

Z COMME ZADIG

CAHIER
PÉDAGOGIQUE



TABLE DES MATIÈRES

1- PRESENTATION DU CAHIER ET DE LA MEDIATION THEATRALE :	3
2- Z COMME ZADIG	4
RÉSUMÉ DE LA PIÈCE Z COMME ZADIG	4
PAS DE PANIQUE	5
METTEURE EN SCÈNE	6
ZADIG, COMÉDIEN	6
MUSICIEN, COMÉDIEN	7
SCÉNOGRAPHE	7
LE CONTEXTE THÉMATIQUE ET LE PHILOSOPHE VOLTAIRE	8
3- POUR UNE SORTIE THÉÂTRALE RÉUSSIE	9
4- ACTIVITÉS POUR ENRICHIR L'EXPÉRIENCE DE LA SORTIE THÉÂTRALE	10
4-1 ACTIVITÉS AVANT LA SORTIE THÉÂTRALE	10
<i>Exercice 1 : Un petit tour vers le Moyen-Orient</i>	11
<i>Exercice 2 : Exploration corporelle</i>	17
<i>Exercice 3 : improvisation</i>	20
<i>Exercice 4 : Découverte d'un conte oriental</i>	22
<i>Exercice 5 : Mise en scène d'un extrait</i>	28
<i>du premier tableau « Le Borgne »</i>	28
<i>Exercice 6 : Création d'un monologue</i>	30
<i>Exercice 7 : Création d'une aventure à Zadig</i>	31
Extrait du Tableau 9 : L'esclavage	32
<i>Exercice 8 : Le cœur de Zadig et son chœur</i>	33
<i>Exercice 9 : Jeu des 4 familles</i>	35
<i>Exercice 10 : Découvrir Voltaire</i>	38
4-2 ACTIVITÉS PENDANT LA SORTIE THÉÂTRALE	42
<i>Exercice 1 : Préparation et rencontre avec les comédiens</i>	43
<i>Exercice 2 : Les premières impressions de la pièce</i>	45
<i>Exercice 3 : Le programme</i>	48
<i>Exercice 4 : Rétroaction sur la thématique de la destinée</i>	49
4-3 ACTIVITÉS APRÈS LA SORTIE THÉÂTRALE	51
<i>Exercice 1 Quiz, Lexique Ludique</i>	51
<i>Exercice 2 : Le cercle d'appréciation</i>	54
<i>Exercice 3 : La critique</i>	57
<i>Exercice 4 : Dessine-moi ton spectacle</i>	58
CONCLUSION :	62
RÉFÉRENCE :	64



1- PRESENTATION DU CAHIER ET DE LA MEDIATION THEATRALE :

Ce cahier artistique et pédagogique sert d'outil pédagogique pour les enseignants afin d'accompagner les élèves pendant leur expérience *Z comme Zadig* et d'assurer une bonne médiation théâtrale.

« [Développer le goût du théâtre] ...Ce que nous appelons la médiation théâtrale est un outil éducatif d'incitation et d'accompagnement à la fréquentation. Et parfois, ce sont des activités d'apprivoisement pour des publics plus exclus, mais toujours dans le but de leur faire voir des spectacles et de favoriser leur intelligence de spectateur. »¹

Dans un premier temps nous présentons dans le cahier:

- La compagnie Pas de Panique et les créateurs de la pièce *Z comme Zadig*
- Un résumé de la pièce
- Le contexte thématique et philosophe Voltaire.



Dans un second temps nous offrons à l'enseignant un guide pour réussir la sortie à la pièce de théâtre *Z comme Zadig*.

Finalement, nous présentons les activités que l'enseignant pourrait offrir aux élèves afin de les préparer à recevoir le spectacle et d'enrichir leur expérience. Ces activités sont classées d'après l'ordre de leur présentation. Certains exercices doivent être offerts avant le spectacle, d'autres pendant la sortie théâtrale et d'autres doivent être donnés après le spectacle.

L'enseignant n'est pas tenu de réaliser tous les exercices du cahier. Cependant, certaines activités sont plus pertinentes si elles sont offertes ensembles. Les détails sont mentionnés dans les descriptifs de chaque exercice.

Veillez noter que nous avons employé le masculin pour alléger le texte.

¹ Définition récupérée du site de la maison théâtre le 18 décembre 2017
<https://www.maisontheatre.com/a-propos/mediation-theatrale/>



2- Z COMME ZADIG

La pièce *Z comme Zadig* est une adaptation du texte de **Voltaire**, elle est mise en scène par **Anne Millaire**. **Ariel Ifergan** interprète le rôle de Zadig et des autres personnages. Il est accompagné de **Jeannot Bournival** à la clarinette.

RÉSUMÉ DE LA PIÈCE *Z COMME ZADIG*

« Le personnage principal Zadig, un jeune homme babylonien plutôt doué, vertueux, riche, mais naïf et un brin prétentieux, croit qu'il a tout pour être heureux. Il connaît une ascension fulgurante dans les hautes sphères du pouvoir, mais à la suite des déceptions amoureuses et d'ignominieuses tractations d'envieux, Zadig est forcé de s'exiler en Égypte. Son parcours initiatique, jalonné de péripéties mirobolantes, de rencontres surprenantes, de souffrances et de remises en question, le ramènera finalement victorieux à Babylone où l'attendent gloire et amour ».

Seul personnage principal du récit, Zadig incarne les sages, les fous, les bons, les femmes, le perroquet, le nain, le roi, les dromadaires, le journaliste, etc.



[Le texte et la photo ont été récupérés du site de la compagnie *Pas de Panique*]

PAS DE PANIQUE

Histoire de la compagnie



La compagnie *Pas De Panique* a été fondée en 2005 grâce à la complicité de deux comédiens-créateurs (Alexandre Frenette et Ariel Ifergan). Elle consacre ses premières créations à montrer des pièces de théâtre pour les adolescents, mais quelques années plus tard, la compagnie décide d'avoir une approche pour un public plus large.

Leur vision originale basée sur un jeu très rythmique et incarné leur permet de très rapidement se faire connaître. Ils remportent le prix Masque des Enfants Terrible grâce à leur pièce *T'as aucune chance* qui fut jouée plus de 350 fois dans 90 différents établissements scolaires au Québec. En 2007, ils décident de monter la pièce *Z comme Zadig*. Celle-ci sera jouée pendant cinq ans, soit jusqu'en 2012. La pièce sera reprise en 2017.

Depuis 2009, *Pas de Panique* consacre ses créations à un public adulte sans pour autant oublier les adolescents.

En 2015, la compagnie *Pas de Panique* a été invitée à s'installer en résidence au *Centre Segal de Montréal*. Cela fait trois ans que les membres de la compagnie y résident.

METTEURE EN SCÈNE

ANNE MILLAIRE

Artiste pluridisciplinaire : musicienne et–danseuse, comédienne, metteure en scène, pédagogue ; conjugué à une spécialisation en *commedia dell’arte*, Anne Millaire participe d’abord à quelques folles aventures théâtrales du NTE. Elle a conçu, mis en scène et interprété les textes d’une poésie urbaine forte et désespérée d’Hélène Monette dans le spectacle *l’En dedans sens dessus dessous* à l’Espace Libre. Elle dirige également une troupe d’acteurs et de musiciens dans *L’illusion* de Pierre Corneille au Théâtre Denise- Pelletier. Dernièrement, elle a créé le dernier texte de Maryse Pelletier, *La carnivore Pourpre*. Elle s’implique aux Jeunesses Musicales du Canada pour qui elle écrit et met en scène des concerts-théâtres jeunes publics, concerts de la relève et planche sur de nombreux projets plus fous les uns que les autres.



ZADIG, COMÉDIEN

ARIEL IFERGAN



Ariel Ifergan débute sa carrière en 1999 en tant qu’interprète de théâtre. Il a joué depuis dans près d’une vingtaine de productions dont les plus récentes sont *L’Orangerie* (m.e.s Claude Poissant), *Richard III* (m.e.s. Brigitte Haentjens), *Devine qui*, les *Dix petits nègres* (m.e.s. Michelle Deslaurier), *Le dernier jour d’un condamné* (m.e.s. Éric St-Jean). En 2017, il sera parmi la distribution de *Qu’est-ce qu’on a fait au bon Dieu ?* (m.e.s. Denise Filiatrault) au théâtre du Rideau Vert.

En 2006, il fonde avec Alexandre Frenette les Productions Pas de Panique. Après plusieurs années consacrées au public adolescent, les fondateurs amorcent leur collaboration avec le Centre Segal en 2013. Ariel signe d’abord la mise en scène de *L’Augmentation* de Georges Perec, puis en 2016 *Le Visiteur* d’Eric- Emmanuel Schmitt.

MUSICIEN, COMÉDIEN

JEANNOT BOURNIVAL



« Multi-instrumentiste, compositeur et réalisateur reconnu depuis plus de 15 ans, Jeannot Bournival est apprécié au Québec et en Europe. Depuis une dizaine d'années, on retrouve son nom associé à la musique, aux arrangements et la production qui entourent l'artiste Fred Pellerin, au côté duquel il a reçu plusieurs prix, mentions et disques platine. Récipiendaire d'un Félix pour prise de son et mixage, Jeannot est propriétaire du studio Pantouf situé à St-Élie de Caxton».

SCÉNOGRAPHE

ALEXANDRE FRENETTE

Diplômé de l'École Supérieure de Théâtre (UQAM), Alexandre débute sa carrière en tant qu'interprète de théâtre : Il joue notamment pour le Théâtreium à Drummondville, Don Juan pour le Théâtre du Nouveau Monde, *Unity 1918* pour le Théâtre PAP et *Camélias* à Chicoutimi, Montréal et à Monterrey au Mexique. Le théâtre jeune public occupe une place importante avec, entre autres : *Le malades imaginaires* et *Le chef d'œuvre de monsieur Golman* pour LV2, *Médée*, *Les Fourberies de Scapin* et *Scaramouche* pour le Théâtre Denise Pelletier, En 2006, il fonde, en compagnie d'Ariel Ifergan, les Productions Pas de Panique.



