

# UNE LUNE ENTRE DEUX MAISONS

texte Suzanne Lebeau

mise en scène Marie-Eve Huot



Document d'accompagnement  
à l'intention des enseignants et éducateurs

**le Carrousel**

COMPAGNIE DE THÉÂTRE

[www.lecarrousel.net](http://www.lecarrousel.net)

# Table des matières

<b>Introduction</b> - Suzanne Lebeau et la petite enfance	<b>p. 2</b>
<b>Avant le spectacle – Se préparer à la rencontre</b>	
Premier croissant – Le plaisir du théâtre	<b>p. 4</b>
Deuxième croissant – Faire confiance aux enfants	<b>p. 5</b>
Troisième croissant – Résumé de la pièce	<b>p. 6</b>
Quatrième croissant – L'équipe	<b>p. 6</b>
<b>Après le spectacle – Prolonger le plaisir</b>	
Cinquième croissant – Pourquoi on ouvre grand nos oreilles ?	<b>p. 7</b>
Sixième croissant – Pourquoi on ouvre grand nos yeux ?	<b>p. 8</b>
Septième croissant – Pourquoi on s'ouvre à la nature ?	<b>p. 11</b>
Huitième croissant – Bibliographie	<b>p. 15</b>
<b>La compagnie</b>	<b>p. 17</b>

*Coordination* : Gervais Gaudreault

*Avant spectacle, recherche et rédaction* : Suzanne Lebeau et Gabriel Lemelin

*Après spectacle, recherche et rédaction* : Georgette Rondeau, avec la complicité de Suzanne Lebeau

*Bibliographie* : Ingrid Holler

*Graphisme de la couverture* : Manon André

*Photographie de Suzanne Lebeau* : François-Xavier Gaudreault

# Introduction – Suzanne Lebeau et la petite enfance

## *S'adresser aux tout-petits*

J'ai écrit ce texte il y a plus de trente ans, quand j'avais un petit de trois ans qui apprenait le monde en nommant les choses avec un plaisir et une maladresse infiniment poétiques. Je l'observais aller vers et revenir, toujours attiré par ce qu'il ne connaissait pas et rassuré par ce qu'il connaissait. Je l'ai écrit aussi pour tous les autres petits que je rencontrais dans les salles de spectacle, trop petits pour les spectacles qu'on leur présentait. Je les observais se passionner puis se lasser ou se laisser distraire par une force plus grande qu'eux, comme l'envie de faire pipi ou le besoin de vérifier la présence du parent. Je devinais l'écoute fine mais fragile et j'ai eu envie de leur raconter une histoire en faisant le pari de les garder attentifs du début jusqu'à la fin.



- En France, *Une lune entre deux maisons* est publié aux Éditions Théâtrales, Collection : Théâtrales jeunesse, Février 2006, 67 pages, ISBN 284-2-60212-9, 978-2-84260212-3

- Au Québec, ce livre sera réédité chez Léméac le 7 mars 2012 : Théâtre Leméac jeunesse, mars 2012, 56 pages, ISBN 978-2-7609-0420-0

## *Les enfants de trois à cinq ans*

Notre premier souci, pour ma collaboratrice Georgette Rondeau et moi, a été de nous interroger sur les enfants de trois à cinq ans et d'essayer d'en cerner les acquis, les préoccupations et les besoins. Cette mise en commun s'est d'abord faite de manière instinctive et informelle à partir de notre expérience de travail avec nos propres enfants de trois à cinq ans. Nous avons essayé de tracer, en tant que mères et animatrices, un portrait, le plus large possible, de l'enfant de trois à cinq ans, de son comportement, des événements qui le marquent, des personnes et des objets importants dans sa vie.

Nous nous sommes appuyées sur les connaissances en psychologie que nous avons et nous avons retenu, comme base de travail, trois niveaux de développement qui pouvaient nous aider dans notre recherche : les niveaux psychologique, intellectuel et social. Quels sont les acquis de l'enfant de trois à cinq ans à chacun de ces niveaux ? Quelles conventions, quels langages ont-ils en commun entre eux et avec nous ? Quels apprentissages doivent-ils nécessairement faire à cette période ? Les réponses à ces questions nous ont permis de cerner progressivement l'image du spectacle que nous voulions présenter à ces petits.

