif inspiré des techniques théâtrales. Il peut être collectif et s'appuyer sur l'improvisation.

Matérialisation (une) : illustration matérielle de l'acte de communication ; traduction matérielle d'une situation ou d'une orientation. C'est aussi le fait de mettre en geste, en mouvement, en vie, une idée, un concept.

Mémoire corporelle : elle se pose en pendant à la mémoire intellectuelle ou rationnelle de l'expérience passée. C'est la souvenance sensorielle des expériences passées, des orientations et des postures musculaires.

Métaphore (une) : figure rhétorique (où l'on passé d'une forme à une autre dans le sens d'une accentuation). Au théâtre, une métaphore peut désigner une fable où la représentation des faits et des personnages situe le sens à un niveau qui dépasse le sens premier de la fable.

Mise en scène (une) : organisation et coordination de tous les éléments du spectacle : décor, musique, éclairage, gestes et jeu des comédiens en vue d'une représentation. L'opération qui consiste à transposer le texte dramatique aux exigences de la scène. L'état général que donne à voir la scène de théâtre résultant d'une conjugaison des éléments qui la composent.

Monologue (un) : discours introspectif qui permet d'exprimer sur scène à haute voix ce qui est généralement exprimé mentalement, et ce pour permettre au spectateur de comprendre les sentiments secrets des personnages.

Mouvement non directionnel (un) : planification, par l'acteur, de mouvement à caractère dramatique qui ne résulte pas de l'action dirigiste de l'animateur/metteur en scène.

Objectif : tout ce qui s'inscrit en dehors de la subjectivité de l'individu. Dans la pratique du théâtre d'improvisation, c'est le fait de neutraliser la subjectivité de l'acteur au profit du personnage qui est un être extérieur à lui.

Opacité dramatique (une) : caractéristique d'une scène ou d'un instant dramatique à haute intensité émotive.

Osmose (une) : au théâtre, état de communion parfaite qui traduit chez le spectateur le degré d'entente et de partage des sentiments, des événements et des états émotionnels avec les personnages.

Pantomime : spectacle exécuté par un comédien sans recours au langage articulé avec pour seuls moyens d'expression : le mouvement, le geste et les expressions du visage (mime).

Péripiétie(une) : c'est l'enchaînement des événements qui caractérise l'action dramatique immédiatement après l'étape de l'exposition. Cet enchaînement traduit toujours une accélération et donc un rythme à même de s'attacher l'attention du public.

Personnage (un) : être imaginaire créé de toute pièce à partir d'une mimesis et que l'interprétation par un comédien fait passer de l'état de personnage de papier à l'état de personne vivante grâce au corps du comédien. Au théâtre, le personnage s'exprime à travers le dialogue.

Pièces de décor (les) : éléments qui meublent la scène (panneaux fixes, praticables et accessoires) dont la signification s'établit par référence au réel.

Point de concentration (un) : élément ou fait retenu et convenu pour servir de point de communion à partir duquel peut s'établir la communication entre les acteurs.

Préparation du comédien (training) (une) : concept qui s'articule autour de l'art du comédien et qui stipule l'interprétation, la déclamation, le travail sur la voix, le mouvement et, de façon plus générale, la préparation intellectuelle et corporelle du rôle alloué.

Progression inattendue (une) : c'est le niveau auquel s'élève la spontanéité du comédien pour confronter une crise sur scène. C'est l'instant où le comédien perçoit les choses à partir d'un point de vue différent, souvent plus profond et illustrant une évolution intéressante dans la situation dramatique.

Psychodrame (un) : Spectacle à finalité thérapeutique dans lequel le sujet joue ou regarde jouer un rôle. Les techniques théâtrales interviennent, ici, comme processus à vocation thérapeutique.

Public (le) : ensemble d'individus représentant l'auditoire et les spectateurs d'une représentation théâtrale. Ils ont en partage un intérêt ou une passion pour le théâtre. Ils constituent la dernière composante du jeu théâtral sans laquelle, le spectacle ne peut pas se reproduire.

Public interactif (un) : public en parfaite interaction, communion avec la scène.

Quatrième mur : c'est le mur frontal invisible de l'espace dramatique (chambre ou salon) sensé séparer entre les personnages et le public (donc séparant symboliquement la scène de la salle dans l'architecture du théâtre italien) et qui a été conventionnellement enlevé pour rendre possible la vision.

Répétitions (la/les) : il s'agit des séances de répétition que font les acteurs des scènes et actes composant la pièce destinée à la représentation en public. Ces séances permettent aussi la maîtrise progressive, par les comédiens, du texte de la pièce. Ces séances de travail sont constituées par des exercices visant la maîtrise du mouvement, de la voix et de l'improvisation. Le mot recouvre aussi la préparation physique et psychique du comédien pour une maîtrise totale de son personnage.

Réplique (la) : dans la segmentation volumétrique du dialogue théâtral, les répliques correspondent aux réponses courtes et rapides qui caractérisent certains moments du dialogue, notamment quand l'échange verbal traduit un conflit entre deux interlocuteurs.

Rupture/abstraction : l'aptitude à rompre objectivement une tension pour éviter une réaction ou le recours à un artifice ; relation libre que génère la rupture de l'émotion et qui fait que chaque personnage est partie prenante dans le jeu et qu'il est apte à prendre conscience de l'essence des choses.

Rythmie : accord et harmonie entre les éléments d'un seul fait théâtral, l'harmonie des voix et des mouvements et leur degré de dépendance, la relation harmonieuse entre l'éclairage, les tableaux, l'interprétation et la musique.

Scénographie (une) : c'est l'art qui consiste à aménager et à meubler l'espace dramatique d'une pièce par un décor, des accessoires et un éclairage adéquats.

Spectaculaire : c'est la caractéristique qui confère à certains jeux et travaux la possibilité d'être présentés devant un public, et comportant en conséquence une part d'esthétique et à même de procurer du plaisir au public.

Spontanéité (la) : c'est, au théâtre, un instant d'explosion émotionnelle qui révèle l'osmose parfaite entre le comédien et son personnage.

Théâtre de l'opprimé (le) : genre théâtral dont l'expression basique et le sketch ou un court spectacle exposant un fait ou une situation donnée servant de point de départ au spectacle lequel évoluera en fonction des réactions du public. Ce genre de théâtre fait du lieu de représentation une tribune de discussion et de dialogue. Ce jeu qui fait des spectateurs des acteurs a pour pivot l'acteur-joker.

Théâtre didactique (le) : désigne toute pièce qui a une dimension éducative ou orientée vers une finalité précise. Ce genre de théâtre s'intéresse aux causes sociales et politiques. Il peut parfois, sacrifier le côté esthétique au profit de l'idée ou du message véhiculé par le texte.

Théâtre documentaire (un) : Ce terme désigne les pièces de théâtre dont la matière brute est inspirée par les annales historiques, les PV des réunions,

les lettres, les manifestes, les rapports, les photographies et les films ou tout autre document.