[Ces textes et photos ont été tirés à partir du site de la compagnie *Pas de panique*]

LE CONTEXTE THÉMATIQUE ET LE PHILOSOPHE VOLTAIRE

« Les conflits armés, guerres de religions, début des discussions sur les accommodements raisonnables, toute cette actualité alimentait nos discussions et collait de façon stupéfiante aux thématiques voltairiennes. »

François Marie Arouet (Voltaire) est un philosophe français né à Paris en 1694. Entre 1794 et 1710, Voltaire fait des études classiques à l'école des jésuites de Louis-le-Grand. Arouet est exilé puisque ses idéologies vont à l'encontre des mœurs de l'époque : ses créations de poèmes satiriques sont la cause de son exil. À sa sortie de prison, il prend le nom de Voltaire. Il est chimiste, physicien, astronome et écrivain. Il écrit notamment *Œdipe* (1718) et *La ligue* (1723). Lors de son retour en France, il met en scène *Brutus* (1730), *Zaïre* (1732), publie *l'Histoire de Charles XII* (1731) et les *Lettre Anglaises ou Lettres philosophiques* (1734), « première bombe lancée contre l'Ancien Régime » (Lanson). Bref, ces représentations dramatiques se multiplient.



Voltaire décède le 30 mai 1778.

« Le Zadig est un excellent exemple de ces luttes que l'homme raisonnable doit opposer à toutes les formes de tyrannie : les préjugés, l'obscurantisme, le despotisme, etc. Le héros de Voltaire est aussi en un sens un héros tragique : il pressent lui aussi que la lutte est inégale, que des forces parfois titanesques s'unissent contre lui, mais comme le héros tragique, il revendique justement sa liberté la plus entière dans la volonté de se battre lors même que tout semble perdu ».

[La première partie de ce texte est reprise de l'ancien programme de la pièce *Z comme Zadig* et la deuxième partie du texte est reprise de l'ancien document préparatoire et pédagogique réalisé Pas de Panique].

3- POUR UNE SORTIE THÉÂTRALE RÉUSSIE



À vous, cher enseignant, qui souhaitez préparer une sortie théâtrale réussie pour vos élèves. Vous devez savoir qu'une sortie au théâtre n'est pas simple. Pour vous aider, voici quelques conseils à suivre.

Ce que vous devez savoir **avant** la sortie théâtrale avec vos élèves :

- Consulter les différentes dates disponibles pour la présentation de la pièce.
- En choisir une et appeler pour réserver le nombre de personnes qui seront présentes.
- Confirmer la réservation en récupérant les tickets (en ligne ou en papier).
- Vérifier l'heure du début de spectacle.
- Préparer le transport et le trajet en conséquence (bus, transport en commun...)
- Prévoir une liste de présence des élèves en votre possession avec un crayon.
- Prévoir une séance pour expliquer aux élèves les consignes relatives à la sortie théâtrale :
 - Rester toujours en groupe et suivre les indications de l'enseignant jusqu'à l'entrée au théâtre.
 - Une fois installé dans la salle de spectacle et que le spectacle commence, ne pas jaser avec ses camarades. Se souvenir des commentaires et des impressions afin de les partager après le spectacle.
 - Ne pas déranger les acteurs durant le spectacle avec des appareils électroniques.

Ce que vous devez savoir **pendant** la sortie théâtrale avec vos élèves :

- Prendre les présences.
- Demander aux élèves de passer à la salle de bain avant la représentation.
- Rappeler les règlements de la sortie au théâtre.
- Une fois le spectacle terminé, vous pouvez demander aux élèves de prendre des notes sur leurs impressions.

Ce que vous devez savoir **après** la sortie théâtrale avec vos élèves :

- Prendre les présences encore une fois pour le retour.
- Animer une discussion dans le bus avec les élèves sur leurs impressions générales de l'expérience *Z comme Zadig*.
- Dans les jours qui suivent, les exercices de médiation théâtrale « après la sortie théâtrale » pourront être considérés.

4- ACTIVITÉS POUR ENRICHIR L'EXPÉRIENCE DE LA SORTIE THÉÂTRALE



2

4-1 ACTIVITÉS AVANT LA SORTIE THÉÂTRALE

² Scool playtime, image récupérée le 18 décembre du :
<http://weclipart.com/school+playtime+clipart>

EXERCICE 1 : UN PETIT TOUR VERS LE MOYEN-ORIENT

3



Objectif : Démystifier les élèves sur certains pays du Moyen-Orient et de ce qui les caractérise.

Nombre de participants : Tout le groupe.

Durée: 45 minutes.

Déroulement:

Étape 1 : L'enseignant donne un exemple de l'exercice : il se présente comme voyageur (avec un sac de voyage). Il s'arrête sur scène et pige une photographie émergeant du sac (voir annexe géographie). D'abord, il doit deviner à quel pays se rapporte la photographie. Par la suite, il peut jouer son rôle de voyageur dans ce pays: que voit-il ? Comment perçoit-il les gens dans ce pays? Fait-il chaud? Etc. Finalement, il peut coller la photographie sur la carte.

Étape 2 : L'enseignant invite les élèves, à tour de rôle, à faire le même exercice. Une fois que tous les élèves sont passés, ou pendant leur passage, l'enseignant précise certains propos ou certaines caractéristiques des pays. Il guide les élèves au besoin sur certains propos ou des préjugés sur les pays arabes.

Étape 3 : L'enseignant termine l'exercice en demandant aux élèves s'ils ont appris quelque chose de nouveau. Il leur demande de nommer ce qui est difficile dans cet exercice.

Étape 4 : Il demande aux élèves, en levant la main, si ceux-ci connaissent des amis, des parents, des frères et des sœurs qui viennent de cette région du monde.

N. B. À la discrétion de l'enseignant, celui-ci pourrait accueillir les élèves dans sa classe sous une atmosphère qui rappelle la culture égyptienne. Une musique, un service de thé et de l'encens pourraient se joindre idéalement à cette expérience.

³ Camel running, récupérée le 19 décembre du :
<https://www.shutterstock.com/search/camel+running>

Annexe: Géographie

Les photographies













Les merveilles du monde moderne (les nouvelles)

1. La grande muraille de Chine (Pékin).
2. La cité de Pétra (en Jordanie, Pétra).
3. Christ rédempteur (Rio-de-Janeiro).
4. Le Machu Picchu (Cuzo, Pérou).
5. Chichen Itza (Valladolid, Mexique).
6. Taj Mahal (Agra, Inde).
7. Le Colisée (Italie).






Les aspects culturels de la culture orientale.

8. Un chameau
9. Derbouka
10. Un foulard
11. Paréo
12. Tiaré
13. Tuque
14. Pyramide

Les pays du Moyen-Orient⁴

Les pays du Moyen-Orient	Population (2016)	Superficie (km ²)	Capitale
 <u>Arabie saoudite</u>	32 248 201	2 149 690	<u>Riyad</u>
 <u>Bahreïn</u>	1 404 900	758	<u>Manama</u>
 <u>Chypre</u>	858 000	9 251	<u>Nicosie</u>
 <u>Égypte</u>	90 714 200	1 002 000	<u>Le Caire</u>
 <u>Émirats arabes unis</u>	9 157 000	83 600	<u>Abou Dabi</u>
 <u>Irak</u>	36 575 000	435 244	<u>Bagdad</u>
 <u>Iran</u>	79 131 900	1 628 750	<u>Téhéran</u>
 <u>Israël</u>	8 489 400	22 072	<u>Jérusalem</u>
 <u>Jordanie</u>	9 531 712	89 342	<u>Amman</u>
 <u>Koweït</u>	4 183 658	17 818	<u>Koweït</u>
 <u>Liban</u>	5 988 000	10 452	<u>Beyrouth</u>
 <u>Oman</u>	4 398 823	309 500	<u>Mascate</u>

⁴ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Moyen-Orient>

 <u>Palestine</u>	4 682 467	6 020	<u>Jérusalem</u>
 <u>Qatar</u>	2 545 603	11 586	<u>Doha</u>
 <u>Syrie</u>	18 564 000	185 180	<u>Damas</u>
 <u>Turquie</u>	78 741 053	783 562	<u>Ankara</u>
 <u>Yémen</u>			

Les pays du Proche-Orient

 Égypte

 Irak

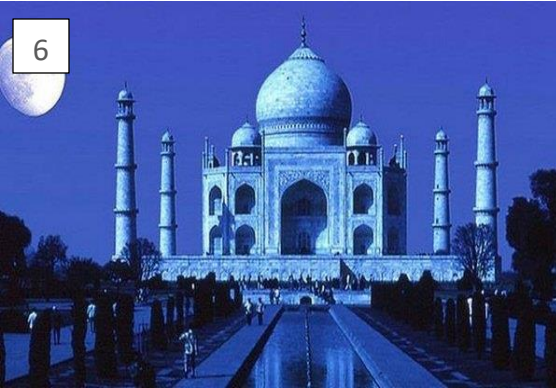
 Israël

 Jordanie

 Liban

 Palestine

 Syrie







9



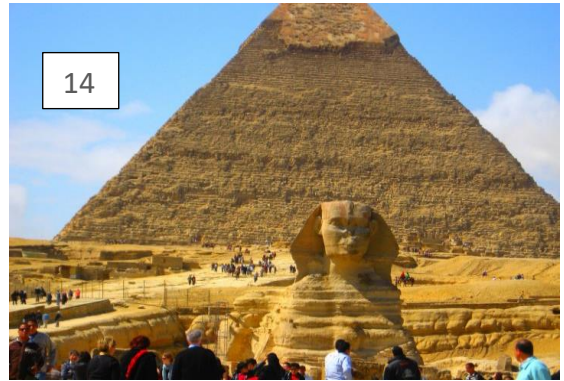
10



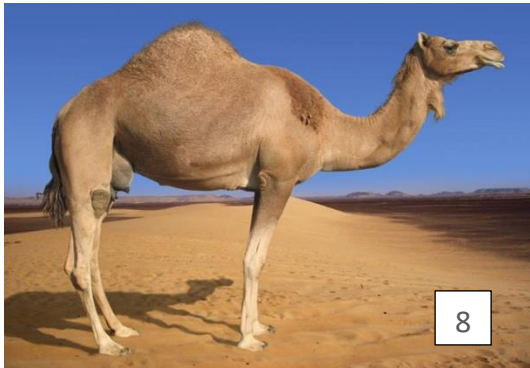
11



13



14



8



12

EXERCICE 2 : EXPLORATION CORPORELLE

Note pour l'enseignant :

Les éléments importants pour aider l'interprétation d'un personnage:

- Une posture bien définie
- Une démarche précise

Objectif :

Explorer différentes postures et gestuelles dans le but d'une création d'un personnage.

