Sur la route

Scénario pédagogique

UNE PRODUCTION DE L'OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA

Objectif général

Permettre à l'élève d'explorer des techniques de créativité dans le but de collaborer à la construction d'une œuvre collective. Développer son ouverture aux autres, son écoute et son respect des différentes personnalités parmi ses pairs. Lui apprendre à communiquer ses idées de façon claire et à écouter celles des autres.

Public cible

Élèves de la 2e à la 4e année du primaire.

Domaines d'apprentissage

- Arts visuels
- Langues
- Sciences sociales

Matériel

Magnétoscope, téléviseur, feuilles blanches, matériel d'arts plastiques, magazines à découper.

Résumé du scénario pédagogique

Ce scénario pédagogique permet à l'élève d'explorer les notions d'attente, de créativité et de projet de groupe, tout en soulignant l'importance de faire entendre sa propre voix. Avec un brin de nostalgie, *Sur la route* évoque à la fois la magie de la créativité, la complicité, et renvoit à une époque où la technologie n'avait pas encore une si grande importance dans le divertissement individuel. Deux activités reliées à ces thématiques vous sont proposées, ainsi qu'une activité de réinvestissement.

Amorce et activité préparatoire

Durée approximative : 50 minutes

Nous vous proposons d'engager d'abord une discussion sur l'attente et l'ennui. Cet échange amènera l'élève à déterminer le rôle de la technologie dans ses activités, à trouver les solutions de rechange possibles et à envisager la créativité comme mode de communication et d'échanges avec les autres.

Amorce

Entamez la discussion en demandant aux élèves d'expliquer dans leurs mots ce qu'évoque pour eux l'attente. Notez leurs réflexions au tableau, puis demandez-leur de décrire une situation où ils ont eu à attendre longuement.

- S'ennuyaient-ils dans cette situation? Étaient-ils impatients?
- Étaient-ils seuls?
- Pendant ce moment, étaient-ils portés à réfléchir? à rêvasser? à somnoler? à s'agiter? à avoir des idées (claires ou floues)?
- S'occupaient-ils pour passer le temps? Si oui, à quoi?

Jeu préparatoire : être dans sa bulle

Mise en situation : Invitez les élèves à imaginer qu'ils doivent faire un très long voyage en train, assis à côté d'un passager ou d'une passagère à qui ils ne peuvent pas parler.

Demandez à chaque élève de dessiner un cercle sur une feuille blanche. Pour se mettre dans la peau d'un voyageur solitaire, l'élève doit représenter à *l'intérieur* de sa « bulle » (en dessins ou en mots) les activités qui l'occupent pendant ce voyage. Il peut s'inspirer des notes prises au tableau. Il indiquera ensuite, à *l'extérieur* de sa bulle, les activités qu'il pourrait partager avec son covoyageur ou sa covoyageuse (en n'oubliant pas qu'il leur est impossible de parler!). Faites un retour en classe en encourageant chaque élève à faire part de ses activités (solitaires et à deux). Demandez ensuite à la classe de déterminer si certaines de ces activités impliquent :

- des outils technologiques (baladeur numérique, jeu vidéo portatif, ordinateur, téléviseur, téléphone portable, etc.);
- l'imagination (éléments fictifs, inventés, fantaisistes, etc.);
- l'environnement immédiat (regarder le paysage, faire le portrait des autres passagers, compter les sièges, etc.).

Discutez avec les élèves de leurs découvertes, en mettant l'accent sur la complicité (chaque voyageur doit s'accorder aux autres pour communiquer) et sur la possibilité d'entrer en contact sans paroles, par le biais de la créativité.

Activité 1 : Les contraintes? Connais pas!

Durée approximative : 50 minutes

Étape 1 : Visionnez une première partie du film en classe (3 min 33 s ou jusqu'à ce que le père arrête la voiture). Demandez aux élèves de résumer la situation qu'ils viennent d'observer en leur posant les questions suivantes :

- Pouvez-vous décrire le comportement de chaque fille dans la voiture?
- Que font-elles pour passer le temps?
- Pourquoi leur père met-il fin à leur activité?

Étape 2 : Invitez ensuite les élèves à imaginer la suite du film, à l'aide des pistes suivantes :

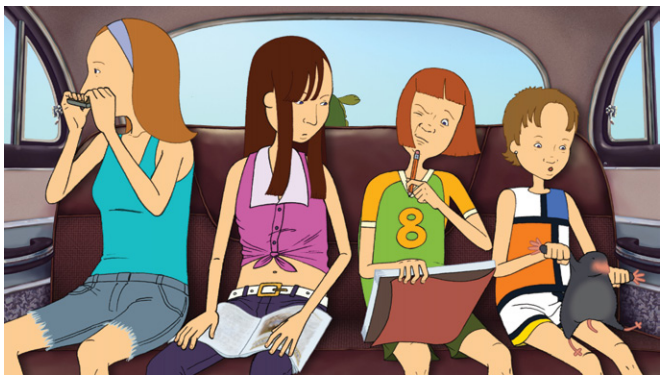
- Qu'advient-il lorsque nous n'avons pas accès à la technologie dans la voiture (comme c'était le cas autrefois)?
- Comment peut-on rendre une situation moins ennuyante, moins longue, sans cette technologie?
- Comment les filles pourraient-elles être créatives?