Théâtre épique (le) : le théâtre épique se définit par son refus du théâtre dramatique qui se veut imitation du réel . C'est un théâtre qui recourt à la distanciation avec le réel en brisant l'illusion théâtrale. Soumise à des coupures constants, la fable n'y est jamais racontée dans la continuité. Elle ne connaît ni intrigue ni acmé.

Timing : performance temporelle, aptitude, chez le comédien ou le technicien à être dans les temps impartis pour exécuter une action précise pendant la représentation.

Tirade (la) : intervention ou réponse plus ou moins longue à une réplique . La tirade peut remplir plusieurs fonctions dans un dialogue : une explication, un récit ou une argumentation.

Trac : sentiment de peur ou de crainte qui saisit l'acteur avant ou immédiatement après son entrée en scène et qui s'explique par l'appréhension des réactions du public.

Visibilité phonatoire : niveau que peut atteindre un acteur dans la déclamation ; matérialisation des phonèmes à travers la visibilité (par l'interlocuteur ou public) des points d'articulation pendant la phonation (énonciation), perception physique, sensorielle de cette phonation par l'énonciateur-locuteur.

● Annexe 2. Approches Développementales à la première adolescence, l'adolescence moyenne et la grande adolescence

Ces grandes lignes reflètent les étapes générales dans le développement de l'adolescence. L'éducation sur la sexualité et les approches au VIH/SIDA devraient être adaptées pour être appropriées tant sur le plan culturel que sur le plan du développement.

La première adolescence

Pendant ce stade, les jeunes peuvent :

- commencer à lutter pour leur indépendance des parents et des familles.
- commencer à rejeter le dirigisme des parents et d'autres personnes d'autorité.
- se sentir frustrés par leur dépendance continue des adultes.
- placer une plus grande importance sur leurs relations avec les pairs (principalement du même sexe) et sur l'influence des pairs.
- admirer les adolescents plus âgés et les célébrités.
- commencer à tester leurs systèmes de valeurs et commencer à s'inquiéter de ce qui est juste et ce qui ne l'est pas.
- être intéressés par les rôles de genre et comment les hommes et les femmes sont censés se comporter.
- être préoccupés et conscients de leurs changements physiques et émotionnels.
- être préoccupés par la question 'suis-je normal(e) ?'
- former une image positive ou négative de soi basée sur le développement et les caractéristiques physiques.
- commencer à développer un attachement amoureux ou sexuel pour autrui.
- conseils pour une éducation par les pairs appropriée au développement :

- le début de l'adolescence est le moment adéquat pour donner une éducation sexuelle puisqu'elle peut aider les adolescents à devenir avertis et instruits avant que la plupart ne deviennent actifs sexuellement.
- les jeunes adolescents ont besoin d'information sur les changements qui ont lieu pendant la puberté et sur leur sexualité émergente, sauf que cette information les rend souvent timides et les met mal à l'aise. Par conséquent, ils peuvent sourire, devenir gênés, ou se comporter de manière inappropriée.
- ils doivent savoir que le développement chez l'adolescent varie énormément et que les changements et les nouveaux sentiments sexuels qu'ils éprouvent sont normaux.
- les discussions de groupe peuvent aider à rassurer les plus jeunes adolescents en leur transmettant le message qu'ils ne sont pas seuls.
- organiser des discussions en groupes de même sexe est souvent une façon efficace pour explorer certains contenus embarrassants.
- comme tous les jeunes, les jeunes adolescents réagissent mieux à l'éducation qui leur offre des options et qui les aide à apprendre comment réfléchir à travers les décisions qu'ils affrontent.
- les jeunes adolescents vont probablement considérer les éducateurs-pairs plus âgés comme un exemple à suivre et valoriser l'éducation et le conseil qu'ils leur donnent.
- les jeunes adolescents réagissent bien à l'apprentissage actif à travers des jeux et des activités plutôt qu'à travers des conférences.
- Les jeunes adolescents réagissent mieux aux discussions concrètes plutôt qu'abstraites.

L'adolescence moyenne

Pendant ce stade, les jeunes peuvent :

- être extrêmement timides et absorbés par les changements physiques et les sentiments sexuels et émotionnels intenses qui caractérisent cette période.
- manquer de confiance en eux-mêmes et éprouver des sentiments de manque d'estime de soi.
- avoir un besoin fort d'être attirants et acceptés par les pairs.
- éprouver des sentiments fréquents de solitude et d'isolement.
- commencer à douter des valeurs qu'ils étaient habitués à considérer comme acquises.
- tester les limites (les leurs et celles imposées par les autres) et prendre des risques.

- se sentir invulnérables et immortels.
- former des relations étroites avec les pairs du même sexe.
- focaliser sur le présent plutôt que sur le futur.

Conseils pour une éducation par les pairs appropriée au développement :

- les jeunes en adolescence moyenne peuvent avoir encore besoin d'information sur la puberté, mais ils sont moins concernés à ce stade par les changements physiques qu'ils l'étaient à la première adolescence. Ces adolescents sont davantage concernés par l'information sur la grossesse, les relations, les infections sexuellement transmissibles, la contraception, l'homosexualité, les relations sexuelles protégées, etc.
- les adolescents moyens réagissent bien aux exercices de clarification de valeurs et aux prises de décision, aussi bien qu'aux discussions qui leurs donnent une chance pour explorer leurs propres opinions et celles de leurs pairs.
- les adolescents moyens n'admirent probablement pas les éducateurs-pairs, mais ils sont influencés par les actions et les attitudes de leurs pairs. Quand les éducateurs-pairs parlent sans gêne de préservatifs ou de sexualité, cela peut influencer positivement les attitudes de leurs pairs concernant des relations sexuelles protégées.
- les discussions de groupe peuvent réduire les sentiments d'isolation.

La grande adolescence

Pendant ce stade, les jeunes peuvent être :

- inquiets quant à leurs décisions et les conséquences éventuelles de celles-ci à long et à court terme.
- moins vulnérables à l'influence des pairs et plus sûrs et confiants en eux-mêmes
- intéressés par des relations intimes et des liaisons amoureuses.
- altruistes et idéalistes, préoccupés par le monde et les autres.
- capables de réfléchir de manière abstraite et d'exprimer des préoccupations philosophiques et existentielles sur le sens et le but de la vie.

Conseils pour une éducation par les pairs appropriée au développement :

- les adolescents plus âgés ont peut être reçu une certaine information factuelle sur la sexualité, la grossesse, et la prévention des maladies. Bien qu'ils aient besoin d'entendre cette information encore une fois, ils vont à ce stade probablement préférer les exercices et les discussions sur les décisions et les choix qu'ils auront à faire.

- comme ils sont capables de réfléchir de manière abstraite, les adolescents plus âgés apprécient les discussions sur des sujets plus philosophiques, comme les clichés liés au genre.
- les adolescents plus âgés réagissent généralement bien aux éducateurs-pairs et les admirent pour l'effort qu'ils fournissent pour aider les autres à se protéger.
- les adolescents plus âgés peuvent vouloir s'impliquer dans le plaidoyer pour l'éducation sexuelle et des sujets liés. Cette participation peut contribuer à un changement positif dans le comportement.