## *Notes sur l'écriture d'Une lune entre deux maisons*

Nous avons refait le chemin que parcourt un enfant de trois à cinq ans dans une journée, depuis l'heure du lever jusqu'à l'heure du coucher, en nous intéressant à son horaire (habillage, repas, sieste, etc.), à ses jeux, solitaires ou de groupe, aux objets importants qui l'entourent (objet fétiche, jouets, animaux familiers) et aux personnes qu'il aime ou dont il a besoin. Nous avons aussi refait le chemin qu'il parcourt dans son évolution de trois ans jusqu'à cinq ans en essayant d'en dégager les événements marquants.

Le thème que nous avons retenu est d'intérêt social. Sachant très bien que tous les enfants qui fréquentent ces lieux de vies (garderies, pré-maternelles et maternelles) ont été confrontés à la rencontre d'un visage nouveau (adulte ou enfant), il nous a semblé que ce thème pouvait rejoindre les petits très profondément. C'est une expérience que l'enfant ne peut éviter et qui est en général positive même si elle est, pour certains, source de tension et d'angoisse.

L'idée de la maison est née tout naturellement de ce thème. La rencontre d'un visage nouveau sous-entend presque nécessairement la sortie du cercle familial, de la maison. Et comme la maison est l'un des éléments les plus importants de la vie émotive de l'enfant de trois à cinq ans, le centre de son univers, nous avons voulu qu'elle ait une place de choix dans ce spectacle.

En observant des dessins d'enfants de cet âge, nous avons été convaincues de la justesse de notre intuition. La maison est l'un des éléments qui y revient le plus fréquemment. Le souci du détail que nous avons constaté dans ces dessins nous a aussi aiguillonnées dans le choix des éléments qui créent l'univers de chacun des personnages et installent le climat qui va permettre à l'intrigue de se nouer.

Chacun des éléments que nous avons choisi est à la fois un signe et un symbole. Un signe parce qu'il représente une réalité que l'enfant peut facilement identifier et qui ne permet aucune autre interprétation. Par exemple : le soleil dans le ciel nous dit qu'il fait jour, qu'il ne pleut pas; la lune qui brille, que c'est la nuit et qu'il ne pleut pas non plus ; le parapluie ouvert et les nuages, qu'il pleut maintenant ; le cadenas sur la maison de Taciturne indique, plus clairement qu'un long discours, que sa maison est fermée et qu'il veut être seul. Ces signes permettent à l'enfant de se situer facilement dans le temps et dans l'espace (la clôture, par exemple, divise l'aire de jeu en deux et signifie : ici, c'est chez moi et là, c'est chez toi). Chacun de ces éléments participe étroitement à l'univers émotif et imaginaire de l'enfant.

# Avant le spectacle – Se préparer à la rencontre



## Premier croissant – Le plaisir du théâtre

Le spectacle s'adressant aux 3 à 5 ans, il s'agira pour plusieurs d'une première rencontre avec le théâtre. Et l'on sait combien les premières rencontres peuvent être déterminantes... Il importe que les enfants associent cette sortie toute spéciale à un moment de découverte et de plaisir, à une expérience unique, magique, où tous leurs sens seront mis à contribution.

- > Quelques jours avant la sortie, annoncez aux enfants qu'ils iront bientôt au théâtre; si une affiche vous a été fournie, installez-la bien en évidence et attirez l'attention sur le titre du spectacle.
- > Lisez le résumé du spectacle pour mettre en branle leur imaginaire.  
Si certains ont déjà vu un spectacle de théâtre, invitez-les à partager leur expérience.
- > Au fur et à mesure que la sortie approche, entretenez l'intérêt en abordant l'un ou l'autre des sujets suivants :

### *Qu'est-ce que le théâtre ?*

C'est une rencontre en direct entre un texte/une histoire, des acteurs/des personnages et un public : comme si les personnages d'un conte, d'un film, d'une série télé prenaient vie devant vous.

- > Sensibilisez-les à l'importance de l'écoute : les spectateurs font partie du spectacle parce que leur écoute et leurs réactions influencent le jeu des acteurs.
- > Le langage théâtral ne passe pas uniquement par le texte et l'interprétation; il s'inscrit aussi dans le décor, les costumes, l'organisation de l'espace, bref dans toutes les composantes de la mise en scène, afin de faire surgir le sens. De la même manière, la lumière ne sert pas qu'à éclairer et la bande sonore, qu'à peupler les silences et les transitions entre les scènes; lumière et bande sonore ont leur langage propre, porteur de sens et d'émotion.