Nombre de participants : Tout le groupe

Durée : 30 minutes à une période.

Le but de cette activité est de faire essayer aux élèves différentes postures corporelles correspondant à leur personnage. Ainsi, l'enseignant peut utiliser dans son exploration (détails dans étape 4), des moments par lesquels les élèves mettront à l'essai différentes attitudes. Par exemple, comment réagit votre personnage lorsqu'il s'énerve? Lorsqu'il a froid, comment se tient-il? Lorsqu'il est heureux, comment s'exprime-t-il?

Déroulement:

Étape 1 : L'enseignant crée avec les élèves les fiches de quatre personnages. Il peut laisser libre à l'imagination des élèves.

- Ci-dessous la description des personnages dont il peut s'y inspirer et qu'il peut compléter avec les élèves. Ce sont des personnages tirés de la pièce (voir annexe : fiche des personnages).

Étape 2 : Une fois que la fiche est complétée, chaque élève choisit un personnage.

Étape 3 : L'enseignant fait maintenant une exploration corporelle avec les élèves. Il leur demande de prendre une place dans l'espace et de commencer à imaginer une posture correspondant à leur personnage. Le but de cet exercice est que l'élève explore différentes postures et attitudes pour la création de son personnage.

Exemple d'un récit-agit :

« Vous êtes chez vous et vous vous préparez pour un rendez-vous très important. Vous vous levez et vous vous dirigez vers la salle de bain pour vous regarder dans le miroir. Comment vous tenez-vous debout? Comment marchez-vous? Imaginez un miroir et observez-vous. Vous prenez votre temps, il fait beau dehors, vous décidez d'aller à pied à votre rendez-vous. Vous prenez votre sac et vous sortez. Vous êtes pressé, vous ne voulez pas rater votre rendez-vous. Comment marchez-vous quand vous êtes pressé. Vous vous arrêtez soudainement. Vous vous rappelez que vous avez mis les mauvaises chaussures.

Cela vous énerve. Vous restez un moment sur place pour décider quoi faire. Vous êtes très énervé. Comment est votre corps quand vous êtes énervé? Vous vous rendez compte que les bonnes chaussures sont dans votre sac. Vous êtes soulagé et content. Vous les mettez et continuez votre chemin. Vous arrivez enfin à votre rendez-vous. Vous attendez. Observez votre corps. Comment votre corps se tient-il? Trouvez un coin et asseyez-vous. Rappelez-vous comment était votre personnage dans les moments : énervé, pressé, joyeux »

- Afin d'aider les élèves dans leur exploration, il est possible également de mettre une musique d'ambiance instrumentale.

Étape 4 : Pour finir leur exploration, les élèves doivent avoir trouvé une démarche à leur personnage.

Étape 5 : Afin d'approfondir les personnages, l'enseignant demande à deux élèves de se mettre sur scène. Il forme deux groupes qui sont placés face à face à chaque extrémité de la scène.

Un élève de chaque groupe avance en utilisant une démarche de son personnage vers le centre de la scène et rencontre son partenaire. Chaque élève dit une réplique qu'il improvise. La réplique peut être simple puisque l'objectif de l'exercice est de voir les démarches des personnages.

Étape 6 : Après chaque rencontre, les spectateurs devinent qui sont les deux personnages.



Annexe : fiche des personnages

Roi Moabdar : est un jeune roi qui agit selon ses désirs et ses caprices. Même s'il paraît amical, il s'agit d'un vrai tyran. Il va aider Zadig à devenir quelqu'un d'important dans son royaume.

Reine Astarté : est d'une grande beauté. Épouse du roi de Babylone, elle tombe amoureuse de Zadig et ne parle que de lui. Naïve et tendre, elle prendra toujours la défense de son chevalier.

Sémire : Elle est la première grande amoureuse de Zadig. Elle est belle, riche jeune et noble, elle finit par laisser tomber Zadig pour un homme plus beau et plus riche que lui.

Cador : Il est le meilleur ami de Zadig. Il connaît tout le monde et possède beaucoup de contacts. Il apporte toujours de l'aide à Zadig.

EXERCICE 3 : IMPROVISATION

Objectif : amener les élèves à réaliser des improvisations en faisant rencontrer certains personnages de la pièce. Nous proposons à l'enseignant d'explorer les cinq personnages suivants : Le roi, la reine Astarté, Sémire, Cador, et Zadig.

Il est intéressant de présenter cet exercice après l'exercice 2 sur l'exploration corporelle.

Durée : Une période

Matériel :

- Deux contenants (boîtes ou chapeaux).
- Les cinq personnages écrits sur des bouts de papier et réunis dans le 1^e contenant.
- Différentes situations découpées et réunies dans le 2^e contenant. (Voir annexe : scènes d'improvisation)

Déroulement :

Il s'agit d'un exercice d'improvisation donc aucune préparation n'est nécessaire avant l'exercice. Les élèves sont alors installés dans la place du public et sont prêts à jouer.

Étape 1 : L'enseignant présente les cinq personnages aux élèves. Il peut utiliser la fiche de l'exercice précédent.

Étape 2 : En équipe de deux, les élèves montent sur scène et pige une situation.

Étape 3 : Ils la lisent entre eux. Les deux élèves ont une minute pour lire la situation et déterminer qui joue quel rôle.

Étape 4 : les élèves se préparent en coulisses.

Étape 5 : Au signal de l'enseignant, les élèves arrivent sur scène et improvisent la situation pignée.

- Dans leur improvisation, les élèves doivent démontrer clairement la création de deux personnages en utilisant une démarche et des attitudes spécifiques aux personnages. Leur situation doit avoir un début, un milieu et une fin.
- Si l'enseignant présente cet exercice après celui de l'exploration corporelle, les élèves peuvent alors s'inspirer des différentes démarches apprises dans l'exercice précédent.

Étape 6 : les élèves ont entre 1 min à 1min 30 pour jouer la situation pignée. (L'enseignant peut accorder un peu plus de temps selon les situations et le développement apporté par les élèves).

Annexe: Scènes d'improvisation

<p><u>Zadig et son ami Cador au téléphone.</u></p> <p>Le roi vient de découvrir la relation secrète entre sa femme et Zadig. Il envoie ses gardes pour tuer Zadig. Zadig ne sait pas quoi faire et a besoin de l'aide de son ami Cador. Il l'appelle au téléphone.</p>	<p><u>Sémire et Zadig</u></p> <p>Sémire doit annoncer à Zadig qu'elle le quitte pour se marier avec le seigneur Orcan.</p>
<p><u>La reine Astarté et Zadig.</u></p> <p>Zadig et Astarté viennent de découvrir que le roi est à leur recherche pour les tuer. Ils ont très peu de temps pour trouver une solution et s'enfuir.</p>	<p><u>La reine Astarté et le Roi au balcon</u> (on imagine qu'ils observent ensemble une scène)</p> <p>La scène : Zadig doit être tué parce qu'il a trahi le roi. Astarté doit convaincre le roi de l'innocence de Zadig.</p>
<p><u>Zadig et son ami Cador au téléphone</u></p> <p>Zadig est amoureux de la reine Astarté, il est perdu et ne sait pas quoi faire. Il appelle son ami Cador pour lui trouver une solution. (Cador le savait déjà, conseille à Zadig d'avoir une relation avec la reine mais qu'il doit être vigilant et discret).</p>	<p><u>Le roi et un servent</u></p> <p>Un servent a trouvé une preuve sur la relation de Zadig et la reine. Il apporte la preuve au roi.</p>

EXERCICE 4 : DÉCOUVERTE D'UN CONTE ORIENTAL

Objectif :

Introduire les élèves aux contes orientaux en découvrant des petites histoires tirées du conte des *mille et une nuits*.

Durée : Une période

Déroulement:

La classe est divisée en groupes de 4 ou 5 personnes.

Étape 1 : L'enseignant présente les 4 images de l'annexe : images tirées du conte *mille et une nuit*. Ces images représentent les contes qui seront distribués aux élèves.

Étape 2 : L'enseignant sépare la classe en équipe de quatre ou cinq personnes et distribue un extrait de conte à chaque équipe.

Étape 3 : D'abord, les membres de l'équipe lisent l'extrait, ensuite, ils doivent préparer une présentation de l'extrait du conte (de 2 à 3 minutes).

L'enseignant propose aux élèves deux manières possibles de présenter la scène :

- 3.1 Raconter l'histoire par le conteur pendant que les comédiens interprètent la scène.
- 3.2 Créer un dialogue entre les personnages de l'histoire.

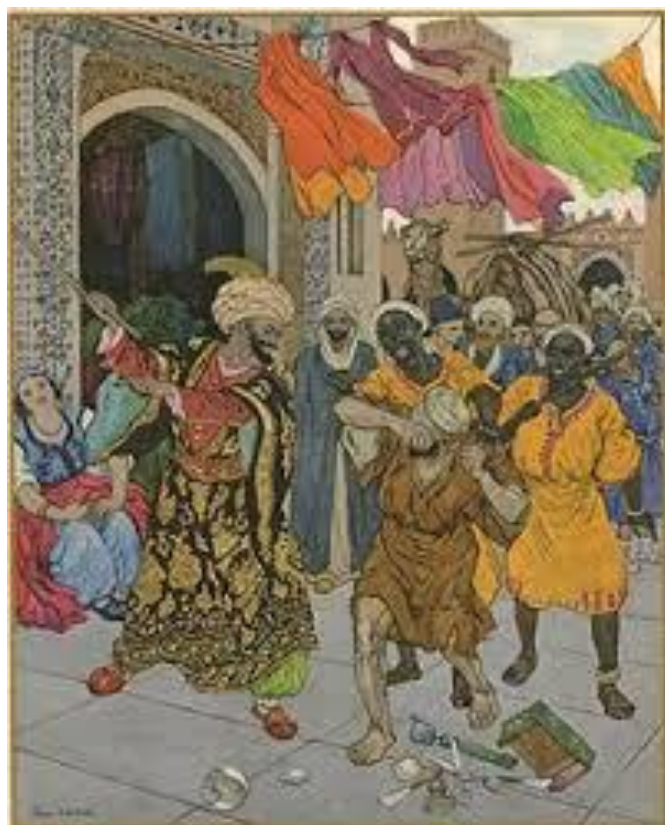
Étape 5 : Présentation

Étape 6 : À la fin des présentations, les élèves doivent deviner quelle image correspond au conte.