Source:

Berlin C, Schnee E. Unpublished peer education materials based on developmental stages identified by Jean Piaget and Erik Erikson. (Documents inédits sur l'éducation par les pairs basés sur les étapes de développement identifiées par Jean Piaget et Erik Erikson.)

● Annexe 3 bis. Liste annotée de ressources pour l'éducation par les pairs

Note : Toutes les ressources, exceptés les livres sous la catégorie Documents de Théâtre, sont disponibles gratuitement, sauf indication contraire.

1. Documents de théâtre

Les livres ci-dessous donnent des informations de base sur les techniques du théâtre utiles dans l'éducation par les pairs.

- **Contaminating Theatre: Interactions of Theatre, Therapy, and Public Health (La Contagion par le théâtre : Interactions du théâtre, de la thérapie, et de la santé publique).** MacDougell J, Yoder PS (eds.). Northwestern University Press, 1998.
- **The Development of African Drama (Le Développement de l'art dramatique africain).** Etherton M. London and Hutchison, 1982.
- **Games for Actors and Non-Actors (Des Jeux pour acteurs et non-acteurs).** Boal A. Routledge, 1992.
- **Improv! A Handbook for the Actor (Improvisation: Manuel pour les acteurs).** Atkins G. Heinemann, 1994.
- **Improvisation for the Theatre (Improvisation pour le théâtre)**
Spolin V. Northwestern University Press, 1963.
- **Improvising Real Life: Personal Story in Playback Theatre (L'Improvisation de la vraie vie: l'histoire personnelle dans le théâtre interactif).** Salas J. Kendall/Hunt, 1993.
- **Learning through Theatre: New Perspectives on Theatre in Education (Apprendre à travers le théâtre : Nouvelles perspectives sur le théâtre dans l'éducation).** Jackson A (ed.). Routledge, 1993.
- **Theatre for Community, Conflict and Dialogue: The Hope Is Vital Training Manual (Le Théâtre pour la communauté, le conflit et le dialogue: Manuel de formation pour le programme Hope is Vital).** Rohd M. Heinemann, 1998.
- **Theatre in Search of Social Change (Le théâtre à la recherche du changement social).** Epskamp K. CESO, 1989.
- **Theatre of the Oppressed (Le Théâtre des opprimés).** Boal A. Groupe de communications de théâtre, 1985.

2. Directives sur l'éducation des pairs/ la participation des jeunes

- **European Manuellines for Youth AIDS Peer Education (Directives européennes relatives à l'éducation sur le SIDA pour et par les jeunes)** Svenson G, et al. (eds). European Commission, 1998. Cet ouvrage publié par L'Europeer (le réseau Européen de l'éducation par les pairs) donne des conseils sur la mise en place, le fonctionnement, et l'évaluation de projets de l'éducation des jeunes par les pairs sur le SIDA . Les deux premiers chapitres examinent les avantages et les limites de la méthode de l'éducation par les pairs. Disponible en anglais, français, allemand, grec, italien, portugais, espagnol, suédois, et tchègue. Disponible en ligne sur <http://www.europeer.lu.se/index.1002---1.html>. Ou par courrier à l'adresse suivante: Department of Child Health, Church Lane, Heavitree, Exeter EX2 5SQ, GB, ou par courrier électronique à: europeer@exeter.ac.uk
- **Manuel to Implementing TAP (Teens for AIDS Prevention) (Manuel d'application de TAP {Teens for AIDS Prevention =Adolescents pour la prévention du SIDA})**. Advocates for Youth, second edition, 2002. Ce manuel mène pas à pas les adultes et les adolescents à développer et appliquer un programme d'éducation par les pairs sur la prévention du VIH/SIDA dans les écoles et les communautés. Il comprend un planning détaillé pour 17 séances avec des activités proposées et des descriptions de projets en cours. Disponible en ligne sur : <http://www.advocatesforyouth.org/publications/tap.htm> . Ou par courrier à l'adresse suivante: Advocates for Youth, 2000 M Street NW, Suite 750, Washington, DC 20036, USA .
- **How to Create an Effective Peer Education Project: Manuellines for AIDS Prevention Projects (Comment créer un projet efficace d'éducation par les pairs : Conseils pour les projets de prévention du SIDA)**. Family Health International, non daté. Ce document donne des conseils pratiques pour préparer et mettre en place un projet d'éducation par les pairs et sensibilise aux difficultés potentielles. Disponible en ligne sur: <http://www.fhi.org/en/HIVAIDS/pub/manuel/BCC+Handbooks/peereducation.htm>. Ou par courrier à l'adresse suivante: Family Health International, Attn: Publications, P.O. Box 13950, Research Triangle Park, NC 27709, USA.
- **Peer Approach in Adolescent Reproductive Health Education: Some Lessons Learned (La méthode d'éducation des adolescents par leurs pairs sur la santé reproductive : quelques enseignements)**. UNESCO Asia and Pacific Bureau for Education, Thailand, 2003. Cette brochure met l'accent sur la recherche sur l'impact de l'éducation des pairs sur l'encouragement de comportements sains parmi les adolescents. Elle synthétise les expériences sur le terrain et offre des conseils pour permettre aux décideurs et directeurs de programmes d'adopter et d'adapter des stratégies convenables à leurs propres environnements.

Disponible en ligne sur:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001305/130516e.pdf>

- **Peer Learning (L'apprentissage par les pairs)**. Harey M. UK Youth, second edition, 2000, Prix: £11.00 .

L'apprentissage par les pairs est une ressource largement diffusée qui fournit des outils pour former des jeunes gens à diriger un programme d'apprentissage par les pairs. Elle offre des conseils clairs et une structure flexible qui pourrait être utilisée à différents niveaux de participation par les jeunes dans plusieurs structures. Elle convient à un ensemble de sujets participatifs comme par exemple le crime, la démocratie, et la citoyenneté. Cet ouvrage contient des points d'actions, des préparations d'activités pour le recrutement et la formation, des activités de compétences de base importantes, et des idées pour des activités ultérieures. Il pourrait être utilisé conjointement avec Yes Me (Oui Moi), le livre des jeunes éducateurs-pairs (voir 4. Manuel de formation). Commander en ligne sur: <http://www.ukyouth.org> ou par courrier à l'adresse suivante: UK Youth, Kirby House, 20-24 Kirby Street, Londres EC1N 8TS, Royaume Uni

- Peer to Peer: Youth Preventing HIV Infection Together (De pair à pair: Les jeunes ensemble pour la prévention des infections du SIDA) Advocates for Youth, 1993, Prix US\$4.00.

Cette ressource, destinée aux planificateurs de programmes et les travailleurs dans le domaine de la jeunesse, examine les raisons et la recherche sous-jacente à l'approche de l'éducation par les pairs à la réduction des risques, avec l'accent sur la prévention du SIDA. Cette ressource présente en détail un exemple réussi de programmes d'éducation par les pairs. Disponible en ligne sur : <http://www.advocatesforyouth.org>

- Peer, An In-Depth Look at Peer Helping, Planning, Implementation, and Administration (Les pairs, examen approfondi de l'aide par les pairs, préparation, mise en place, et gestion) Tindall, JA. (Accelerated Development, revised edition,) 1994.

