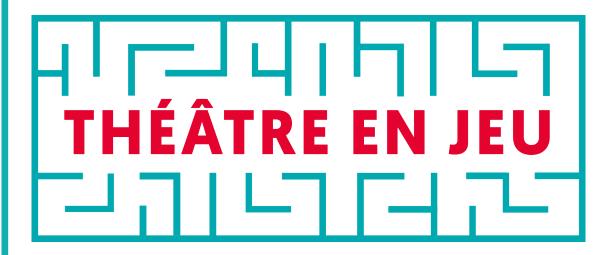




Guide pédagogique ENSEIGNANT

RÉALISÉ PAR L'ATELIER CANOPÉ 60 - BEAUVAIS



conçu par la compagnie LES OMBRES PORTÉES

à

La Faïencerie

SCÈNE CONVENTIONNÉE - CREIL

ATELIER CANOPÉ 60
BEAUVAIS
22, avenue Victor Hugo
60000 Beauvais
T. 03 44 06 31 00
contact.atelier60@reseau-canope.fr

LA FAÏENCERIE - scène conventionnée Théâtre - Cinéma Avenue Nelson 60104 Creil T. 03 44 24 82 84 www.faiencerie-theatre.com Ce guide pédagogique a pour ambition de vous accompagner au mieux afin de préparer votre participation, avec vos élèves, au jeu immersif créé par la compagnie Les Ombres portées. La scénographie plongera vos élèves dans des situations dont ils n'ont, pour la plupart, pas l'habitude. Il semblait donc essentiel de vous proposer des pistes de réflexions, des activités à réaliser en amont de votre visite afin que l'expérience se déroule de manière optimale pour tous.

Théâtre en jeu, qu'est-ce que c'est?

Théâtre en jeu est une création de septembre 2022 et voici ce que la compagnie Les Ombres portées nous en dit :

« Théâtre en jeu est un jeu immersif et collaboratif. A travers un parcours dans une installation scénographique, les joueurs sont plongés au cœur d'une enquête qui leur fera découvrir l'univers du théâtre.

La première du spectacle Le Dernier Envol vient de débuter dans la grande salle du théâtre de la Faïencerie de Creil. Mais le comédien principal, Lucien, n'est pas tranquille. Des phénomènes inexplicables se sont multipliés ces derniers jours et laissent penser qu'il est peut-être visé par un étrange sabotage... Vite! Allons mener l'enquête pour découvrir ce que Lucien risque vraiment!»

Trois pistes de réflexion

- la connaissance du champ lexical du théâtre
- le travail de groupe
- la résolution collective d'énigmes, le jeu sérieux

Il parait primordial de mettre en œuvre ces trois axes de travail avec vos élèves afin d'optimiser leur expérience.

Ces pistes de réflexion sont des prérequis à la participation au jeu. Il s'agit de lever les éventuels obstacles que pourraient rencontrer les élèves lorsqu'ils prendront part à la scénographie.

Les enjeux pédagogiques de ce guide

L'intérêt de Théâtre en jeu est qu'il peut aisément s'intégrer à vos pratiques d'enseignants. De la même manière, ce document d'accompagnement propose un appui complémentaire à vos propres choix pédagogiques.

S'approprier le vocabulaire du théâtre

La connaissance du champ lexical du théâtre en tant que lieu pourrait être une entrave à l'expérience de *Théâtre en jeu*. Il est donc primordial que les élèves soient familiarisés avec certains termes en amont de votre visite afin de ne pas entraver le déroulé de l'activité. L'enrichissement lexical est un réel objectif de ce guide.

Au cours de leur scolarité les élèves se rendent au théâtre mais bien souvent n'en voient et n'en connaissent que la salle de représentation. Lors de cette immersion ils vont appréhender de manière concrète et sensible tous les lieux qui composent ce site culturel. Afin de ne pas être surpris et surtout désarçonnés par ces différents endroits et leurs spécificités, afin que les élèves saisissent les enjeux et fonctions de chaque espace, ils vont découvrir, dans les énigmes que vous allez leur proposer, le vocabulaire nécessaire.

Collaborer pour réussir

Pour que le jeu immersif fonctionne, il sera essentiel que les élèves échangent, réfléchissent et progressent ensemble.

Mettre en place ce type de fonctionnement dans la classe peut parfois créer des réticences de la part des enseignants et c'est naturel. Parfois les premiers essais ne seront pas fructueux et ce n'est pas grave, il ne faut pas abandonner pour autant. Si vous estimez que les règles que vous avez émises ne sont pas respectées, n'ayez pas peur de stopper la séance, de recadrer et de reprendre plus tard. C'est ainsi que la classe réussira à développer les compétences liées à ce fonctionnement selon vos exigences.

Le travail collaboratif s'apprend et se travaille. Il développe les compétences sociales mais pour cela il faut que la consigne soit clairement énoncée. « En annonçant par exemple aux élèves que vous accorderez de l'importance au fait que chaque membre du groupe s'investisse et élabore une contribution personnelle, la probabilité que cette exigence soit remplie augmente énormément. » (R.Danquin 52 méthodes pratiques pour enseigner). Une prise de connaissance, une réflexion individuelle, même courte, est importante avant de débuter les échanges entre pairs. L'intégration de tous les participants, l'écoute mutuelle et la coopération seront plus aisées après ce temps personnel.