Variante :

Chaque résumé de conte laisse une ouverture sur la suite de l'histoire. Il est donc possible d'utiliser les extraits pour faire un travail d'écriture où les élèves devront inventer la suite du conte.

ANNEXE : IMAGES TIRÉES DU CONTE MILLE ET UNE NUIT



Annexe : Les contes

Le marchand et le génie

Un marchand monte à cheval pour aller régler une affaire, et s'en retourne chez lui par la suite. Le quatrième jour de son retour, il va se rafraîchir sous un arbre, mange des dates, jette les noyaux, puis se lave les mains et le visage lorsqu'un génie surgit, lève son sabre et le menace de le tuer - car le marchand aurait tué son fils en le frappant dans un œil avec un noyau. Le marchand supplie le génie de lui laisser une année pour qu'il rédige son testament et règle ses affaires ; il reviendra ensuite se livrer au génie. Ce dernier accepte. Une année plus tard, le marchand revient attendre son triste sort...



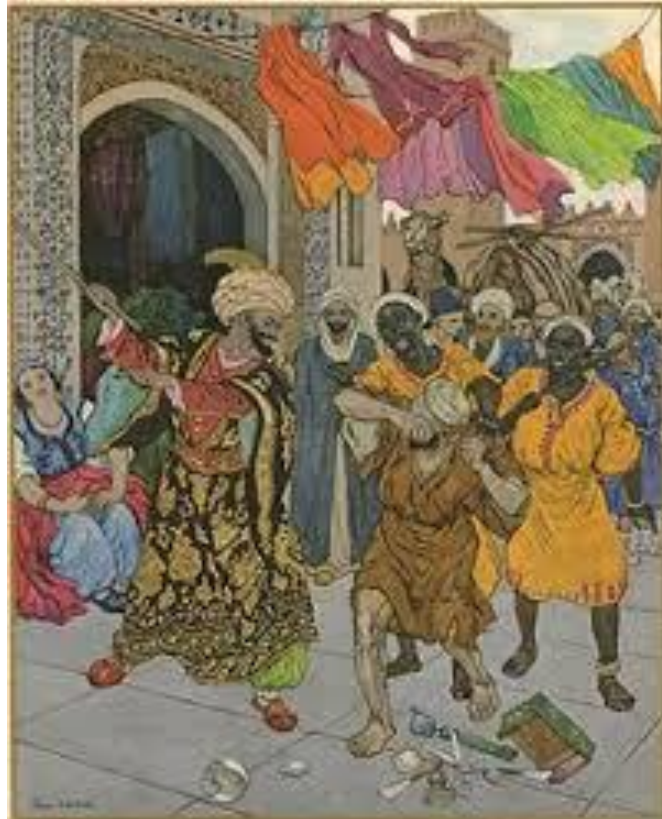
Histoire du pêcheur

Un pêcheur, pauvre, qui peine à nourrir sa femme et ses trois enfants, va à la pêche et jette ses filets. Il s'est fait une loi de ne les jeter que quatre fois par jour. La première fois, il pêche la carcasse d'un âne ; la seconde fois, un grand panier plein de gravier ; la troisième fois, des pierres et des coquillages ; la quatrième fois, un vase de cuivre jaune, scellé de plomb. Il brise le sceau et en sort un génie, qui y était enfermé depuis le temps de Salomon. Le génie aurait récompensé son sauveur s'il avait été délivré plus tôt, mais, après dix-huit cents ans d'attente, le seul souhait qu'il est prêt à réaliser, c'est de laisser choisir au pêcheur la manière dont il va être tué. Le pêcheur argumente ; le génie est inflexible. Alors, le pêcheur ruse et affirme que le génie est trop grand pour tenir dans le vase. Le génie devient fumé et retourne dans le vase ; le pêcheur s'empresse de remettre le sceau de Salomon sur le vase, d'y emprisonner le génie pour le rejeter à l'eau. Le génie se fait cordial, mais le pêcheur ne croit plus en sa bonté...



Les trois pommes

Le calife et le vizir font un tour de ville, déguisés pour ne pas être reconnus. Ils rencontrent un pêcheur qui se plaint d'être pauvre ; le calife lui offre de l'argent pour qu'il aille jeter une dernière fois son filet et lui donner le fruit de sa pêche. Le pêcheur lui rapporte un coffre. De retour au palais, on ouvre le coffre et c'est le corps d'une femme morte qui apparaît. Le calife donne trois jours au vizir pour trouver le coupable, sans quoi il sera pendu, ainsi que toute sa famille. Au bout de trois jours, le vizir trouve le coupable. Le calife ordonne au meurtrier de raconter son histoire...



Sixième voyage de Sindbad

Après une année de repos, Sindbad reprend la mer, depuis la Perse. Le capitaine perd sa route et le bateau fait naufrage sur une île où la plage est couverte d'ossements humains ; les survivants sont coincés entre la mer d'un côté, et une montagne infranchissable de l'autre. Les hommes meurent de faim les uns après les autres ; Sindbad se fait un radeau sur lequel sont posées des rubis et des émeraudes, et s'engage sur une rivière qui s'engouffre sous la montagne. Il en ressort vivant, dans une campagne, où des soldats l'emmènent à leur roi...



EXERCICE 5 : MISE EN SCÈNE D'UN EXTRAIT DU PREMIER TABLEAU « LE BORGNE »

Objectif :

Initier les élèves au jeu théâtral et à la mise en scène. L'enseignant peut présenter cet exercice à l'intérieur d'une ou de deux séances. Cela dépend du niveau de connaissances théâtrales des élèves et des objectifs de son cours.

Déroulement :

En équipe de 5, les élèves doivent mettre en scène un extrait du tableau « *Le Borgne* » (Extrait du 1^{er} tableau « *Le Borgne* »).

Étape 1 : Les élèves doivent choisir dans leur équipe un metteur en scène et 4 comédiens qui interpréteront les rôles du: Conteur, Zadig, Sémir et le garde.

- Le travail du metteur en scène est de veiller à réaliser la mise en scène de l'extrait. Il doit écouter les idées de ses camarades et choisir les idées qu'il juge cohérentes pour la mise en scène de l'extrait.
- Le travail des comédiens est d'interpréter leur texte et d'accompagner le conteur dans son passage. Les trois autres comédiens (Sémire, Zadig et le garde) doivent trouver une action qui accompagne le texte. Dans cet extrait, le conteur décrit le personnage de Zadig et de sa vie. Il ne faut pas que ce soit une simple description, mais un texte accompagné de jeux et d'actions muettes jouées par les autres interprètes.

Étape 2 : Les élèves présentent le résultat de leur travail à la fin du cours. Ayant le même texte dans toutes les équipes, les élèves sont souvent intéressés de comparer leur travail créatif aux autres travaux présentés par les différentes équipes.

Note :

Pour les élèves n'ayant jamais fait de théâtre, ou ayant un niveau intermédiaire, l'enseignant peut les guider dans le processus de création. Voici les étapes:

- 1- Découper le texte du conteur en plusieurs idées.
- 2- Dans chacune des idées, l'auteur fait référence à quel personnage ?
- 3- Quelle est l'action des idées tirées.
- 4- Comment peut-on jouer ces actions ?
- 5- Comment peut-on évoquer l'idée ?
- 6- Si on devait donner juste une phrase à dire par Zadig ou par Sémire, que seront-elles ?
- 7- L'enseignant pourrait donner des exemples pour éviter les clichés.

Annexe: Extrait du 1^{er} tableau « Le Borgne » p.3

Conteur- En l'an 837 de l'hégire, au temps du grand roi Moabdar, vivait à Babylone un riche jeune homme nommé ZADIG.

Né avec un beau naturel fortifié par l'éducation. Quoique riche et jeune, il savait modérer ses passions. Il ne voulait pas toujours avoir raison et savait respecter la faiblesse des hommes. Il avait appris, dans le premier livre de Zoroastre : « L'amour propre est un ballon gonflé de vent, dont il sort des tempêtes quand on lui fait une piqûre. » Zadig surtout ne se vantait pas de mépriser les femmes ni de les subjuguier. Il était généreux, suivant cet autre grand précepte de Zoroastre : « Quand tu manges, donne à manger aux chiens, fussent-ils te mordre. » Zadig, avec de grandes richesses, et par conséquent avec des amis, ayant de la santé, une figure aimable, un esprit juste et modéré, un cœur sincère et noble, crût qu'il pouvait être heureux. Il devait se marier à Sémire, le premier parti de Babylone. Belle, riche, jeune, noble : une super fille. Par un beau matin ensoleillé, Zadig et sa charmante fiancée se baladent sur les bords de l'Euphrate à l'ombre des palmiers...

Sémire- Oh Zadig mon amour, je t'aime...

Zadig- Embrasse-moi, ma belle...Je vois des cavaliers au loin...

Sémire- Oui, je reconnais leurs couleurs. Ce sont les gardes du seigneur Orcan. D'ailleurs, je lui ai envoyé une invitation pour notre mariage...

Zadig- Ah oui ? Le seigneur Orcan : C'est le neveu prétentieux d'un important ministre, à qui les courtisans de son oncle avaient fait accroire que tout lui est permis.

Garde- Mlle Sémire? Nous avons ordre de vous mener au seigneur Orcan.

EXERCICE 6 : CRÉATION D'UN MONOLOGUE

Objectif : initier l'élève au travail du monologue et de lui faire connaître le genre théâtral du texte de la pièce (une pièce de plusieurs personnages mais jouée par un seul comédien)

Il est intéressant de présenter cet exercice après celui sur la mise en scène de l'extrait *du Borgne*. Dans le cas où l'enseignant préfère présenter seulement cet exercice, nous l'invitons à prendre connaissance du précédent exercice et d'utiliser le même extrait.