Ce livre met l'accent sur l'orientation des pairs et l'impact qu'elle peut avoir sur certains problèmes de la société. Le livre s'adresse aux responsables de la planification, de la mise en place, et de la gestion de programmes d'aide par les pairs. Disponible par courrier à l'adresse suivante: Accelerated Development, 1900 Frost Road, Suite 101, Bristol, PA 19007-1598, USA.

3. Recherche

3.1 Recherche générale

- Peer Education and HIV/AIDS: Concepts, Uses, and Challenges (Éducation par les pairs et VIH/SIDA : Concepts, utilisations et défis) Joint United Nations Programme on HIV/AIDS, Best Practice Collection, 1999.

Cette brochure traite l'aspect théorique de l'éducation par les pairs et présente une revue de la littérature et les résultats d'une étude des besoins effectuée en Jamaïque en avril 1999. Disponible en anglais, français et espagnol. Disponible en ligne sur : <http://www.unaids.org>, par courrier à l'adresse suivante : UNAIDS, 20 Avenue Appia, CH 1211 Genève 27, Suisse, ou par courrier électronique à: unaids@unaids.org

- Peer Potential: Making the Most of How Teens Influence Each Other (Le Potentiel des pairs : Tirer le maximum des influences mutuelles des

adolescents). National Campaign to Prevent Teen Pregnancy 1999, Prix US\$15.

Ces trois articles basés sur une recherche soulignent les effets positifs de l'influence des pairs dans la vie des adolescents et lancent un avertissement quant à la possibilité d'influence néfaste des pairs. Les articles donnent aussi quelques conseils importants pour les développeurs de programmes et les décideurs pour tirer le maximum d'avantages du potentiel des pairs. Commander par courrier électronique à : orders@teenpregnancy.org ou par courrier à l'adresse suivante : The National Campaign to Prevent Teen Pregnancy, 1776 Massachusetts Avenue, NW, Suite 200, Washington, DC 20036, USA. Summary Booklet of Best Practices (Récapitulatif des Meilleures Pratiques) Joint United Nations Programme on HIV/AIDS, 1999

Cette brochure décrit 18 projets qui visent les jeunes. Ses objectifs principaux sont :

- promouvoir la santé sexuelle
- doter les jeunes de compétences de vie
- réduire le risque de l'infection par le VIH/SIDA
- prévenir les risques de violence, d'abus, et d'entrée dans le commerce sexuel
- construire un réseau de soutien par les pairs
- réduire la discrimination contre les personnes qui vivent avec le VIH/SIDA
- aider les jeunes à continuer leur éducation et garantir une sécurité sociale et économique à long terme pour les participants.

La plupart des projets utilisent l'éducation par les pairs. Disponible en anglais et en français. Disponible en ligne sur : <http://www.unaids.org>, par courrier à l'adresse suivante: UNAIDS, 20 Avenue Appia, CH 1211 Genève 27, Suisse, ou par courrier électronique à : unaids@unaids.org

3.2 Suivi et évaluation des programmes pour et avec les jeunes gens.

- Learning to Live: Monitoring and Evaluating HIV/AIDS Programmes for Young People (Apprendre à vivre : Suivi et évaluation des programmes du VIH/SIDA pour les jeunes) Webb D, Elliott L. Save the Children , 2000, Prix £12.95.

Ce manuel pratique, basé sur les expériences tirées de projets de plusieurs pays, est conçu pour développer, suivre et évaluer l'utilisation de programmes liés au VIH/SIDA destinés aux jeunes . Il met l'accent sur les découvertes récentes sur l'éducation par les pairs, l'éducation formelle, les prestations sanitaires en clinique surtout au profit des enfants vulnérables, et avec la participation des enfants affectés par le VIH/SIDA. Version concentrée disponible en anglais et en portugais. Disponible en ligne sur :

<http://www.savethechildren.org.uk> ou par courrier à l'adresse suivante:
Save the Children, 1 St. John's Lane, Londre EC1M 4AR, GB.

3.3 Outils de recherche

- The Narrative Research Method – Studying Behaviour Patterns of Young People by Young People (La méthode de la recherche narrative. Etudier les schémas du comportement des jeunes grâce aux jeunes). World Health Organization, 1993, Organisation Mondiale de la Santé, 1993, no. De commande 1930054, Prix 8 francs suisses/7,20 \$US.

Cet outil de recherche a été largement utilisé pour comprendre les comportements, y compris le comportement sexuel, des jeunes dans le contexte culturel réel. Un noyau de jeunes gens est rassemblé pour développer une histoire représentative décrivant le comportement dans leur communauté. L'histoire est ensuite transformée en un 'questionnaire', qui est administré aux autres jeunes dans le secteur qui va être étudié. Les résultats de cette méthodologie participative pourraient être utilisés pour développer des plans d'actions locaux ou nationaux pour promouvoir la santé de l'adolescent et les produits d'information sur la santé, dans lesquels le groupe noyau pourra s'impliquer comme facilitateur. Disponible en anglais, français, et espagnol. Disponible en ligne sur : <http://www.who.int> ou par courrier électronique à : publications@who.org

4. Manuels de formation

4.1. Manuels de formation de l'éducation par les pairs

- The Crunch: Negotiating the Agenda with Young People. A Peer Education Training Manual (Situation critique : Négocier l'ordre du jour avec les jeunes. Manuel de formation sur l'éducation par les pairs). The Health Education Board for Scotland, 1997, Prix £20.

Ce manuel décrit le contexte dans lequel l'éducation par les pairs s'est développée, offre un cadre théorique pour soutenir le développement du travail de l'éducation par les pairs, et offre aussi des conseils pratiques pour les bonnes pratiques. Le manuel illustre la théorie et la pratique en utilisant des exemples tirés de la lutte contre la drogue, l'alcool, et le tabac. Cependant, ces conseils peuvent s'appliquer à n'importe quelle forme d'éducation par les pairs. Disponible par courrier à l'adresse suivante: Fast Forward, 4 Bernard Street, Edinburgh EH6 6PP, Royaume Uni ou par courrier électronique à : admin@fastforward.org.uk

- Know the Score (Connaissez le score) UK Youth, 1999, Prix £17.95.

Cette ressource sur l'éducation par les pairs est centrée sur la lutte contre la drogue. Conçue pour être utilisée comme un programme de préparation pour les éducateurs pairs, cette publication comprend :

- des suggestions et des conseils sur les forces et les défis de l'éducation par les pairs au sujet de la drogue.
- des manuels de formation qui peuvent être photocopiés et utilisés pour former des éducateurs-pairs sur la drogue.