Le travail de groupe constitue une méthode de travail appréciée par de nombreux élèves. Cette modalité permet de faire prendre conscience au groupe qu'à plusieurs nous pouvons résoudre des problèmes qui semblent insolubles lorsque nous sommes seuls. La confiance en soi peut se décupler dans ces situations, la peur de l'erreur ou de l'échec est moins présente, chacun peut apporter ses compétences dans un objectif commun.

Certains atouts du travail collaboratif pourront difficilement être apportés par l'enseignant. L'hétérogénéité du groupe permettra une entraide entre pairs, obtenir de l'aide d'une personne du même âge est une force que l'enseignant ne pourra avoir. Les résultats des tests PISA montrent que les systèmes scolaires dans lesquels le travail de groupe fait partie de l'organisation traditionnelle du cours obtiennent de bons résultats. De plus, aujourd'hui, travailler en équipe est une qualité très importante dans le monde du travail.

Finalement le travail de groupe offre à l'enseignant de nombreuses possibilités, choisir les groupes et miser sur l'homogénéité ou l'hétérogénéité. Il ou elle prendra la décision tantôt de laisser le hasard décider tantôt d'imposer les équipes en fonction des besoins. Cela lui ouvre des variables de différenciation lui permettant d'adapter les objectifs, le guidage, les consignes en fonction des groupes.

Si vous souhaitez approfondir vos techniques et vos connaissances de travail collaboratif entre élèves, nous vous recommandons l'ouvrage 52 méthodes pratiques pour enseigner, sous la direction de Rémy Danquin, édité chez Réseau Canopé.



Des énigmes, dans quel but ?

Les concepteurs de jeux vidéo Chen et Michael définissent le serious game comme « Tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement ». Les serious games permettent de développer la motivation des apprenants, l'apprentissage par essais et d'approfondir la stimulation des interactions pédagogiques entre élèves évoquée précédemment.

C'est cette modalité que nous allons vous proposer pour travailler le vocabulaire du théâtre ainsi que le travail de groupe avec vos élèves. Tout comme l'expérience immersive proposée par *Théâtre en jeu*, nous allons vous proposer des activités ludiques dont l'objectif principal sera une acquisition de connaissances sur le monde du théâtre.

On notera trois phases essentielles à la bonne pratique du jeu sérieux :

• La mise en situation claire du jeu

Elle permettra aux élèves l'engagement approprié puisqu'ils auront pleinement conscience de qui est attendu.

La phase d'utilisation du jeu.

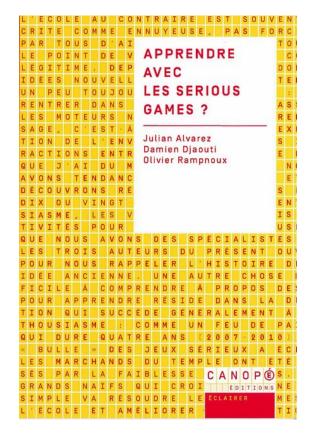
L'adulte se place en personne ressource afin d'accompagner et de réajuster la séance si nécessaire.

• La phase de débriefing du jeu.

Elle contient plusieurs enjeux. Cette phase est essentielle afin que la classe perçoive et verbalise ce qui a été acquis durant la partie. Elle permettra également à l'enseignant d'évaluer sa ludopédagogie.

Nous avons choisi de présenter à vos élèves des énigmes qui font appel à un mode de raisonnement qu'ils devront utiliser lors de *Théâtre en jeu*. La recherche, l'essai, l'erreur, l'échange et le partage avec les pairs sont des composantes essentielles au bon déroulé de l'expérience immersive à laquelle ils vont participer.

Nous vous conseillons l'ouvrage *Apprendre avec les serious games ?* de Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampnoux, édité chez Réseau Canopé, si vous souhaitez préciser les enjeux de cette modalité ainsi que ses limites.



Séances clés en main Silence... Action... On joue!

Créer la surprise pour engager les participants

Nous vous proposons de préparer vos élèves à une classique visite au théâtre afin de conserver toute la surprise du jeu. De cette façon, les élèves se rendront sur les lieux avec dans l'idée d'assister à la pièce « Le Dernier Envol » et l'immersion dans le jeu n'en sera que plus efficace.

Impliquer les élèves

« Brainstorming » le fil rouge

Dans un premier temps vous pourrez réaliser un état des lieux des connaissances de vos élèves. Cette première activité pourra vous servir d'introduction puis de feuille de route que vous viendrez compléter au fur et à mesure lorsque votre groupe élargira son vocabulaire. Il s'agit du fil rouge des séances de ce guide pédagogique.

Vous pouvez présenter ce moment : « Bientôt nous irons assister à une pièce de théâtre, intitulée Le Dernier Envol. Avant d'y aller nous devons nous renseigner sur cet univers, échanger ensemble, partager nos connaissances et voir ce que vous connaissez déjà! »

L'idée est de réaliser une affiche avec le groupe classe (ou par petits groupes) en engageant un échange à partir des questions suivantes :

« Êtes-vous déjà allés au théâtre ? Avez-vous déjà lu une pièce de théâtre (ou un passage) ? Que trouve-t-on dans ce lieu ? Y a-t-il des mots que nous utilisons uniquement (ou principalement) lorsque nous parlons de théâtre ? »

L'objectif de cette activité sera de faire émerger le vocabulaire connu par les élèves. Vous réaliserez une affiche que vous pourrez venir compléter, améliorer, modifier au fil des différentes séances sur le théâtre.