### *Qu'est-ce qu'un théâtre ?*

C'est un lieu où sont présentés des spectacles, devant un public, généralement assis face à la scène sur des sièges disposés ou non en gradins de différentes hauteurs.

- > Sensibilisez-les au fait qu'ils auront un siège assigné, où ils seront captifs du début à la fin de la représentation.
- > Tempérez la peur du noir et de la pénombre. Comme vous le savez sans doute, avant qu'un spectacle de théâtre commence, on fait le noir dans la salle. Selon Suzanne Lebeau, ce moment parfois très court, propice au recueillement, est crucial : « *Le noir au théâtre, c'est la page blanche de celui qui écrit une histoire, qui permet l'écriture dans l'espace et qui donne cette magie qu'on associe au théâtre. Si le noir de la chambre, de la nuit peut inquiéter, le noir au théâtre fait surgir la lumière, l'action, l'émotion.* »





## Deuxième croissant – Faire confiance aux enfants

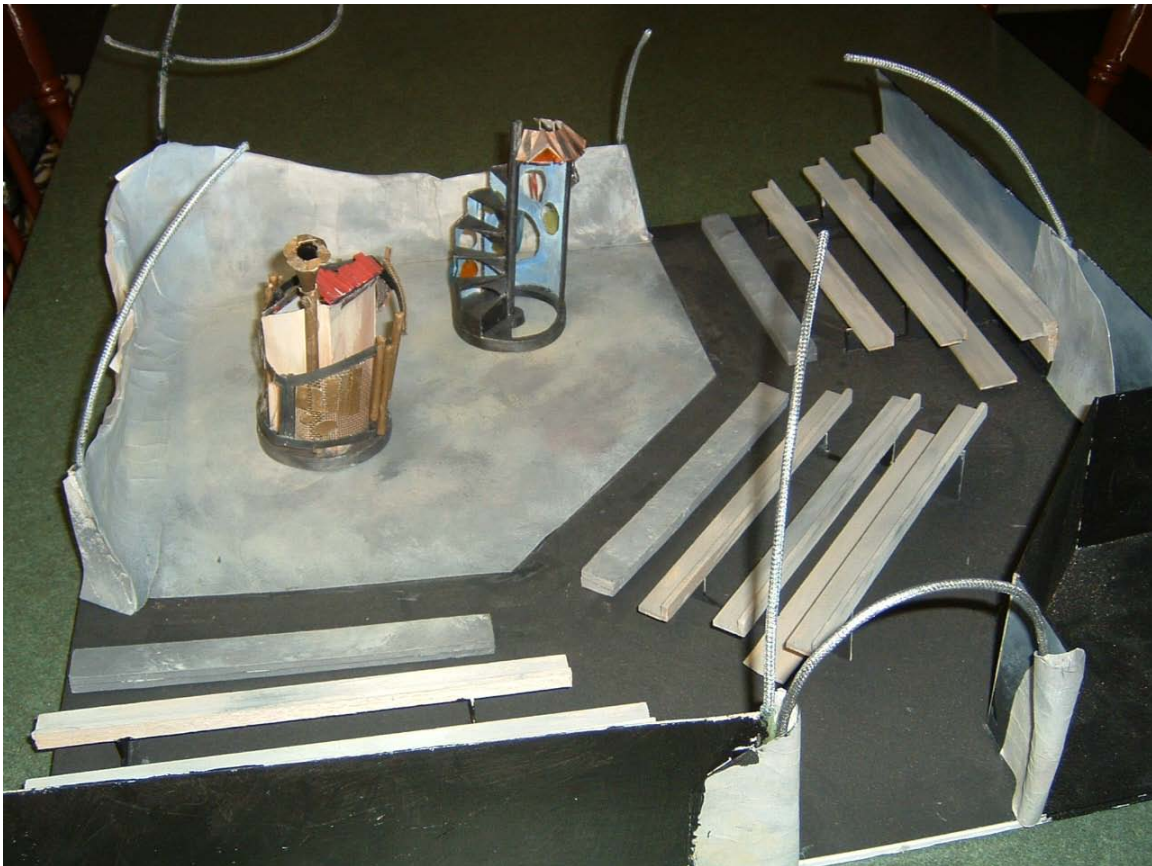
*Les tout-petits sont toujours les explorateurs qui partent avec la certitude de découvrir et le sentiment que chaque découverte est un bonheur et une victoire. - Suzanne Lebeau*