- des activités que les éducateurs-pairs peuvent utiliser ou adapter pour sensibiliser d'autres jeunes aux problèmes de la drogue.
- différentes manières d'évaluer les initiatives de l'éducation des pairs sur la drogue.
- des études de cas de deux projets différents sur l'éducation sur la drogue par les pairs.

Disponible en ligne sur : <http://www.ukyouth.org> ou par courrier à l'adresse suivante: UK Youth, Kirby House, 20-24 Kirby Street, London EC1N 8TS, Royaume Uni

- Peer Education: A Manual for Training Young People as Peer Educators (L'Education par les pairs: Manuel pour former les jeunes gens comme éducateurs-pairs) Murtagh B. National Youth Federation en association avec the Health Promotion Unit, Ireland, 1996, Prix 13.00 Euros.

- Livre 1 : L'éducation par les pairs : une introduction
- Livre2 : Former les éducateurs-pairs (15 séances de formation en cinq modules)

Ces trois manuels fournissent des informations, des conseils, et des modèles pour des projets de l'éducation par les pairs dans les services de la jeunesse. Tous les manuels sont basés sur des expériences réelles sur le terrain. Le but du livre 1, qui comprend des conseils sur l'évaluation de l'éducation par les pairs, est de clarifier le concept de ce type d'éducation. Le livre 2 présente cinq modules à utiliser dans la préparation générale et dans la formation de éducateurs-pairs potentiels. Le livre 3 présente deux modules : un pour former des éducateurs-pairs dans le domaine du VIH/SIDA et l'autre pour les aider à réfléchir sur les aspects de la sexualité. Disponible en ligne sur : <http://www.nyf.ie/>, par courrier à l'adresse suivante : National Youth Federation, 20 Lower Dominick Street, Dublin 1, Irlande, ou par courrier électronique à: info@nyf.ie

- Together We Can: Peer Educator's Handbook and Activity Kit (Ensemble On Peut : Manuel et kit d'activités pour les éducateurs pairs) Jamaica Red Cross HIV/AIDS Peer Education Project, 1995.

Ce manuel est destiné aux adolescents éducateurs-pairs travaillant sur la prévention du VIH/SIDA et les MST. Il comprend des activités sur la gestion de situations à risque, sur l'évaluation de valeurs personnelles, et le développement de compétences sur l'utilisation du préservatif. Disponible en ligne sur : http://www.gysd.net/doc/resources/TWC_InstructorManual.pdf et sur http://www.gysd.net/doc/resources/TWC_ActivityKit.pdf, ou par courrier électronique à: jrcs@mail.infochan.com

- Yes Me ! (Oui Moi) UK Youth, 1996, Prix £12.00.

Ce programme d'auto-développement est facile à suivre et permet aux jeunes éducateurs-pairs d'acquérir la compréhension et les compétences nécessaires pour gérer un groupe d'apprentissage par les pairs. Yes Me! est divisé en six grandes sections : 'Préparatifs', 'faire parler les autres', 's'attaquer aux sujets sur la santé', 'travailler en groupe', 'tactiques de

préparation', et 'le faire pour de vrai'. Yes Me ! propose 23 séances pour les jeunes à effectuer individuellement ou en groupe. Un titre connu et toujours d'actualité, Yes Me ! explore des sujets comme la communication non verbale et la dynamique de groupe et encourage les jeunes gens à élaborer des projets de manière systématique et à évaluer leurs propres forces et qualités. Disponible en ligne sur : <http://www.ukyouth.org/resources>, ou par courrier à l'adresse suivante: UK Youth, Kirby House, 20-24 Kirby Street, Londres EC1N 8TS, Royaume Uni

- Y-PEER: Peer Education Training of Trainers Manual (Y-Peer: Manuel de Formation de formateurs par l'éducation par les pairs) UNFPA and FHI/YouthNet, 2005.

Cette deuxième édition du manuel original de formation Y-Peer (2003) développe le contenu pour atteindre un public mondial avec une documentation additionnelle et des documents de formation. Elle comprend une vue d'ensemble des problèmes conceptuels, une proposition de programme de formation de six jours, une session-échantillon d'éducation par les pairs sur le VIH/SIDA, 20 documents pour les participants, et des documents annexes (des ressources, des exercices, et plus). Disponible en ligne sur : www.unfpa.org ou www.fhi.org/youthnet ou pour des demandes de renseignements, par courrier électronique à : y-peer@unfpa.org ou youthnetpubs@fhi.org

4.2 Manuels de formation en rapport avec ce sujet

- Action with Youth, HIV/AIDS and STDs: A Training Manual for Young People. (L'Action avec les jeunes, le VIH/SIDA et les MST : Manuel de formation pour les jeunes) International Federation of Red Cross and Red Crescent Societies, second edition, 2000.

Ce manuel est destiné aux jeunes leaders qui désirent développer un programme de promotion sanitaire sur le HIV/SIDA auprès des jeunes. Ce manuel comprend l'information de base sur le VIH/SIDA et l'impact de l'épidémie, des conseils pour la préparation du programme, et des idées pour des activités éducatives et des projets de communauté. Disponible en anglais, français, espagnol, et en arabe. Commander en ligne sur <http://www.ifrc.org/publicat/catalog/order.asp>

Par courrier à l'adresse suivante: Fédération Internationale des Sociétés de Croix Rouge et du Croissant Rouge. PB 372, CH-1211 Genève 19, Suisse, ou par courrier électronique en écrivant à: jeanine.manuelra@ifrc.org

- Aids : Working with Young People (Le Sida : Travailler avec les Jeunes) Aggleton P, Horsley C, Warwick I, et al. AVERT, 1993.

Ce manuel de formation est prévu pour être utilisé avec les jeunes de 14 ans et plus dans les maisons de jeunes, les programmes de formation, et dans les écoles. Il comprend des exercices et des jeux présentés avec un texte de fond qui donne une vue d'ensemble sur les aspects médicaux et sociaux du SIDA ainsi que des conseils sur l'éducation sur le VIH/SIDA. Disponible en ligne sur : <http://www.avert.org>

- Exploring Healthy Sexuality (Explorer la sexualité sans risques) Jewitt, C. Family Planning Association UK, 1994.

Ce manuel s'adresse aux jeunes travailleurs qui ont très peu de formation sur l'éducation sur la sexualité. Commander par courrier à l'adresse suivante: Family Planning Association UK, 2-12 Pentonville Road, Londres N1 9FP, Royaume Uni.

- Games for Adolescent Reproductive Health. An International Handbook (Jeux pour la santé reproductive des jeunes. Manuel international). Program for Appropriate Technology in Health, 2002.

Ce manuel stimule l'imagination des éducateurs avec des conseils sur comment se préparer à commencer ; 45 jeux qui sont amusants, faciles à utiliser et éducatifs ; une orientation sur la création de vos propres jeux ; et des ensembles de fiches prêtes à être utilisées. Disponible en ligne sur : <http://www.path.org/publications/pub.php?id=676>

- Gender or Sex, Who cares? (Genre ou Sexe, qui s'en soucie?) de Bruyn M, France N. IPAS and HD Network, 2001.