Déroulement : si l'enseignant présente cet exercice après celui sur la mise en scène de l'extrait du Borgne, l'enseignant aura fait jouer le même extrait par plusieurs équipes ; il dresse ensuite une liste avec les élèves, sur les caractéristiques probables des trois personnages : Zadig, Sémire, le garde et le conteur.

Étape 1 : Chaque élève doit réécrire le petit extrait dans ses propres mots et en prenant en considération que c'est son personnage qui raconte l'histoire.

- a. Ex : s'il a joué le rôle du garde, il doit raconter l'histoire par le personnage du garde.
- b. Le metteur en scène circule entre les équipes pour apporter son aide comme conseiller.

Étape 2 : Chaque élève doit mettre en scène son court monologue. Il doit le présenter une fois au metteur en scène. Ce dernier donne ses commentaires sur le jeu. Le comédien retravaille son extrait en intégrant les modifications apportées par le metteur en scène.

Étape 3 : Présentation : L'enseignant est libre de faire présenter tous les monologues. Il peut également demander à ceux qui le désirent le représenter devant le groupe. Il peut enfin demander à chaque metteur en scène de choisir un ou deux personnages de son équipe pour les présenter au groupe.

EXERCICE 7 : CRÉATION D'UNE AVENTURE À ZADIG



Objectif : faire imaginer aux élèves une nouvelle aventure loufoque du personnage de Zadig pendant sa traversée du Sahara.

➤ Si l'enseignant a l'intention de faire lire la pièce aux élèves avant le spectacle, il n'est pas nécessaire de faire cet exercice.

Déroulement:

Étape 1 : L'enseignant forme des équipes de 3 élèves.

Étape 2 : Il raconte un extrait du tableau 9 (L'esclavage) (voir annexe de l'extrait du tableau 9).

Étape 3 : Il demande ensuite aux élèves d'imaginer une aventure à Zadig dans ce tableau.

- Il leur donne comme contrainte d'avoir uniquement deux autres personnages dans ce tableau. Exemple : Zadig + une femme + un animal.

Étape 4 : Il distribue à chacune des équipes une feuille et un crayon et leur demande d'écrire la petite histoire. « *Lors du voyage de Zadig, il était avec... et a rencontré...et s'est terminé comme tel... parce que...* »

- Les élèves doivent écrire avec une écriture lisible et compréhensible.

Étape 5 : L'enseignant ramasse les feuilles, les mélange et les redistribue aux équipes. Chaque équipe recevra une histoire qui a été écrite par une autre équipe.

Étape 6 : Chaque équipe doit lire l'histoire qu'elle vient de recevoir et la présenter à la classe comme elle l'a comprise sans consulter ses camarades.

- Les membres de l'équipe sont libres de présenter l'histoire en dialogues, en narration (une personne qui raconte et les autres membres jouent l'action) ou avec une autre technique théâtrale telle que le théâtre d'objet ou marionnette.
- Les membres de l'équipe sont aussi libres d'utiliser des faits réels ou imaginaires (Ex : un chameau peut parler)

Étape 7 : Présentation des équipes.

EXTRAIT DU TABLEAU 9 : L'ESCLAVAGE

Zadig- Je m'attache avec les autres esclaves. Bonjour chers collègues...sont Costauds. Nous allons esclavager ensemble, hihi...J'ai été vendu deux pièces d'or, et vous?... Comment ça onze pièces d'or !

(Il reçoit un coup de fouet et se plie sous les charges)

Zadig- Le chemin dans le désert d'Horeb est long et pénible. D'abord, Sémire me quitte, la chienne de la reine, les griffons, les vers au roi... Astarté, j'étais 1er Vizir... me voilà esclave dans le désert. Après plusieurs jours de marche harassante, un des chameaux s'écroule.

EXERCICE 8 : LE CŒUR DE ZADIG ET SON CHŒUR

Objectif : Mettre en scène un extrait du texte *Z comme Zadig* en utilisant la technique du chœur. Cet exercice a pour objectif de démontrer aux élèves une alternative de la représentation du personnage du conteur ou du journaliste.

Nombre de participants : Groupe de 5 personnes.

Durée : 50 minutes.

Déroulement : L'enseignant présente la technique du chœur aux élèves : un groupe de personnes interprète le même texte en équipe. Ce groupe peut être dirigé par un coryphée soit en mouvements ou en répliques. Tous les élèves peuvent parler en même temps ou non. Il est possible de varier le ton de la voix, les voix graves et aiguës, etc.

- La présentation d'un chœur est une technique théâtrale formée de plusieurs personnages. Cette technique est utilisée chez les grecs pour donner plus de puissance au texte.

Étape 1 : L'enseignant distribue aux équipes les extraits du texte de *Z comme Zadig* (voir l'annexe : Les 3 textes du chœur). Tous les membres de chaque équipe ont le même texte.

Étape 2 : Par équipe, les élèves découpent le texte dans le but de trouver une meilleure façon de l'interpréter.

Étape 3 : En équipe, les élèves lisent en sous-groupe leur extrait de texte et discute de ce qu'ils en comprennent. Ils doivent commencer à se mettre en action.

Étape 4 : Les élèves choisissent des moyens vocaux (aigue, grave, fort, doux, etc.) et des mouvements pour l'interprétation du texte (très lent, rapide, en marche, statique, etc.).

Étape 5 : Présentation des chœurs à tour de rôle.

Annexe : Les trois textes pour le travail du chœur

Extrait A

« Cette image vraie semblait anéantir ses malheurs, en lui retraçant le néant de son être et celui de Babylone. Son âme s'élançait jusque dans l'infini et contemplait, détachée de ses sens, l'ordre immuable de l'univers. Mais lorsqu'ensuite, rendu à lui-même et rentrant dans son cœur, il pensait qu'Astarté était peut-être morte pour lui, l'univers disparaissait à ses yeux ; et il ne voyait dans la nature entière, qu'Astarté mourante et Zadig infortuné. Comme il se livrait à ce flux et à ce reflux de philosophie sublime et de douleur accablante, il approchait des frontières d'Égypte » (le conteur, p.22)

Extrait B

« Le malheur de Zadig viendra de son bonheur même, et surtout de son mérite. Tous les jours, il a des entretiens avec le roi Moabdar et avec Astarté, son auguste épouse. Les charmes de la conversation redoublent par cette envie de plaire qui est à l'esprit ce que la parure est à la beauté. Sa jeunesse et ses grâces font insensiblement sur Astarté une impression dont elle ne s'aperçoit pas d'abord. Sa passion croissait dans le sein de l'innocence. Astarté ne cesse de le vanter au roi. Elle en parle à ses femmes qui, à leur tour, enchérissent sur ses louanges. « Zadig si Zadig ça, il est extraordinaire... » Tout sert à enfoncer dans son cœur le trait qu'elle ne sentait pas » (le conteur, p.18)

Extrait C

« Bonsoir mesdames et messieurs, bienvenus à ce bulletin spécial de Radio Babylone One. Je me trouve présentement devant l'entrée du grand temple de Mithra en ce jour solennel de la fête du feu sacré. Les violences et les tensions s'étendent maintenant à plusieurs quartiers de la ville. Comme vous le savez, la secte des Chahotes entre dans le temple du pied droit et voit comme un sacrilège la secte des Soumates qui eux entre du pied gauche. Zadig, le grand vizir a promis de trancher aujourd'hui ce litige inter religieux qui a pris des proportions alarmantes. Tous ici sont anxieux. Laquelle des deux sectes Zadig accommodera-t-il ? Je vois Zadig s'approcher de l'entrée du temple... que va-t-il faire... le pied gauche ou le pied droit... Zadig a sauté à pieds joints ! C'est incroyable ! La foule est en liesse ! Tout le monde applaudit Zadig... non parce qu'il a raison, non pas parce qu'il est aimable, mais bien parce qu'il est... premier ministre. Bonne fin de soirée à tous. » (Le journaliste, p.17)

EXERCICE 9 : JEU DES 4 FAMILLES

Objectif : Initier les élèves à la philosophie et de leur faire connaître les grands philosophes qui ont marqué le siècle des Lumières. Dans l'exercice, chaque grand philosophe appartient à une famille.

Déroulement :

Étape 1 : L'enseignant divise la classe en 4 équipes de 5/6 élèves. Chaque équipe représente une famille. Dans chaque équipe, les élèves doivent désigner le philosophe et les membres de sa famille (frère, sœur, femme, belle-sœur, mère, ...). Il attribue à chaque équipe le nom d'un philosophe (annexe : nom des philosophes).

Étape 2 : L'enseignant présente les quatre philosophes leurs grands principes de philosophie et leur idéal (un philosophe représente une famille). Ces informations se trouvent dans l'annexe « Philosophie ».

L'enseignant peut distribuer à chaque équipe l'annexe « Philosophie »

Étape 3 : L'enseignant distribue deux situations (une situation pour deux familles), qui sont arrivées à Zadig, sur lesquelles les familles doivent prendre une décision.

➤ **1^{ère} situation** pour deux familles : Zadig voit un homme battant une femme. Il essaie de libérer la femme et finit par tuer l'homme. Zadig est jugé et condamné à mort pour son acte. La femme trouve qu'elle méritait que son amant la batte.

Est-ce que Zadig mérite d'être condamné ? Oui/non ? Justifiez la réponse par des arguments.

➤ **2^e situation** pour les deux autres familles : les officiers de la reine cherchent son chien. Il trouve Zadig et lui demande s'il a vu le chien. Zadig donne tout le descriptif du chien mais finit par dire qu'il ne l'a jamais vu. Ses descriptifs sont tirés principalement des traces qu'a laissées le chien derrière lui. Il est accusé d'avoir kidnappé le chien de la reine.

Est-ce que Zadig mérite d'être accusé d'avoir kidnappé le chien ? Oui/Non ? Justifiez la réponse par des arguments.

- Chaque famille réfléchit à la décision à prendre pour la situation présentée de Zadig. Le philosophe de la famille doit recueillir les idées et écrit les arguments dans une feuille.
- L'enseignant fait affronter les deux familles ayant la même situation. Elles doivent présenter leurs réponses à la question et les arguments. Les deux autres familles sont spectateurs et doivent décider quelle est la famille qui apporte le plus d'arguments pertinents.