Organisation

Pour la suite du travail nous vous proposons de répartir vos élèves en 4 ou 5 groupes.

Trois solutions s'offrent à vous.

- Vous pouvez choisir de faire travailler chaque groupe sur une ou deux énigmes seulement et ensuite les groupes sont contraints d'échanger pour résoudre l'énigme finale.
- Vous décidez de faire réfléchir tous les participants du groupe sur toutes les énigmes, le groupe réfléchit et avance ensemble.
- Chaque membre d'un groupe résout une énigme puis au sein du groupe les participants échangent pour trouver la réponse de l'énigme finale.

Sentez-vous libre d'utiliser ces activités autrement en fonction de vos envies et de vos besoins.

Nous vous conseillons de préparer à l'avance les fiches "énigmes" et de les disposer dans des enveloppes dans un lieu stratégique qui peut être, par exemple, votre bureau. C'est là que les élèves se rendront pour obtenir le problème suivant.

Départ - Texte à trous Annexe 1

Chaque groupe obtient un texte à trous mystérieux avec un message « Commencez par le puzzle »

Lorsque les élèves ont terminé ils viennent vous montrer leur texte complété ce qui leur permet d'obtenir une enveloppe avec les entrées pour la pièce de théâtre.

Enigme 1 - Le puzzle Annexe 2

Matériel:

- Puzzle découpé
- Scotch

Le plan doit être imprimé en recto-verso (avec l'énigme au dos) sur une feuille A3 puis les pièces doivent être découpées.

Les élèves doivent remettre le puzzle en ordre, l'assembler avec quelques morceaux de scotch afin de lire l'énigme au dos :

« Si vous souhaitez assister au spectacle « Le dernier envol » vous allez avoir besoin de billets. Ces billets se méritent ! Munissez-vous de votre plus bel esprit d'équipe et armez-vous de toute votre matière grise afin de résoudre les 6 énigmes qui vous attendent. Si vous comprenez comment fonctionne un théâtre, vous réussirez à remplir le texte à trous et vous obtiendrez votre récompense… »

Enigme 2 – Le labyrinthe Annexe 3

Matériel:

- Le labyrinthe
- Un surligneur ou crayon de couleur claire

Les élèves doivent trouver la sortie du labyrinthe et grâce à ce chemin ils peuvent lire sous le trajet les définitions des mots «régie», «console» et «piste audio».

« La régie est le lieu d'où les régisseurs dirigent le spectacle. Les régisseurs préparent et coordonnent tout le matériel d'une représentation. Ils utilisent des consoles pour régler les lumières et diffuser les sons en sélectionnant les pistes audios. »

Enigme 3 - Hackordéon Annexe 4

Matériel:

Hackordéon

Les élèves doivent comprendre le mécanisme de l'hackordéon en le manipulant afin de lire les deux messages.

« Qu'est-ce qu'une gélatine colorée en théâtre ?

La gélatine est un mot utilisé dans le jargon du théâtre pour évoquer les filtres colorés qui sont placés devant les projecteurs de lumière. »

Enigme 4 - QR Code Annexe 5

Matériel:

- QR code à colorier
- Un appareil numérique permettant de lire les QR Code

Les élèves doivent colorier les cases comportant un multiple de 17 afin d'obtenir le QR code complet. Puis ils doivent le flasher afin d'obtenir le solution de l'énigme suivante.

Je suis l'endroit où on trouve les agents qui assurent la protection du lieu et des personnes (protection contre les incendies, contrôle des visiteurs...). Je dois toujours exister dans un théâtre. Qui suis-je ?

QR code : Le poste de sécurité

Enigme 5 – Déchiffrement d'un message en morse Annexe 6

Matériel:

- Message crypté
- Morse Code

Les élèves ont un message crypté, ils doivent comprendre qu'ils doivent déchiffrer le message grâce au fichier d'alphabet morse.

« Le foyer désigne généralement un vaste hall d'entrée du théâtre. Il peut aussi s'agir de la pièce où se retrouvent les comédiens et l'équipe technique pour faire une pause autour d'un café ou d'un repas. Ensuite les comédiens se préparent dans leurs loges. »

Enigme 6 - The newspaper Annexe 7

Matériel:

• Article de journal (imprimé en couleurs)

Les élèves se retrouvent face à un article de journal anglais. La traduction ne les aidera pas car ils doivent simplement récupérer les lettres de couleur, dans l'ordre, afin de reformer la phrase suivante.

« L'atelier est le lieu où les techniciens travaillent ensemble pour préparer, construire ou réparer le matériel du théâtre (projecteurs, câbles, matériel audio...). »

Enigme 7 - Lipenchais Annexe 8

Matériel:

• Message écrit en « japonais »

Les élèves disposent uniquement du message et doivent chercher comment le comprendre. Vous pourrez leur donner l'indice « il s'agit d'un Lipenchais » s'ils peinent trop à comprendre le fonctionnement de cet énigme. Puis « parfois lorsqu'on penche la tête les choses semblent plus claires. »