Cet ensemble de ressources, qui comprend un manuel, des fiches de programme, et des transparents/polycopiés, est une introduction au sujet du genre et de la santé reproductive et sexuelle (SRH). Disponible sur : http://www.synergyaids.com/documents/3858_060602_GenderBook.pdf

- It's Only Right. A Practical Manual to Learning about the Convention of the Rights of the Child. (Ce n'est que Justice. Manuel pratique sur la Convention relative aux droits de l'enfant). Fonds des Nations Unies pour l'Enfance, 1993.

Ce manuel est destiné aux jeunes leaders de groupes et aux enseignants travaillant avec les jeunes âgés de 13 ans et plus. Il offre un ensemble d'activités qui vont aider les enfants à connaître leurs droits et planifier des actions sur les problèmes de droits. Disponible en anglais et en français. Disponible en ligne sur: http://www.unicef.org/teachers/protection/only_right.htm

- Life Planning Education : A Youth Development Program (L'Education sur la planification de la vie : Programme de développement des jeunes). Advocates for Youth, 1995, Prix 60 US\$.

Cet ouvrage est un manuel de formation avec des exercices interactifs sur la sexualité/ l'éducation sur les compétences de la vie pour les jeunes âgés de 13 à 18 ans. Il est conçu pour être utilisé dans les écoles ou dans d'autres structures de jeunes. Disponible en ligne sur: [http://www . advocatesforyouth.org/publications/lpe/](http://www.advocatesforyouth.org/publications/lpe/) ou par courrier à l'adresse suivante: Advocates for Youth, 2000 M Street NW, Suite 750, Washington, DC 20036, USA.

- A Participatory Handbook for Youth Drug Prevention Programs: A Manuel for Development and Improvement (Manuel pour l'élaboration et l'amélioration de programmes participatifs de prévention de l'abus de drogues chez les jeunes : Vade mecum pour le développement et le perfectionnement). U.N. Office on Drugs and Crime and The Global Youth Network, 2002.

Cet outil pour les groupes de jeunes est prévu pour identifier des problèmes préoccupants liés à l'abus de substance. Disponible en anglais, en chinois, en français, en espagnol, en russe, et en arabe. Disponible en ligne sur : http://www.unodc.org/youthnet/youthnet_youth_drugs.html

- **Primary Prevention of Substance Abuse: A Facilitator Manuel (Première Prévention d'abus de substance: manuel du facilitateur).** World Health Organization and the U.N. Office on Drugs and Crime, 2000.

Disponible en ligne sur : http://www.who.int/substance_abuse/activities/global_initiative/en/primary_prevention_manuel_17.pdf

- **Project H- Working with Young Men to Promote Health and Gender Equity (Projet H- Travailler avec des jeunes hommes pour promouvoir la santé et l'équité des genres).** Instituto Promundo, 2002.

Ce manuel traite de cinq sujets : la sexualité et la santé reproductive, la paternité et les soins paternels, de la violence à la coexistence pacifique, la raison et les émotions, et la prévention et la vie avec le VIH/SIDA. Chaque sujet contient une section théorique et un ensemble d'activités participatives pour faciliter le travail de groupe avec les jeunes hommes entre 15 et 24 ans. Disponible en portugais, en anglais, et en espagnol. Disponible en ligne sur : <http://www.promundo.org.br/controlPanel/materia/view/103> ou par courrier électronique à : promundo@promundo.org.br

- **Right Directions : A Peer Education Ressource on the UN Convention of the Rights for the Child (Les Bonnes directions : Une ressource de l'éducation par les pairs sur la convention des Nations Unies pour les Droits de l'Enfance).** Save the Children en association avec The Manuels Association, UK, 1999, Prix £4.99.

Ce manuel aide les jeunes à réfléchir sur leurs droits à travers un ensemble d'activités amusantes et animées basées sur la Convention des Nations Unies pour les Droits de l'Enfance. Les 40 activités couvrent une grande variété de sujets importants pour les jeunes comme l'intimidation, la discrimination, la pauvreté, les enfants de la rue, la santé, et l'expression de soi. Disponible en ligne sur : <http://www.savethechildren.org.uk>

- **Working with Street Children. A Training Package on Substance Use and Sexual and Reproductive Health, Including HIV/AIDS and STDs (Travailler avec les enfants de la rue. Manuel de formation sur la consommation des drogues et la santé sexuelle et reproductive, y compris le VIH/SIDA et les MST).** World Health Organization, 2000, order no. WHO/MDS/MDP/00.14.

Ce manuel de formation complet a été conçu pour les éducateurs de la rue (et d'autres personnes impliquées dans les programmes des enfants de la rue) et contient deux parties :

- dix modules de formation qui donnent des informations sur les problèmes que les enfants de la rue peuvent rencontrer ainsi que sur les compétences essentielles et le savoir dont les éducateurs ont besoin pour fonctionner dans un environnement dynamique dans la rue.

- conseils pour les Formateurs, un manuel qui présente des idées sur comment on peut enseigner ces sujets.

Ce manuel contient des informations sur des sujets choisis, et donne des options qui pourraient aider le formateur ou l'éducateur à adapter des besoins locaux et des ressources locales.

Disponible en ligne sur : http://www.who.int/substance_abuse/activities/street_children/en/ ou par courrier électronique à publications@who.org

- **Young People and Substance Use : A Manual (Les jeunes et la consommation de drogue: Un manuel).** Monteiro M. (ed.). WHO and Mentor Foundation, 1999, order no. 1930151, Prix. 30 francs suisses/27US\$.

Ce manuel, facile à utiliser, aide les travailleurs sur la santé qui n'ont pas une large formation ou des ressources sophistiquées à élaborer un contenu éducatif. Une attention particulière est accordée aux besoins des enfants de la rue.

Le manuel illustre plusieurs manières d'engager les jeunes dans la création, l'utilisation, la diffusion, et dans l'évaluation du contenu éducatif. Commander par courrier électronique à : publications@who.org

- **100 Ways to Energise Groups : Games to Use in Workshops, Meetings and the Community (100 façons d'animer un groupe : jeux à faire, lors d'ateliers, de réunions ou au sein d'une communauté).** The International HIV/AIDS Alliance, 2002.

Cet ouvrage est un recueil d'activités d'animation, d'activités pour briser la glace et de jeux qui pourront être utilisés par toute personne qui travaille avec des groupes dans un atelier, une réunion, ou une structure communautaire. Disponible en anglais, en français, et espagnol. Disponible en ligne sur : <http://www.aidsalliance.org/sw7452.asp>

4.3 Des Manuels de formation sur l'orientation (pas spécifiquement l'orientation par les pairs)

- **Counselling Skills Training in Adolescent Sexuality and Reproductive Health. A Facilitator's Manuel (Formation sur les compétences d'orientation en matière de sexualité et de santé reproductive des adolescents. manuel de l'animateur).** World Health Organization, revised edition 2001.