Étape 3 : Proposez aux élèves de vérifier ce que font ensuite les quatre sœurs, en visionnant le film jusqu'à la fin. Faites-leur remarquer que, à partir du moment où les filles joignent leurs efforts, l'ennui se transforme en inventivité : le paysage bouge, l'horizon prend des formes singulières et les objets s'animent. Chacune s'épanouit dans un rôle complémentaire et improvisé malgré les contraintes du départ. Demandez aux élèves de trouver ces contraintes (la chaleur, la distance, la monotonie, etc.) et d'expliquer comment chacun des personnages a su transformer la situation.

Activité 2 : La fenêtre devient « écran »…

Durée approximative : 60 minutes

Étape 1 : Annoncez à vos élèves qu'ils vont créer en équipe une mise en scène fantastique. Invitez-les à imaginer que, tout comme dans le récit de *Sur la route*, leurs idées s'animeront à partir de l'environnement immédiat. S'il y a une fenêtre dans votre classe, demandez aux élèves de s'inspirer de la vue à travers la vitre. Si, par exemple, de la fenêtre on aperçoit une rue, la cour d'école, un parc ou une montagne, l'histoire aura lieu dans ce décor. Chaque équipe présentera ensuite devant la classe sa mise en scène.



Variante : Si vous le préférez, distribuez à chaque équipe une image représentant un lieu (une image de magazine préalablement découpée peut très bien faire l'affaire). Les images peuvent représenter la mer, un désert, une campagne, le centre-ville, bref, à chaque lieu sa possibilité. L'image de chaque équipe sera l'« écran » sur lequel se déroulera l'histoire mise en scène.

Étape 2 : Formez des équipes comptant le même nombre de membres. Au préalable, demandez à chaque élève de répondre en quelques mots aux questions suivantes (voir la note plus loin) :

1. Quelle activité aimes-tu pratiquer individuellement?
2. Quel est ton repas favori?
3. Quel métier aimerais-tu faire?
4. Quelle est ta saison préférée?

Ces éléments serviront à construire une histoire et à la mettre en scène.

Étape 3 : Chaque membre de l'équipe fournit une de ses réponses pour composer l'histoire.

Ainsi, une équipe pourrait disposer des éléments suivants pour son travail de création :
- Le paysage de la cour d'école (ou l'image d'un désert)
- Lire un livre (réponse de l'élève 1)
- Des spaghettis (réponse de l'élève 2)
- Pompier (réponse de l'élève 3)
- L'hiver (réponse de l'élève 4)

Voilà la trame de l'histoire! L'équipe est maintenant prête à créer une petite mise en scène. Chaque membre doit incorporer sa réponse dans l'histoire, trouver un moyen de l'adapter aux réponses des autres et de l'intégrer au décor attribué. Poussez les élèves à donner libre cours à leur imagination, à inventer une mise en scène étonnante et fantastique!

Étape 4 : À la fin de l'activité, chaque équipe expose devant la classe le résultat de ce laboratoire. Au cours d'une discussion de groupe, il est important de souligner la contribution apportée au scénario pédagogique par chaque élève. Vous pouvez aussi rappeler que ce qui semblait être une contrainte s'est transformé en outil et en inspiration, même si, au départ, les réponses semblaient difficilement conciliables les unes avec les autres.

Activité de réinvestissement : L'exquis cadavre

En groupe de 3 à 5 élèves
Proposez à vos élèves de représenter un personnage de manière artistique, en employant une méthode de collaboration improvisée, dans l'esprit du film *Sur la route*.

Avec la méthode du « cadavre exquis », chaque élève incorpore son idée à une œuvre, en utilisant sa propre voix pour nourrir un travail collectif. Chaque « cadavre exquis » peut ensuite être présenté devant la classe, donnant ainsi l'occasion à l'élève de poser un regard sur une œuvre collective à laquelle il a participé.

Cette technique consiste à coller des mots ou des images les uns à la suite des autres afin de former une suite invraisemblable, sans toutefois se contraindre à une structure de narration (voir les documents en référence plus loin).

Objectivation

Amenez vos élèves à expliquer ce qui déclenche l'ennui chez eux. Leur faire prendre conscience que l'ennui se manifeste souvent par l'inaction, le manque d'intérêt, de plaisir ou par la monotonie.

Demandez-leur de verbaliser les attitudes qui peuvent amener une personne à sortir de cet état léthargique (ou de lassitude) pour rendre ces moments plus intéressants et constructifs.

Veillez à ce que chaque élève puisse exprimer son idée afin de participer à cette prise de conscience collective.

Références

Pour en savoir plus sur les cadavres exquis :
- *Le surréalisme, les enfants terribles de l'art,* Éditions Palette, 2006.
- *Le surréalisme,* PUF (Coll. Que sais-je?).
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Cadavre_exquis>

Note : Ce scénario pédagogique a été conçu pour une clientèle diversifiée. Vous pouvez l'adapter en fonction de vos élèves et retenir les questions qui conviennent à leur âge.