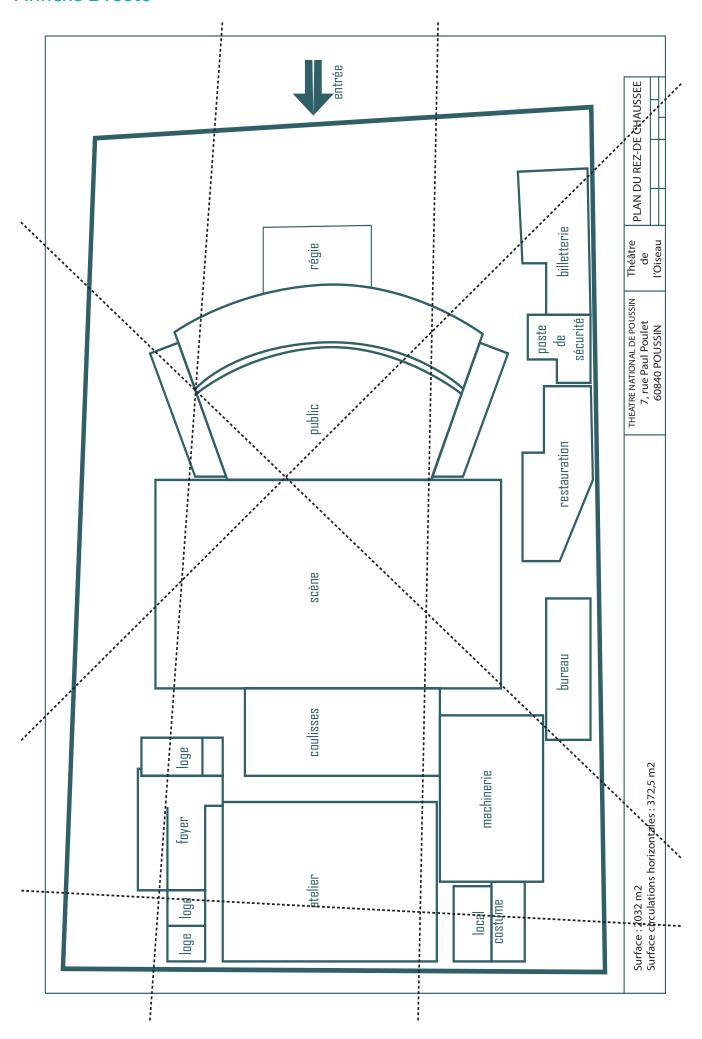
« Le local des costumes est une pièce où les costumières fabriquent, prennent soin des vêtements et accessoires que portent les comédiens sur scène. On les lave et parfois on les reprise, cela signifie faire une réparation. Tout le matériel de couture se trouve dans ce lieu, aiguilles, bobines de fils

Annexe 1

Depuis la, les techniciens préparent le matériel pour les représentations. Parfois ils installent des...... sur les projecteurs pour créer des jeux de lumières. Les régisseurs seront dans la durant le spectacle. Ils piloteront les afin de gérer la lumière et le son.

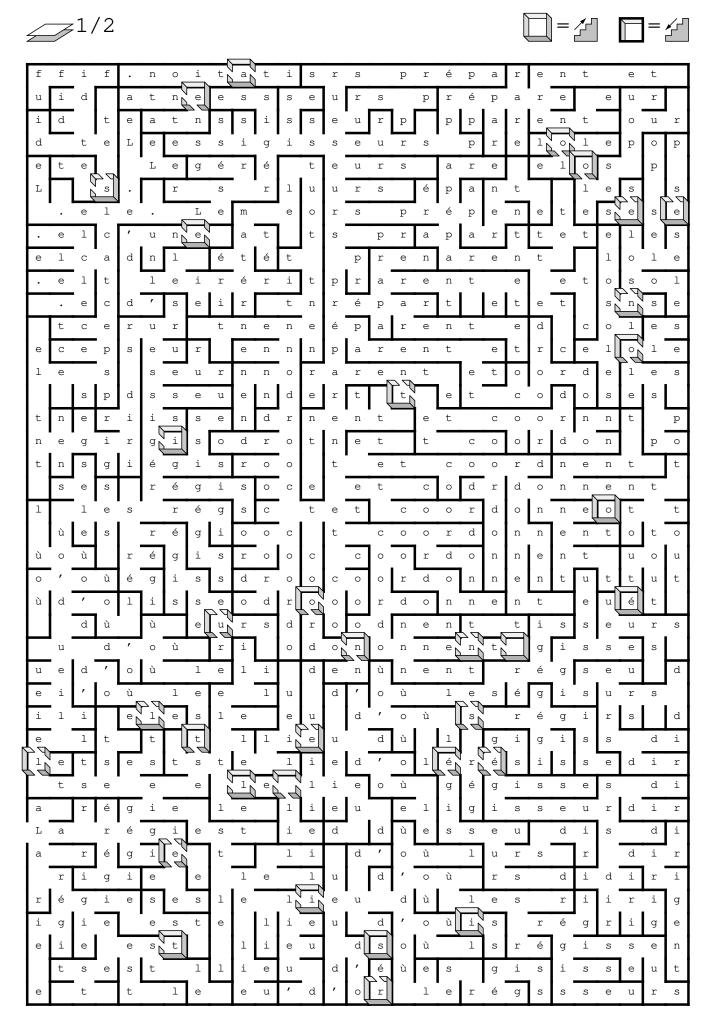
En attendant le début du spectacle, les comédiens se préparent dans et peuvent se retrouver pour une pause au