Ce manuel est conçu pour aider les animateurs à diriger un atelier de formation de cinq jours sur les compétences d'orientation en matière de sexualité et de santé reproductive de l'adolescent. La formation présentée dans ce manuel combine l'information de base sur la sexualité et la santé reproductive de l'adolescent, et les principes de l'orientation non-directive avec une formation sur les compétences spécifiques de communication interpersonnelle. Disponible en ligne sur : http://www.who.int/childadolescent-health/New_Publications/ADH/WHO_ADH_93.3.pdf ou par courrier électronique à : cah@who.int

5. Manuels des ressources

- Annotated Bibliography about Youth AIDS Peer Education in Europe (Bibliographie annotée sur l'éducation des jeunes par les pairs sur le SIDA en Europe). Svenson G, et al. (eds). European Commission, 1998.

Disponible en ligne sur: <http://webnews.textalk.com/europeer.youth/>, par courrier à l'adresse suivante: Department of Child Health, Church Lane, Heavitree, Exeter EX2 5SQ, Royaume Uni, ou par courrier électronique à : europeer@exeter.ac.uk

- Resource Manuel for Sex Educators: Basic Resources That Every Sex Educator Needs to Know About (Manuel des ressources pour les formateurs en éducation sexuelle: les ressources de base que tout formateur en éducation sexuelle doit connaître). Huberman B. Advocates for Youth, 2002, Prix 10\$US. Disponible en ligne sur: <http://www.advocatesforyouth.org/publications/ResourceManuel.pdf>

6. Autres ressources

- Hettema J, Steele J, Miller WR. Motivational interviewing. (Entretien de motivation) Annual Review of Clinical Psychology. 2005;1:91-111.
- LeFevre DN. New Games for the Whole Family. (Nouveaux jeux pour toute la famille) New York: Perigee Books, 1988.
- Miller WR, Rollnick S. Motivational Interviewing: Preparing People for Change (Entretien de motivation: Préparer les gens pour le changement). (2nd edition). New York: Guilford Press, 2002.
- New Games Foundation. The New Games Book. (Le livre de nouveaux jeux) Pella, IA: Main Street Books, 1976; New Games Foundation. More New Games (D'autres nouveaux jeux). Pella, IA: Main Street Books, 2001.
- Rollnick S, Miller WR. What is motivational interviewing? (Qu'est ce qu'un entretien de motivation?) Behavioural and Cognitive Psychotherapy. 1995;23:325-34.
- Selverstone R. Training Manuel for Mental Health Professionals. (Manuel de formation pour les professionnels de la santé mentale) New York: Sex Information and Education Council for the United States (SIECUS), non daté.

7. Revues

- Xcellent. The journal of peer education in Scotland (Xcellent. La revue de l'éducation par les pairs en Ecosse). Publiée par Fast Forward Positive Lifestyles Ltd., abonnement: £10 par an.

Cette revue, publiée trois fois par an, encourage le développement de l'éducation par les pairs dans le domaine de la santé, partage les bonnes pratiques, constitue un forum pour le débat, et publie des ressources utiles et des événements futurs comme les cours de formation, et les occasions de tisser un réseau de relations. Commander par courrier à l'adresse suivante: Fast Forward Positive Lifestyles Ltd., 4 Bernard Street, Edinburgh

EH6 6PP Royaume Uni ; ou courrier électronique à: admin@fastforward.org.uk

8. Sites Web utiles

- <http://www.advocatesforyouth.org/>

Ce site traite des questions de la santé sexuelle et reproductive des jeunes au niveau international et présente l'information, la formation et l'assistance stratégique aux organisations qui travaillent avec les jeunes, aux décideurs, aux activistes des droits des jeunes et aux médias.

- <http://www.avert.org>

AVERT est une charité internationale sur le VIH/SIDA qui présente des statistiques utiles, d'information pour les jeunes, des nouvelles, des mises à jour récentes, et des ressources sur l'homosexualité.

- <http://www.europeer.lu.se/index.1002---1.html>

Europeer est le centre de ressource de Lund University et l'Union Européenne pour l'éducation par les pairs des jeunes en Europe occidentale. Ce centre se concentre sur la santé, le développement, et l'habilitation des jeunes.

- <http://www.fhi.org>

Family Health International oeuvre pour l'amélioration de la santé de la famille et la santé reproductive dans le monde à travers la recherche biomédicale et en sciences sociales, la provision innovatrice des services de santé, la formation, et les programmes d'information.

- <http://www.goaskalice.columbia.edu>

Colombia University sponsorise ce programme sympathique et amusant pour les jeunes. C'est un programme sur Internet qui contient des questions-réponses sur l'éducation en matière de santé.

- <http://www.hsph.harvard.edu/peereducation/>

Ce site contient des ressources pour l'éducation par les pairs, y compris des outils de formation, des normes, et des plans de leçons développés par un projet en partenariat entre Harvard University School of Public Health et d'autres organismes gouvernementaux Sud-Africains. Il comprend une collection de six volumes appelée Rutunang : Standards of Practice for Peer Education on HIV/AIDS in South Africa (Rutunang : Les normes pour l'éducation par les pairs sur le VIH/SIDA en Afrique du Sud) par Charles Deutsch and Sharlene Swartz.

- <http://www.ippf.org>

International Planned Parenthood Federation (IPPF) est la plus grande fédération à but non lucratif en matière de planning familial et santé sexuelle. Cette fédération vise à promouvoir et asseoir le droit des femmes et des hommes de décider par eux mêmes combien d'enfants ils souhaitent

avoir et quand et le droit d'atteindre le plus haut niveau possible en matière de santé sexuelle et reproductive.

- <http://www.iwannaknow.org>

Ce site est un site d'information sur la santé sexuelle pour les jeunes. Il est géré par l'American Social Health Association.

- <http://www.nitestar.org>

Nitestar est le programme du théâtre dans l'éducation/théâtre pour le changement social hébergé à St. Lukes's Roosevelt Hospital à New York, New York, USA. Le programme utilise le théâtre pour aider les jeunes à clarifier les défis sociaux et de santé qu'ils rencontrent, à changer les attitudes à risques, et à développer des comportements sains.

- <http://www.savethechildren.org.uk>

Save the Children est la plus grande œuvre de bienfaisance Britannique qui travaille pour façonner un monde meilleur pour les enfants. Elle intervient dans 70 pays et aide les enfants des communautés les plus démunies à travers le monde.

- <http://www.siecus.org>

The Sexuality Information and Education Council of the United States (SIECUS) (Le conseil Américain d'éducation et d'information sur la sexualité) encourage une éducation complète sur la sexualité et soutient le droit des individus à faire des choix sexuels responsables.

- <http://www.teenwire.com>

Ce site sur l'éducation sexuelle de l'Association Planned Parenthood (planning familial). Il présente plusieurs articles écrits par et pour les jeunes.

- <http://www.unaids.org>

Le programme commun des Nations Unies sur le VIH/SIDA (ONUSIDA) regroupe les efforts et les ressources de huit organisations du système des Nations Unies pour aider le monde à prévenir de nouvelles infections au VIH, s'occuper de ceux qui sont déjà infectés, et atténuer l'impact de l'épidémie du VIH/SIDA.