Annexe : Philosophie

Noms des Philosophes : Montesquieu, Diderot, Rousseau et Voltaire

Les grands principes des philosophes humanistes :

- **L'esprit scientifique** qui autorise une critique à laquelle aucun domaine n'échappe, pas même la religion.

- **La croyance dans le progrès par la civilisation**, grâce à la raison, à la science et à ses applications.

Leur idéal :

- **En religion** : le déisme, ou même l'athéisme; la tolérance

- **En politique** : une monarchie qui donne à la bourgeoisie le rôle politique qui correspond à sa puissance économique.

- **En justice** : l'égalité devant les lois; l'abolition de la torture.

- **Au point de vue social et économique** : le bonheur de tous; le droit au confort matériel et aux bienfaits de la civilisation.

- **Au point de vue culturel** : importance, pour l'histoire comme pour la vie, des sciences, des lettres et des arts, et non des conquêtes.

- **Le cosmopolitisme**, c'est-à-dire l'intérêt pour les autres civilisations et le désir d'échanges, dans le domaine de la culture, avec les autres pays.

DANS *L'ENCYCLOPÉDIE*, DIDEROT DONNE CETTE DÉFINITION :

« Le vrai philosophe est donc un honnête homme qui agit en tout par raison, et qui joint à un esprit de réflexion et de justesse, les mœurs et les qualités sociales. »

Annexe : Les noms des philosophes

Montesquieu (1680-1755) : critique la société dans les *Lettres Persanes* (1721) et examine les systèmes politiques dans *l'Esprit des lois* (1748)

Diderot (1713-1784) : dirige *L'Encyclopédie* (1751-1772), grand dictionnaire qui enseigne surtout, mais qui critique beaucoup.

Rousseau (1712-1778) : isolé des autres philosophes avec qui il n'est pas toujours d'accord, propose, dans *l'Émile*, une réforme de l'éducation et, dans le *Contrat social*, une théorie de la démocratie.

Voltaire lutte toute sa vie par ses écrits et par son action personnelle.

EXERCICE 10 : DÉCOUVRIR VOLTAIRE

Objectif : Découvrir Voltaire, un philosophe français, dans le cadre de quelques improvisations.

Voltaire a inspiré l'auteur lors du processus d'écriture de l'œuvre *Z comme Zadig*.

Nombre de participants : Tout le groupe

Durée : 1 période.

Déroulement : Présenter Voltaire : l'enseignant forme des équipes de deux ou trois élèves. Des rôles sont attribués à des élèves dans les groupes : le secrétaire et le gardien du temps. Dans cet exercice, il y a deux personnages : Voltaire et l'élève. Enfin, les élèves écrivent un dialogue d'environ dix répliques chacun en intégrant la citation.

Étape 1 : L'enseignant distribue à chacun des groupes une citation (voir l'annexe : citation). Elles sont toutes différentes les unes des autres, mais peuvent être utilisées par plus d'un groupe.

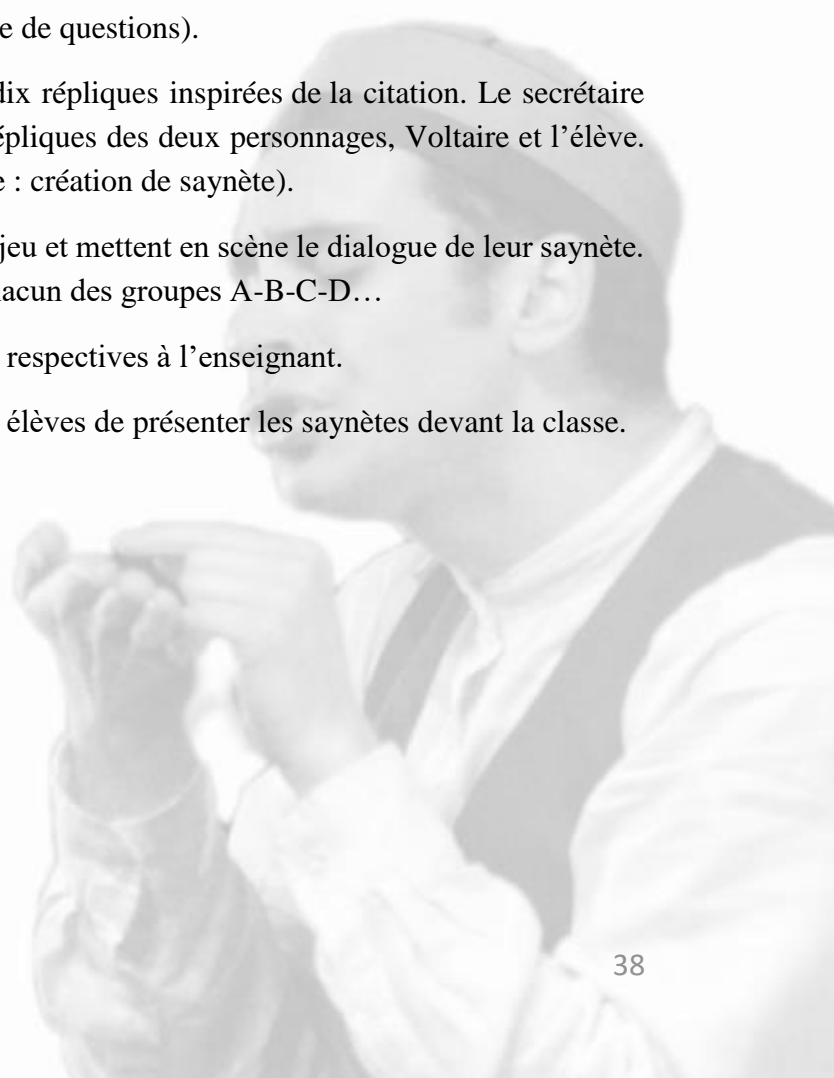
Étape 2 : En groupe, les élèves lisent la citation de Voltaire. Ils en discutent et remplissent la fiche des questions de la partie 1 (voir l'annexe : fiche de questions).

Étape 3 : Les élèves écrivent une saynète de dix répliques inspirées de la citation. Le secrétaire écrit sur la feuille des mots clés ainsi que les répliques des deux personnages, Voltaire et l'élève. Deux élèves interprètent les rôles (voir l'annexe : création de saynète).

Étape 4 : Les élèves se dispersent dans l'air de jeu et mettent en scène le dialogue de leur saynète. L'enseignant observe le travail effectué dans chacun des groupes A-B-C-D...

Étape 5 : Les élèves remettent les deux feuilles respectives à l'enseignant.

- L'enseignant est libre de demander aux élèves de présenter les saynètes devant la classe.



Annexe: Les citations

Citation A :

« *Je ne suis pas d'accord avec ce que vous dites, mais je me battraï jusqu'à la mort pour que vous ayez le droit de le dire.* »

(Voltaire, la liberté d'expression, S.D.)

Citation B :

« *Tout est bien, tout va bien, tout va le mieux qu'il soit possible* »

(Candide par Arouet, F-M. 1759. Voltaire)

Citation C :

« *Ce qui n'est que difficile ne plaît point à la longue* »

(Candide par Arouet, F-M. 1759. Voltaire)

Citation D :

« *Je ne lis que pour moi ; je n'aime que ce qui est à mon usage* »

(Candide par Arouet, F-M. 1759. Voltaire)

Citation E :

« *On devrait dire à chaque individu : souviens-toi de ta dignité d'homme* ».

(Dictionnaire philosophique, 1764, article « Méchant »).

Citation F :

Voltaire : La philosophie, la seule philosophie, cette sœur de la religion a désarmé des mains que la superstition avait si longtemps ensanglantées ; et l'esprit humain, au réveil de son ivresse, s'est étonné des excès où l'avait emporté le fanatisme. Traité sur la tolérance, 1763, chapitre IV,

« *Si la tolérance est dangereuse, et chez quels peuples elle est permise* »

[Selon le document préparatoire *Zadig ou la route de la tolérance*. Le théâtre Pas de Panique].

Citation G

« *Un prince qui, sans forme de justice et sans justice, emprisonne ou fait périr des citoyens est un voleur de grand chemin qu'on appelle Votre Majesté. Pensées sur le gouvernement, 1752.* »

[Selon le document préparatoire *Zadig ou la route de la tolérance*. Le théâtre Pas de Panique].

Voltaire — *Zadig ou la destinée* (extraits) — Édition Didier collection LES CLASSIQUES DE LA CIVILISATION FRANÇAISE

Annexe : Questions et saynète

Partie 1 : Fiche de questions

Nom : _____ Date _____

Nom : _____

Nom : _____

→ Je suis dans le groupe : ____

Parti 1 – Je comprends l'exercice « apprentissage par essai ».

A. Transcrivez la citation de votre choix de Voltaire :

B. Est-ce qu'il y a des mots difficiles ? Écrivez-les ci-dessous.

C. Écrivez ici les idées qui vous viennent en tête lorsque vous lisez la citation de Voltaire :

Partie 2 : Création de la saynète.

D. Écrivez des mots clés et des phrases pour la création de votre saynète (dix répliques) :

Où sommes-nous ?

Nommez quelques actions de vos deux personnages :

Construisez une petite histoire avec les deux personnages (2 minutes). Attention ! Souvenez-vous de la citation de Voltaire. Comment allez-vous l'inclure ?

4-2 ACTIVITÉS PENDANT LA SORTIE THÉÂTRALE

5



6



⁵Théâtre rideau, Image récupérée le 19 décembre du :

<https://pixabay.com/fr/th%C3%A9%C3%A2tre-rideaux-stade-velours-red-938629/>

⁶ Bus clipart, image récupérée le : 19 décembre du :

<http://mariafresa.net/clipart/bus-clipart-junior-high.html>

EXERCICE 1 : PRÉPARATION ET RENCONTRE AVEC LES COMÉDIENS

Objectif : Organiser la rencontre avec les créateurs de la pièce.

- Partager les impressions des élèves sur le texte de la pièce de théâtre.
- Permettre aux élèves de poser des questions.

Nombre de participants : toute la classe. Création de plusieurs groupes de 5 personnes.

Matériel : 5 feuilles (annexe : rencontre avec les comédiens).