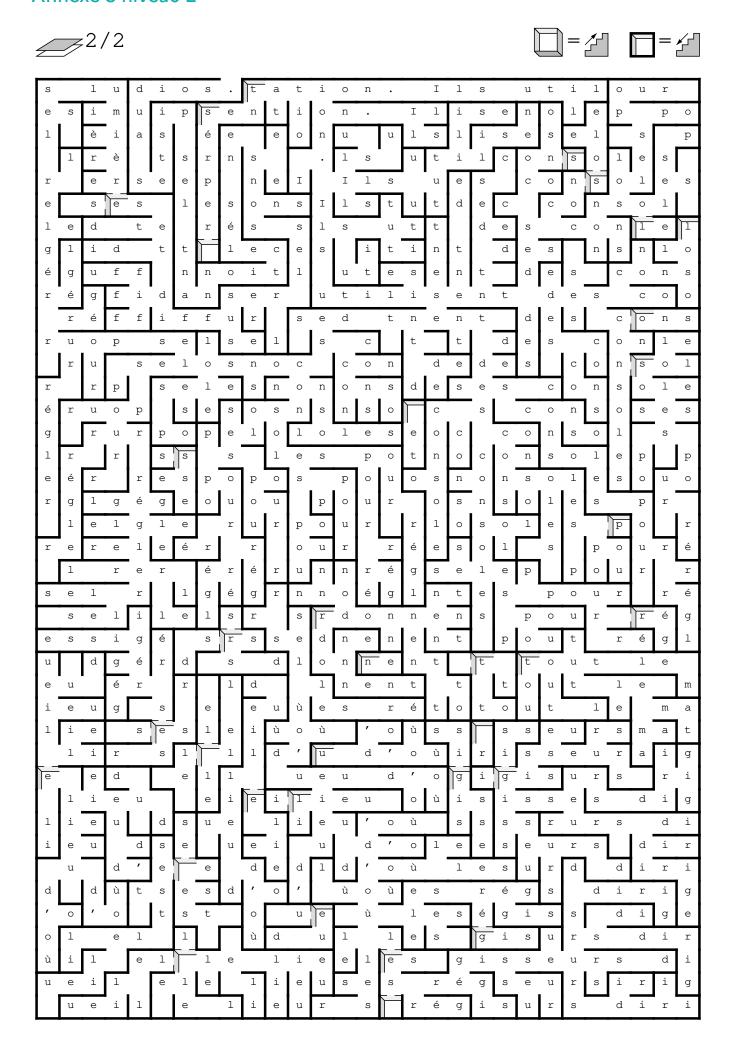
Commencez par le puzzle ...



réussirez à remplir le texte à trous et vous obtiendrez Si vous souhaitez assister au spectacle « Le dernier envol» vous allez avoir besoin de billets. Ces billets se d'équipe et armez-vous de toute votre matière grise afin de résoudre les 6 énigmes qui vous attendent. Si méritent! Munissez-vous de votre plus bel esprit vous comprenez comment fonctionne un théâtre, vous votre récompense...

n e g i g i g e g e n t s s l i g é r s i g é r s e L e g i r i r i g i g e n l e l t é r s e s i r r e L e . g i r i d i r i r i g l l n t n t s e L . s e L . e	L е —
▎▎ ` ┝┑ ┝╸ ╵┍┙ ╵╵┍┙ ╽ ┝┑ │ ┕┑ ╵ │ ╵┍╇╇╾ ┕┙ │ ╺┙ ┟	
	s
g i r i d i r i r i g l l n t n t s e L l . s e L . e	·
irid s dis ntene se L. ese L. el	e r
rid srsrsrnenigegseL.eleseLlc	. é
ir sruruegirigint. lcr cecea	i g
d srueseueurririren.elcatcepect	s i
sruess seseri dirigeel cat ceps pec	s r
d sessisssid ridigigetaeps spe	e u
isrueigisd sid ririgceps eper	u r
e s s u g é g é g i s r d s i d i g i g e n p s l e c p	r s
lusigérérégégursrd dirigeel rp	s
essir s s réeuru s dirigl tépa	r e
ù ù ér seles rseseurs dirigenpar	_
où or sel les sissrd diriotneere	
<u> </u>	1
	e
u ds s ù o ù s régissi el tt nnc	t e
eu elel'ol régisseam eluotodoo	_ t
ileul ù o'dù origisseutirl tuodroo	C
li ù o'd o's sieseuriréea tuonno	0 C
lleo'd u d'soirurirétam t dr	0 0
el leo'deu d'otsosrétam el le d	r o
et l u e i e u d t c t i o l r é t a m a m l e m o	d r
est ueili delen séloétam e ml	d d
e est le lielélen sésostam riel	0
ie t ltceielésé s en seétamérie	1
gie el t c el és nssnosos létatéri	e u
ég etcelés ne snos sel resufffe	d '
régiioctlél n sns sel rpouifl	d
rénoities es pes en seop rde	s '
a rénoioselés n nens sp sr te	e u
'	r n
a rnannant lesises noosolgéelu	
réthanant lts pedesoconsol lem	
│ ╼╕│┕╡╷││┝ ╵ ┷┙╷╵╺╡╵╵╵┕╴┍╴┍┯╛╵╵┍┷╸	- 1
\ ,	
	t e
'	n p
▎ ▗▃▃ ▃┙▎▗▃▕▃▃▘└▃┥▗▄▕▕▕┕▖▎└┑┝╴╺ ┼ ┸╴╺┥	e r
,	s é
este a Lridua sa Lretesissl I l	s s
ts eigér a Losa os. La érénese sls	е
eigér a L. i du aios. La rénent u	u n
le eigér L. soidudios. La gintedei	t t