- <http://www.unfpa.org>

Le Fond des Nations Unies pour la Population (UNFPA) soutient les pays en voie de développement, à leur demande, à améliorer l'accès aux services médicaux de reproduction et à l'amélioration de leur qualité, particulièrement le planning familial, une maternité sans risques, et la prévention des MST, y compris le VIH/SIDA.

- <http://www.unicef.org>

Le Fond des Nations Unies pour l'Enfance (UNICEF) travaille avec des partenaires à travers le monde pour promouvoir la reconnaissance et la réalisation des droits de l'enfant. A l'intérieur de ce site, visitez ce lien : <http://www.unicef.org/programme/lifeskills.html>

Pour des informations détaillées sur l'éducation basée sur les compétences de la vie.

- <http://www.unodc.org/youthnet>

The Global Youth Network (Réseau d'Action Globale pour la Jeunesse) est une initiative du Programme International pour le Contrôle des Drogues du Bureau des Nations Unies contre la Drogue et le Crime (ONUDD). Le Réseau d'Action Globale pour la Jeunesse vise à augmenter l'implication des jeunes dans le développement de politiques et de programmes contre l'abus de drogue.

- <http://www.youthclubs.org.uk>

Ce réseau Britannique soutient et développe un travail de qualité et des opportunités éducatives pour tous les jeunes.

- <http://www.youthhiv.org/>

YouthHIV, un projet de Advocates for Youth, gère ce site web créé par et pour les jeunes séropositifs du VIH et les éducateurs-pairs du VIH. Le but est de fournir un site web sain et efficace qui donne des informations sur la santé psychologique et sexuelle, le soutien pour la communauté, les occasions de soutien, les ressources et les renvois vers des spécialistes, et l'éducation par les pairs en ligne.

- <http://www.youthpeer.org>

Le Programme Y-PEER (Youth Peer Education Network: Réseau d'éducation des jeunes par les pairs) renforce la capacité des organisations nationales non gouvernementales et des gouvernements à mettre en place des programmes de qualité d'éducation par les pairs en Europe de l'Est, en Asie Centrale, au Moyen Orient, en Afrique du Nord, et en Afrique Orientale. Le site web comprend des liens vers plus de 25 sites spécifiques à des pays et fournit des ressources et des outils de communication.

Annexe 4. Références

- Bandura A. *Social Foundations of Thought and Action*. (Les Fondations sociales de la pensée et de l'action) Englewood Cliffs, NJ; Prentice-Hall, 1977.
- Berlin C, Berman L: *The other partner: the young man's role in adolescent pregnancy*. (L'autre partenaire: Le rôle du jeune homme dans la grossesse de l'adolescente) *Family Life Educator*, 1994; 12(3):4-10.
- Berlin C, Berman L: *Theater, peers and HIV prevention: a model*. (Le théâtre, les pairs et la prévention du VIH: un modèle) *Family Life Educator* 1995; 14(1):8-13.
- Berlin C, Lieberman, L. *Program: The NiteStar STARLO theatre education approach to pregnancy and disease prevention for pre- and early adolescents*. (Le Programme: L'approche de NiteStar STARLO à l'éducation par le théâtre pour la prévention des grossesses et des maladies chez les jeunes en préadolescence et en première adolescence) *Health Education and Behaviour* 2003; 30(2); 129-32.
- Bosomphra K. *The potential of drama and songs as channels for AIDS education in Africa: a report on focus group findings from Ghana*. (Le potentiel de l'art dramatique et des chansons comme canaux pour l'éducation sur le SIDA en Afrique : rapport sur les conclusions du groupe de travail du Ghana) *Quarterly of Community Health Education* 1992; 12(4):317-42.
- Chamberlain R, Chillery M, Ogolla L, et al. *Participatory educational theatre for HIV/AIDS awareness in Kenya*. (Le théâtre éducatif et participatif pour la sensibilisation au VIH/SIDA au Kenya) In *PLA Notes Issue 23*(69-74). London, International Institute for Environment and Development, 1995. Disponible sur: http://www.iiied.org/NR/agbioliv/pla_notes/pla_bac-kissues/documents/plan_02314.PDF
- Dalrymple L, Jaffa A. *DRAMAIDE, a project in schools in Kwazuki-Netal, South Africa 1996*. (Un projet dans les écoles à Kwazuki-Netal, en Afrique du Sud) In *AIDS Education: Interventions in Multi-Cultural Societies*. Scherker G, Sober-Friedman FS (eds.) New York: Plenum Press, 1996.
- Dalrymple L, Toit MK. *The evaluation of a drama approach to AIDS education*. (Evaluation d'une approche à l'éducation au SIDA par le théâtre) *Educational Psychology* 1993;13(2):147-54.
- Denman S, Davis P, Pearson J, et al. *HIV theatre in health education: an evaluation of « Someone like you.»* (Le théâtre du VIH dans l'éducation sur la santé: Une évaluation de 'Someone like you') *Health Education Journal* 1996; 55(2):156-64.
- Glik D, Novak G, Valente T, et al. *Youth performing arts entertainment education for HIV/AIDS prevention and health promotion: practice and research*. (Le divertissement et les arts dramatiques pour l'éducation des

jeunes à la prévention du VIH/SIDA et à la promotion de la santé : pratique et recherche) *Journal of Health Communication* 2002; 7(1); 39-57.

- Harding CS, Safer LA, Kavanaugh J, et al. Using live theatre combined with role playing and discussion to examine what at risk adolescents think about substance abuse, its consequences, and prevention. (L'utilisation du théâtre en direct conjointement avec le jeu de rôle et la discussion pour examiner ce que les adolescents à risque pensent de l'abus de substance, ses conséquences et sa prévention) *Adolescence* 1996; 31(124):783-96.
- Maritz G. Educational Theatre at the Edge of the Crush. The Use of Theatre as Entertainment-Education in HIV and AIDS Awareness and Prevention in the South African Mining Sector – Opportunities for Change. (Le théâtre éducatif au alentours de la mine. L'utilisation du théâtre comme éducation-divertissement pour la sensibilisation et la prévention du VIH et SIDA dans le secteur minier en Afrique du Sud - Opportunités de changement) Prétoria, Afrique du Sud: Centre for the Study of AIDS, Department of Drama, University of Pretoria, 2004. Disponible sur: <http://cscwww.cats.ohiou.edu/aas/happenings/conf/upload/Gerrit%20paper1.doc>
- Shefner-Rogers CL, Rogers EM. Evolution of the entertainment-education strategy. Paper presented at the Second International Conference on Entertainment-Education and Social Change, (Evolution de la stratégie de l'éducation-divertissement. Présentation à la deuxième conférence internationale sur l'éducation-divertissement et le changement social) Athens, Ohio, May 7-10, 1997.
- Ward L. Drama: an effective way to educate about AIDS. (L'art dramatique: Une manière efficace d'éduquer sur le SIDA.) *Social Casework: The Journal of Contemporary Social Work* 1988; 69(6):393-96.