Durée : 30 minutes.

Déroulement : Il s'agit ici d'une rencontre-discussion avec les comédiens. L'enseignant sensibilise les élèves sur le choix des questions pertinentes à poser (voir annexe : rencontre avec les comédiens).

Étape 1 : Après la présentation théâtrale, les élèves se regroupent avec les membres de leur équipe respective (les équipes ont été formées dans le bus).

Étape 2 : Les élèves formulent des questions sur une feuille que l'enseignant remet à chacune des équipes (voir annexe : rencontre avec les comédiens). L'enseignant vérifie les formulations des questions dans chacune des équipes. Ces questions doivent porter sur les aspects suivants : les thèmes abordés, la présence de certains éléments qui ont permis de mieux comprendre les propos de la pièce, les attentes par rapport à la mise en scène, etc.

Étape 3 : Dans chacune des équipes, un élève est responsable de poser une question.



EXERCICE 2 : LES PREMIÈRES IMPRESSIONS DE LA PIÈCE

Objectif :

Guider la compréhension du spectacle que les élèves vont rédiger une appréciation avec leurs mots.

Nombre de participant : Tout le groupe - Individuellement

Durée : Indéterminé

Déroulement :

Étape 1 : Avant le début de la pièce ou pendant le trajet d'aller en autobus, l'enseignant invite les élèves à bien observer différents éléments du spectacle comme l'éclairage, la lumière, le jeu des acteurs, la scénographie, etc.

Étape 3 : L'enseignant remet une fiche d'appréciation aux élèves (Voir annexe B – Fiche d'appréciation)

Étape 4 : Les élèves remplissent la fiche d'appréciation et discutent avec leurs camarades de pièce de théâtre.



Annexe : Fiche d'appréciation

Nom de l'élève : _____

Fiche d'appréciation

1. Entre les éléments suivants, lequel as-tu le plus apprécié :

- Le jeu L'éclairage Le décor et les costumes
 La musique Le texte

2. Pourquoi l'as-tu choisi?

3. Qu'est-ce que cet élément apporte à l'ensemble de la pièce?

4. Décrit un moment qui t'a marqué. Pourquoi?

5. Est-ce qu'il y a un élément que tu n'as pas bien compris lors du spectacle? Si oui, lequel?

6. As-tu aimé le spectacle? Explique pourquoi.

EXERCICE 3 : LE PROGRAMME



Objectif :

Prendre conscience du programme de la pièce.

Nombre de participant : Tout le groupe

Durée : Quelques minutes avant le spectacle.

Déroulement :

Étape 1 : L'enseignant récupère le programme du spectacle quelques jours avant la sortie.

Étape 2 : Il explique aux élèves le contenu présent dans un programme de spectacle : résumé de la pièce, petite biographie sur les créateurs du spectacle, mot de la metteure en scène, etc. Il anime une discussion sur l'importance d'avoir un programme pour chaque spectacle et de le distribuer avant la représentation : donner une brève idée sur la pièce théâtrale.

Étape 3 : Il demande aux élèves de faire une première lecture et d'échanger en équipe de deux sur le contenu.

*Cet exercice est intéressant de le faire pendant le trajet en allant au théâtre ou pendant l'attente du début du spectacle : dans le hall ou dans la salle. Toutefois, l'enseignant peut préparer les élèves à cette activité en récupérant les programmes avant et de leur faire une première lecture en classe.

EXERCICE 4 : RÉTROACTION SUR LA THÉMATIQUE DE LA DESTINÉE

Objectif : Écrire individuellement ses impressions sur la thématique de la destinée en remplissant une fiche d'autoévaluation.

Nombre de participants : Tout le groupe

Matériel : 25 feuilles d'autoévaluation (annexe : fiche d'autoévaluation).

Déroulement : Après la rencontre avec les comédiens et en attendant le bus, les élèves remplissent une fiche d'autoévaluation. (Ils peuvent la faire aussi en arrivant en classe, ou à la maison)



Annexe: Fiche auto évaluation

Nom : _____ Date _____

Remplissez la fiche d'autoévaluation.

Mon autoévaluation à la suite de la représentation			
Mes observations	Oui	Non	Justifications
1. L'endroit où j'étais assis m'a permis de bien recevoir le spectacle.			
2. Les exercices réalisés en classe ont-ils favorisé ma réception du spectacle ?	Lequel ?		
3. La rencontre avec les comédiens était pertinente parce qu'elle était après le spectacle.			
4. Dans l'ensemble, je pense avoir bien compris et bien reçu le spectacle.			

4-3 ACTIVITÉS APRÈS LA SORTIE THÉÂTRALE

EXERCICE 1 QUIZ, LEXIQUE LUDIQUE



Objectif :

S'assurer que les élèves ont bien intégré le vocabulaire appris lors de l'expérience *Z comme Zadig*.

Matériel : Deux « buzzers » (ressemblant à ceux utilisés lors des jeux télévisés)

Déroulement :

Le quiz comporte 10 questions avec des réponses à choix multiples ainsi que des réponses affirmatives ou négatives. Pour les deux dernières questions, et pour donner un côté ludique à l'exercice, nous avons inséré les deux énigmes que Zadig devait résoudre à la fin de la pièce.

Étape 1 : l'enseignant divise la classe en deux grandes équipes (A et B). Chacune a un « buzzer » (placé soit en avant ou arrière de la classe, mais les deux « buzzers » sont au même niveau l'un que l'autre).

Étape 2 : L'enseignant explique les règles du jeu :

- 1- Je pose une question avec un choix de réponses.
- 2- Tu attends le signal pour répondre à la question.
- 3- La personne qui est la plus rapide à appuyer le « buzzer » prend la parole.
- 4- Si la réponse est bonne, son équipe gagne un point. Si la réponse est mauvaise, elle fait perdre un point à son équipe. Soyez alors prêt à assumer vos choix de réponse.
- 5- Les deux dernières questions sont les deux énigmes que Zadig a résolues à la fin de la pièce. Elles valent 2 points chacune.

ANNEXE : Quizz

1. **Le mot Vizir est un mot employé pour désigner une fonction, laquelle :**
 - A- Esclave
 - B- Premier ministre**
 - C- La maitresse du roi

- 1- **Babylone est une ville antique se situant présentement dans quel pays :**
 - A- L'Égypte
 - B- L'Arménie
 - C- L'Irak**

- 2- **Le mot « Euphrate » désigne le nom d'un fleuve en Asie qui né en Arménie. Il traverse la Syrie pour rejoindre l'Irak :**
Vrai ou Faux

- 3- **Que veut dire « une personne borgne » :**
 - A- Une personne sourde
 - B- Une personne heureuse
 - C- Une personne qui ne voit que d'un œil.**

- 4- **Le mot Eunuque veut dire un homme qui a été castré dans son enfance. Cette pratique se faisait il y a très longtemps et pour des raisons précises. Avant avis, quelle était la fonction de l'Eunuque?**
 - A- Esclave
 - B- Garder les femmes du Harem**
 - C- Garder les animaux de la reine

- 5- **Le mot «Desterham» est utilisé par Voltaire. Il est l'étymologie du mot «Defterdar» qui signifie «celui qui tient le livre des comptes». Dans le compte de Zadig, le mot Desterham est utilisé pour désigner :**
 - A- Un avocat
 - B- Un juge**
 - C- Un coupable

- 6- **Un archimage est une personne qui pratique l'archimanie, qui veut dire : « Partie de l'alchimie qui avait pour objet la fusion et la transmutation des métaux. »**
Vrai ou faux ?

7- Dans la mythologie antique, Le Griffon est un animal fabuleux possédant une tête et des ailes d'aigle et un corps de :

A- Léopard

B- Lion

C- Tigre

8- Comment appelle-t-on le cri du chameau :

A- Beugle

B- Blatère

C- Béguète

9- On appelle le mage :

A- Une personne qui mange beaucoup

B- Une personne qui pratique la magie

C- Une personne qui est souvent sur la marge.

Énigme du mage : Quelle est de toutes les choses du monde la plus longue et la plus courte, la plus prompte et la plus lente, la plus divisible et la plus étendue, la plus négligée et la plus regrettée, sans qui rien ne se peut faire ?

Réponse : **Temps**

Énigme du mage : Quelle est de toutes les choses du monde celle qu'on reçoit sans remercier, dont on jouit sans savoir comment, qu'on donne quand on ne sait où on en est, et qu'on perd sans s'en apercevoir ?

Réponse : **La vie.**

EXERCICE 2 : LE CERCLE D'APPRÉCIATION

Objectif : Partager et mettre en commun l'appréciation de la pièce.

Nombre de participants : En équipe de 4

Durée : Une période

Déroulement : L'enseignant utilise la méthode du cercle d'appréciation (explication ci-dessous) pour amener les élèves à partager leurs impressions sur la pièce.

Étape 1 : L'enseignant distribue à chaque élève une fiche d'appréciation qu'il devra remplir individuellement.

Étape 2 : Il forme des équipes de 4.

Étape 3 : Il explique le déroulement du cercle d'appréciation :

Dans chaque équipe, les membres doivent déterminer les rôles suivant :

- Le responsable du temps : La personne qui s'assure du respect du temps pour chacune des étapes. Elle doit avoir un chronomètre. Elle informe les membres de l'équipe en cas de retard.
- Le secrétaire : La personne qui sera responsable de noter les idées relevées.
- Le porte-parole : La personne qui prendra parole lors du partage avec toute la classe. Elle représente l'équipe.
- Animateur : La personne qui devra animer la discussion. Il s'assure que tout le monde a la chance de s'exprimer.

Étape 4 : Discussion en groupe sur la pièce.

- L'enseignant circule entre les équipes pour s'assurer du bon déroulement de l'activité. Il rappelle, si nécessaire, le temps qui reste.

Étape 5 : Retour avec l'ensemble de la classe. Les porte-paroles sont les seuls qui parlent durant cette partie.

Annexe – Cercle d’appréciation

Cercle d’appréciation

Référence : (titre de la pièce, nom des comédiens, du metteur en scène, année de création, compagnie théâtrale)

Les personnages qui vous ont marqué et pourquoi :

Résumé (brève description de la pièce) C’est l’histoire de...

Analyse et appréciation

Comment est le décor?