i	s	s	r	u	r	s	g	é	r		r		r	é	g	i	s	s	s	0	s
g	ı.	(s	e '	u	g	é	r		s		s		r	é	g	i	s	n	s	n
é .	g	i	s	u	r	é	r		S	e e	1	е	S		g	i	S	n	0	n	0
r .	é	g	р		s	g .	i	r		s	'	1	e	s	é .	g	i	0	c,		С
	r	é	s	р	•	i.	s	S	r		ù		S		l. r	é	S	0	s	n	0
s .		g	l i	р	р	S	S		d	,	0	ù		1	é	S	e	S		S	n
e .	S	a	p	é	r	S	r	u		d	,	'	1	е	S	e ,	7 A	е	p	0	s
L.	е	S	а	р	é	е	u	е	i	е	u		d	ù		s	е <i>Р Д</i>	s		р	0
	L	е	r	a	р	u	i	g	1	u		d	,	0	ù		s	0	p	0	u
.		L	е	r	a	r	r	е		1	i	е	u		d	,		u	r	u	r
e .	•		1	d		s	i	n	2 7 e .		1	i	е	u	, '	0	ù	r		r	u
1.	е	L	С	С	е		d	t t	1	е		e '	u	е	u		r	é	е	r	\rightarrow
С.	1	t	a	е	p	е	1			l , 1	е		1	i i		0	é é	g	l . 1	е	r
a .	t	C	е	 p	s		е	. 1	t			1	i	е	u	,	0	ù	е	1	е
a		r	é	g	i	е		е	S	t	1	i	е	d	.	l, d	,	l	r	Ι.	1
 L	r	é	е	i	t	S	• e	S	t		i	e	u	,	d	, '	0	1		1	е
l a	é	е		 e		l t l	S	t		1	e	1		d	,	0	ù	е	1	e	s
	g	S	е		е	S	1		1	е				,		ù		S	l . е	s	
l r	é	t	S	e	s	1	е	1	е	•	1	i	е	0	ù		1	е	s		1
é	g		t	. s	t	١.	1	1		1	i	е		s	е	1		• S		1	u
g	i	е	1	t		1	1	i		u	e	u			S	е	r	é	1	i	m
i.	е		1		1	e	Ι.	1	i		. u		d	r		S	é	g	S	è	r
е		е	S	1	е		1	l i	е	u	-	d	,	0	ù	ļ	r	i	s	S	е
	е	S	t	1		1 1	 i	е	u		d	,	0	ù		1	е	S	s	е	u
e	S	t		i	1	i	е .	u		d	,	0	ù		1	е	S		e .	u	s
s .	t		1	е	i	е	u		d	,	0	ù		1.	е	s		r	é	g	i
t		1	е	u	e	u	_	0	,	0	ù	е	S	e	S		g	• é	g	i	s
	1	e		<u> </u>	u	, <u>,</u>		ù	0	ù	ر " ا ا	1	e	S		r	é		9 i	s	S
\vdash	e		1	d	ű	d	,	<u> </u>	ù	е	l . 1	е	s	5	r	é	g	i	s	S	е
1 1		1	0	, ,	0	, .	0	1	٠	S	_			lr'	é		9 i	s	s	e	u
					J		U			3		ى				9		S	٥	C	u





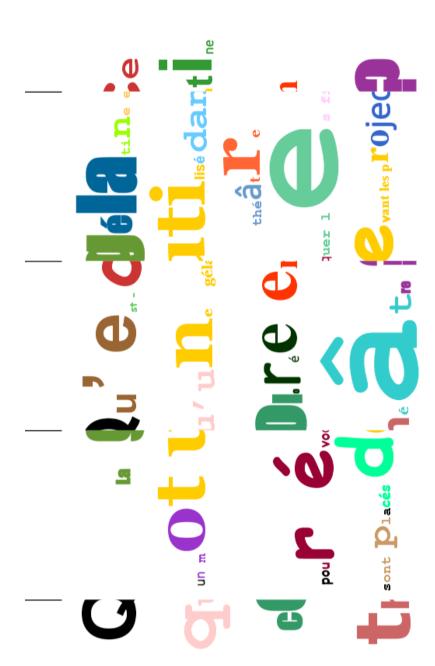
i	S	r	u			1	I	t	u	t	i	1	i	1	i	S	е	n	t		d
t	r	u	e		n			I		u		u	t	l i	S	е	0	С		d	
a	S	a	t	i	0	n	•		S	1	s		u	s	е	n	С		s	е	s
t	n	t	a	t	i	0	n	•		· I	1	S		u	1	t	0	С		s	
n	е	S	е	n	0	t	I	•	I	1	S		le 1	1	0	S	n	0	С	0	С
р	r	é	S		n	е	t		1	S		u	s	е	1	0	S	n	S	0	1
е	é	S	u		е		e .	t		1	i	t	'	р	е	1	0	S	0	1	е
r	е	u	,	d	n	t			С	0	1	i	р	0	u	е	1	0	S	е	s
	u	,	d		е	n	е	t	i	0	i	1	0	u	r	S	е	S		S	
е	n	u	,	1	r	t	t	0	1	i	s	i	u	r	'	r	S		р	'	р
	е	r	i	е	0	С		С		1	i	s	r		r	é	r	u	0	р	0
a	t	é	r	i	е	1	С	0	1	i	е	d	1	g	é	g		r	u	0	u
m	a	t	i	е	1	d	0	d	i	е	u		d	,	g	1	r		r	u	r
	m	a	t	é	r	r	0	r	d	u		d	′	0	1	е	r			r	
е		t	é	r	0	d	r	d	0	n	n	t		t	е	r		1	r	é	r
1	m	а	m	i	n	0	d	0	n	n	е	n	t	t		1	е	е	é	g	1
	1	е		t	n	е	0	n	n	t		t	0	u	t		1	r	е	1	е
t		0	u		е	n	n	n	е	n	t	1	u	t	m	1	е		m	е	r
u	0	t		t	n	е	n	е	n	t	0	7 4	1	е		m		m	a	r	
t	u	0	t		u	t	е	n	t		u	t		1	е		m	a	t		1
	t	u	0	t	0		1	t	0	t	0	u	1	е		m	a	t	é	1	е
1		t 2 D	u	0	е	1	е		m	0	u	t			m	a	t	é	r		s
е			t	u		m M		m	a		t		1	е	a	t	é	r	i	1	
	m	1		t	t	a	m	a	t	é	r	1	е		t	é	r	i	е	u	1
m	a	е	1		é	t	a	t	é	r	i	е		m	а	r	i		d	m	u
a	t	i	е	i	r	é	t	é	r	i	е	1	m	a	t	é	r	1		i	m
t	é	r	d	е	i	r	é	r	i i	е	1	,	u	n	é	r	i	е	1		d
é	r	d		1	е	i	r	i	е	1		d \		u	n	e]	1		d	′
r	u	,	d		1	е	i	Ф	d	′	u	′	u	n	r	е	r		d	′	u
е	n	u	,	u	′	d		1		d	′	е	n	е		r	е	р	r	u	n