Comment est la musique?

Que pouvez-vous du jeu du comédien? :

Nous recommandons cette pièce : Oui Non Peut-être

Pourquoi :

EXERCICE 3 : LA CRITIQUE

Il est préférable de présenter cet exercice après le cercle d'appréciation. Ainsi, les élèves auront les outils nécessaires pour rédiger leur critique.

Objectif : L'objectif de cet exercice est d'amener l'élève à rédiger une critique du spectacle *Z comme Zadig*.

Déroulement :

Étape 1 : L'enseignant explique aux élèves la structure de la critique. L'élève peut utiliser la fiche d'appréciation réalisée lors du cercle d'appréciation.

- Il accorde le temps nécessaire en classe pour permettre aux élèves de partager leurs impressions.
- Il peut également demander aux élèves de terminer la critique à la maison.

Structure d'une critique de spectacle théâtral

Introduction

- Le nom de la pièce.
- Le nom du théâtre dans lequel la pièce a été présentée.
- Le nom du metteur en scène et des autres artistes qui ont travaillé sur la pièce (Comédien, scénographe, metteur en scène, la compagnie etc.)
- Un petit résumé de l'histoire.

Développement

- Description des éléments marquants de la pièce par paragraphe (jeu des acteurs, musique, scénographie) suivi de leur critique soutenue par au moins un exemple de la pièce.

Appréciation et conclusion

- Ce que l'on a pensé de la pièce
- Est-ce que vous recommanderiez la pièce à quelqu'un?
- Un élément ou deux que l'on a moins apprécié durant le spectacle.

EXERCICE 4 : DESSINE-MOI TON SPECTACLE

Cet exercice peut être présenté après l'exercice du cercle d'appréciation.

Objectif : Développer l'esprit critique et amener les élèves à imaginer d'autres formes au spectacle de l'œuvre *Z comme Zadig*.

Nombre de participants : Entre 20 et 25 élèves, travail individuel.

Matériel : 1 feuille (annexe : piste de réflexion) et 25 feuilles (annexe, 1.2). Des crayons de couleur.

Durée : 40 minutes

Déroulement : l'exercice consiste à illustrer par le dessin les impressions des élèves sur la mise en scène à la suite de la représentation de la pièce *Z comme Zadig*. Dans un deuxième temps, les élèves partagent leur dessin et expliquent les choix apportés.

Étape 1 : L'enseignant regroupe les élèves en cercle. Il pose des questions sur le spectacle (voir l'annexe : piste de réflexion). Les élèves se remémorent des éléments marquants de la pièce : éclairages, mise en scène, effets sonores, décors et costumes et jeu d'acteur.

Étape 2 : L'enseignant distribue une feuille blanche à chacun des élèves ainsi que le questionnaire (annexe : questionnaire). Ceux-ci se dispersent dans le local. Ils se mettent dans une position de travail confortable. Il est important que les élèves demeurent en silence durant la prochaine partie de l'exercice.

- Dans le cas où cet exercice est présenté après le cercle d'appréciation, l'enseignant n'est pas obligé de présenter le questionnaire.

Étape 3 : Les élèves répondent au questionnaire et dessinent leurs impressions sur la feuille blanche, les éléments du spectacle qu'ils auraient aimé réaliser.

Étape 4 : En cercle, à tour de rôle, tous les élèves présentent leur dessin. Ils disposent d'une minute. Ils discutent sur l'ensemble des éléments de leur œuvre. L'enseignant ne pose pas de questions, mais permet aux élèves de mieux s'exprimer au besoin. À la fin de l'exercice, l'enseignant récupère les dessins.

Annexe : Pistes de reflexion

A) Pistes de réflexion pour l'enseignant lors de l'appel en cercle :

1. Qu'est-ce que vous vous rappelez des éclairages ?
2. Quelles étaient les couleurs utilisées dans les décors ?
3. Avez-vous aimé le jeu du comédien? Du musicien?
4. Quelles ont été vos impressions sur ce que vous avez entendu durant la pièce ?
5. Quel a été votre moment préféré ?
6. Quel aspect de la mise en scène avez-vous le moins apprécié ? Pourquoi ? Qu'auriez-vous changé ?

Annexe : Questionnaire

Nom : _____ **Date** _____

Section 1 – Je comprends l'exercice « dessine-moi ton spectacle ».

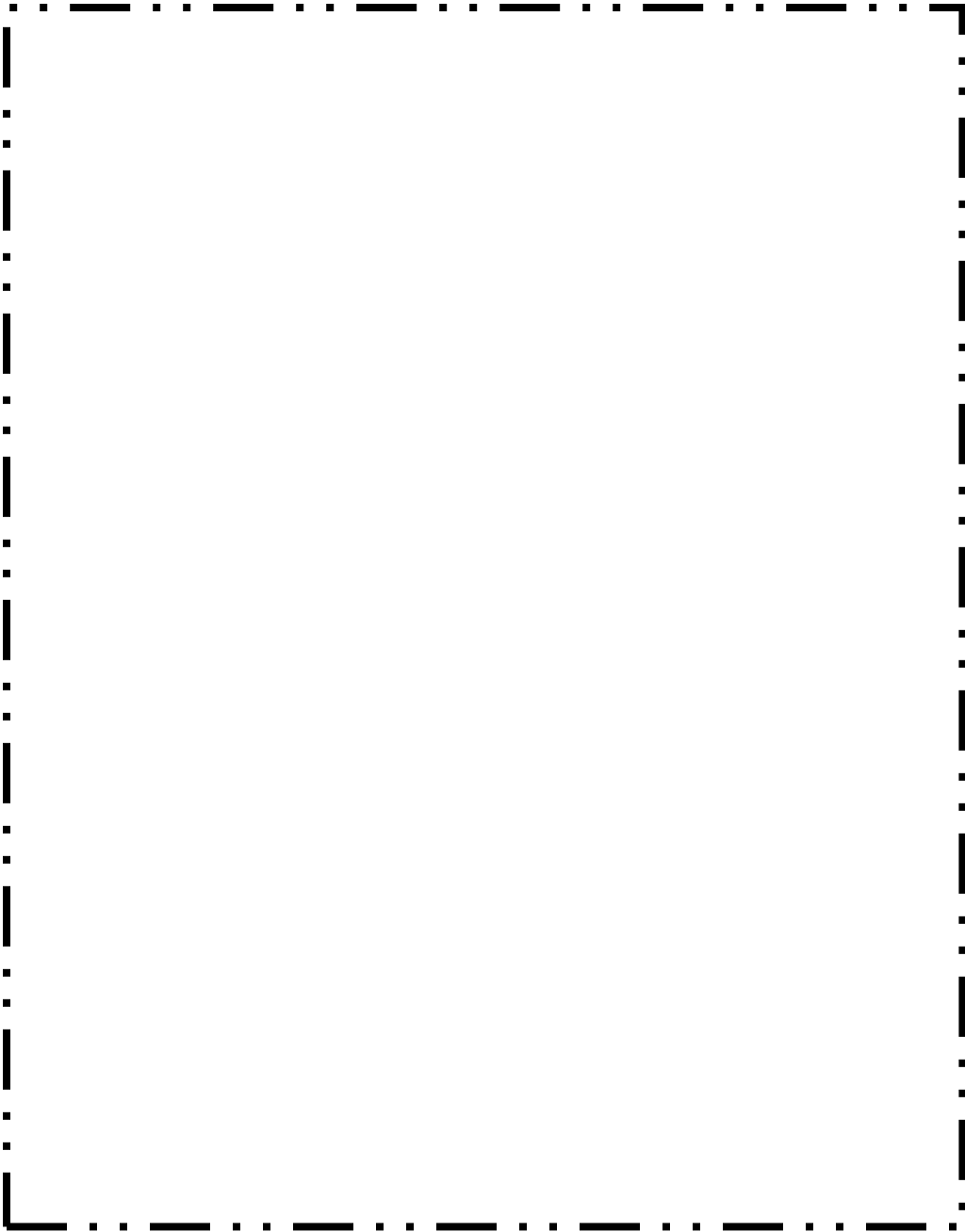
A. Quel est l'élément de la pièce de théâtre qui a été le plus marquant pour toi ?

B. Quel est l'élément de la pièce qui t'a semblé le plus difficile à saisir ?

C. Si tu étais un(e) metteur(e) en scène, comment l'aurais-tu représenté ?

D. Dessine les éléments que tu aurais changés. S'il n'y en a pas, dessine ceux qui t'ont marqué dans la pièce.

Section 2 — Dessine tes impressions sur cette feuille.





CONCLUSION :

Nous espérons que les différentes activités et les informations sur la compagnie présentes dans ce cahier vous permettront d'assurer une sortie théâtrale réussie et de jouer pleinement votre rôle de médiateur théâtral auprès des élèves. Grâce à ces outils pédagogiques, vous serez en mesure de préparer les élèves à mieux recevoir le spectacle et à les accompagner tout au long de l'expérience Z comme Zadig. Nous vous rappelons que vous pouvez utiliser les activités qui vous intéressent et qui répondent mieux à vos besoins et à ceux des élèves. Vous pouvez également les adapter à vos différentes situations. En sommes, vous avez toutes la liberté de les utiliser comme vous le souhaitez.



UQAM Université du Québec à Montréal

École supérieure de théâtre

Professeur : Ney Wendell

Cours : Médiation théâtrale –EST230R- Automne 2017

Auteurs du cahier :

- Aouatef Krikrou,
- Fanny Petitjean,
- Francis Lépine

Partenariat : Compagnie Pas de Panique

Remerciement : Ney Wendel, Philippe Dumas, Ariale Ifergan, Ann Miler

Date de publication : le 19 décembre 2017

RÉFÉRENCE :

Toutes les photos de *Z comme Zadig* ont été récupérées soit du site officiel de la compagnie Pas de panique ou de leur page Facebook :

- Site de la compagnie : <http://www.pasdepanique.ca/>
- Page Facebook : <https://www.facebook.com/Pas-de-Panique-compagnie-de-the%C3%A9%C3%A2tre-257067181091426/>

La maison théâtre, *Médiation théâtrale*, Récupéré le 19 décembre 2017 :

<https://www.maisontheatre.com/a-propos/mediation-theatrale/>