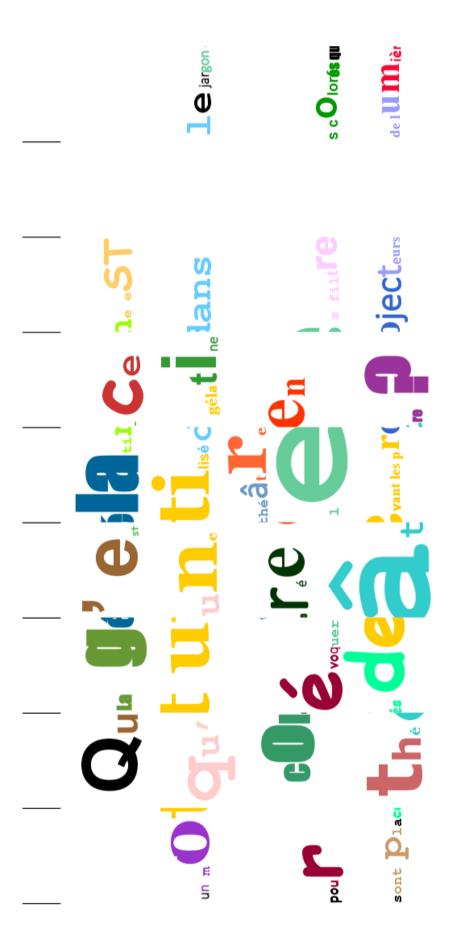




s		s	0	n		S	é	n	0	t		i	d	u	a		a	u	d	i	0
е	s	0	n	S	n	é	С	t	i	n	1	е	S	t		s		d	i	•	s
1	е	n	S		е	1	е	i	0	a	е	S	i	S	t	• е	S	•	r	L	. '
	1	е	n	• e	n	е	С	n	n	n	s		р	р	е	s		r		a	L
r	е	S	u	g	é	r		r	u	0	р		S		S	•	a	é	r		a
е	S	u	f	1	е	r	r	é	r	u	0	р		u	r		u	g	é	r	
	d	i	f	е	r		é	g		r	u	0	р	0	u	r	е	i	g	é	r
t		S	f	r		1	g	1	е		r		0	u	r			е	i	g	é
е	t	е	1		1	е	1	е	r	r		r	u	r		r	е		е	i	е
<u> </u>	е	t		1		1	е	r	!	1	r	é	r	· '	r	é	е	е	•	е	
s			S	е	s	i	è		1	e '	S	е		r	é	g	1	е	е	s	е
е	S			S		m	r	1	е	s		n	r	1	g	1	е	r	s	t	s
r	е	i	1		1	u	m	i	è	r	е	t	é	е	1	е	r	е	1		1
è	i	m	u	1	u	t	i	d	i	f	f	u	g	r	е	r	•	1	е	1	е
r	è	i	m	i	è	е	t		f	n	u	S	t	é	r	i	1	е	S	е	
е	r	è	i	е	S		е	t	f	е	n	m	a	t	é	r	i	е			1
е	е	r	è	r	е	е	t		d	i	f		m	a	t	é	r	i	е	1	i
	S	е	r	е	s		е	t	i	f		е		m	a	t	é	r	i	е	е
е		S	е	S		е	t		f	f	е	1	е		m	a	t	é	r	i	е
t			s		е	t		d	a	m	1		1	е		m	a	t	é	е	1
	d	е		е	t		d	i	f	,	е	1	е		m	é	r	i	е	1	
d	i	t	е	t		d	i	f	a	m		е		m	a	t	é	е	1		d
i	е	1	t		d	i	f	S	t	a	m		t	a	t	é	r	i	е	1	
f	f	u	S	d	i	t	f	u	é	t	a	m	a	t	é	r	i		1	-	d
f	е	S	е	i	r	é	r	S	r	i	t	а	t	é	r	i	е	1		d	'
u	r	е	f	f	f	r	u	n	е	е	é	r	i	Φ	r	е	1		d	′	u
s	е	r	u	f	е	i	'	u	n	d		r	е	р		r		d	′	u	n
	r		1	u	S	е	d		1		е	n	u	n	е		d	′	u	n	е
1		1	е	S		1	′	d		d		е	n	е		r	е	u	n	е	
е	S	е	S	е	r		u	,	d		u	n	е		р	е	р	r	е		r

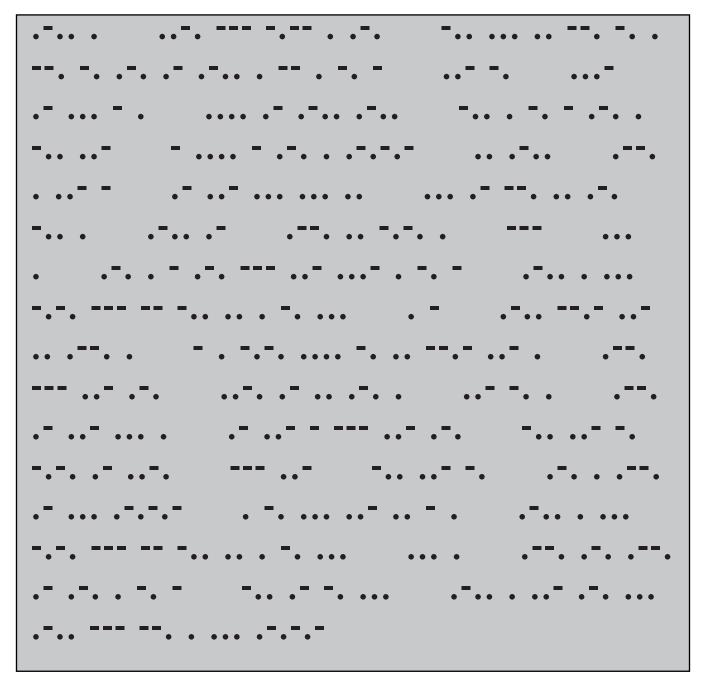






Je suis l'endroit où on trouve les agents qui assurent la protection du lieu et des personnes (protection contre les incendies, contrôle des visiteurs...). Je dois toujours exister dans un théâtre. Qui suis-je ?





	MORSE C	ODE
Α	M	Y
В	N	Z
C	0	1
D	Р	2
Ε.	Q	3
F	R	4
G	S	5
н	T-	6
I	U	7
J	V	8
K	W	9
L	X	0

The University Daily 5 Tuesday, April 8, 1997

Lab Theatre delves into comedy

by Sebastien Kitchen/UD

The humor in America can best be seen through the eyes of someone on the outside looking in.

Playwright Steve Tesich, a Yugoslavian playwright, employed this theory when writing «Division Street.» The comedy, which opened Monday night at the Texas Tech University Theatre in the Laboratory Theatre, allows Tesich to look at America from a different view than those who have become accustomed to the country.

Today, people no longer consider themselves «Americans,» but categorize themselves by race, sex or sexual preference, said Norman Grueneich, director of «Division Street» and an MFA acting/directing candidate from Houston.

«In the '60s, people seemed to join together and stand up for the issues they believed in,» Grueneich said.

«We are now so concerned with categorizing ourselves, we have lost sight of the real issues.»

The play, written in 1980, views many of



Carrie Spinar/UD

the changes America went through during two generations. The story focuses on a man, Chris, who is attempting to make his life better after being rebellious in the '60s.

«The main character was a radical in the '60s,'» said Ryan Palmer, a sophomore theatre arts major from Southlake. «He then goes to Chicago to start his life over.» Chris and his friends were political protesters in the '60s, and he wanted to get away from that and start a new life.

«He was trying to start his life over,» Palmer said. «He was basically in search of the American dream.»

Palmer plays Yovan, the owner of a restaurant in Chicago – the New World Bar and Grill.

«Chris cats in my restaurant and becomes sick,» Palmer said. «When Chris goes outside to throw up, he is recognized from the '60s by a newspaper photographer.»

The photographer takes a picture of Chris, and it is sent to all the area newspapers.

All of Chris' old friends see him in the paper and begin to resurface.

«The play is about

his struggle for identity in the '80s as opposed to the '60s,» Palmer said.

Tickets cost \$3 for Tech students, \$4 for senior citizens and children and \$6 for adults. The tickets can be purchased at the University Theatre Ticket Office.

The play begins at 8 p.m. today through Saturday. The Sunday performance of «Division Street» will be a matinee at 2 p.m.

ロロ ** TEUN かロかせえい IAVE *** タイキ ゴキ シアコ サーム ** PARACTON FARF D15 ## | |

からいられるこ サルアホ 口口三十二十 5 木 イタイプ オイ 田 \checkmark いらず がヨサアサビか回え D オーオ ガサア 木 てホヨホ之てい プロアイホ之て ワかえホ L) オイ

Crédits

Pour réaliser ce guide nous avons créé certaines énigmes et d'autres ont été réalisées grâce aux sites internet suivants :

https://scape.enepe.fr/

https://mal-den-code.de/

https://www.festisite.com/text-layout/





SCÈNE CONVENTIONNÉE – CREIL