*Le monde du théâtre crée le vrai à partir du faux, mais ce faux est pour les tout-petits plus vrai que vrai parce qu'ils connaissent instinctivement les règles du jeu : ils savent jouer. - Gervais Gaudreault*

### Comprendre un spectacle, ce n'est pas uniquement suivre le développement de l'histoire...

C'est aussi sentir, interpréter, se laisser imprégner par une émotion transmise par un acteur, par la mise en scène, une ambiance musicale, un élément visuel ou scénique, lumière, musique, mouvement.

Ouverts, curieux, intensément présents, les tout-petits sont tout à fait capables d'apprécier une proposition artistique, d'y trouver leur compte, leur plaisir... Faites-leur confiance. Et cela vous permettra, entre autres, de mieux profiter de votre propre expérience de spectateur et d'identifier des sujets d'échanges.



*Maquette du dispositif scénique*



### Troisième croissant – Résumé de la pièce

Plume est vif et enjoué, il parle tout le temps. Taciturne, lui, est peu bavard mais il observe, il écoute. Sa passion c'est la musique.

Entre les mots et la musique, ils apprennent à se découvrir, à apprivoiser leurs différences, à partager, d'une maison à l'autre, leur peur commune de la nuit et de ses mystères et, sous la lune, à devenir des amis.



### Quatrième croissant – L'équipe

Produire un spectacle de théâtre est une aventure collective, où des artistes de diverses disciplines se réunissent pour servir un texte, une œuvre, la plupart du temps sous la direction d'un metteur en scène, véritable chef d'orchestre.

L'auteure, **Suzanne Lebeau**, la metteur en scène, **Marie-Eve Huot**  
Les acteurs, **Philomène Lévesque-Rainville** et **Simon Labelle-Ouimet**

Assistance à la mise en scène **Dominique Cuerrier**

Scénographie **Patrice Charbonneau-Brunelle**

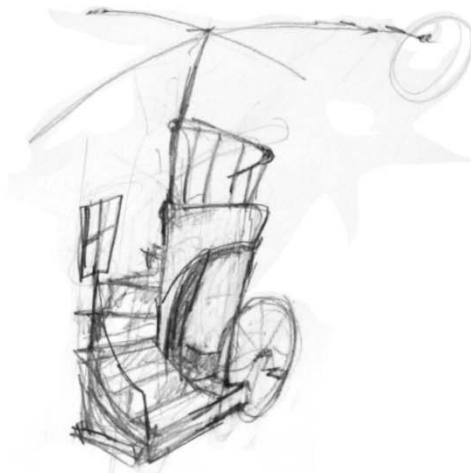
Costumes **Cynthia Saint-Gelais**

Lumières **Thomas Godefroid**

Conception sonore **Nicolas Letarte**

Maquillage et coiffure **Suzanne Trépanier**

Direction technique et de production **Dominique Gagnon**



*Du dessin à la maquette, la maison de plume*

Pour en savoir plus sur le spectacle, son histoire, ses artistes, consultez le site Internet du Carrousel <http://www.lecarrousel.net>

## Après le spectacle – Prolonger le plaisir

Les enfants de trois à cinq ans prennent un grand plaisir à revoir des images qu'ils ont vues, à réentendre des mots et des sons qu'ils ont entendus et à revivre des émotions qu'ils ont vécues. On peut leur raconter inlassablement la même histoire et ils apprécient beaucoup le fait de reconnaître un personnage, une situation, un thème musical.

Nous croyons à l'importance de faire des liens entre les différentes activités qu'ils proposent aux enfants. Nous n'avons pas voulu donner de plan d'ateliers précis, mais nous avons plutôt, à partir des éléments du texte, suggéré des pistes d'exploration. Nous croyons que c'est à l'animateur de bâtir son plan d'atelier d'après les connaissances qu'il a de son groupe (âge des enfants, nombre d'enfants, qualité de leur concentration, etc.), d'après les conditions matérielles dont il doit tenir compte (moment de la journée, matériel dont il peut disposer, grandeur du local, etc.) et d'après sa propre manière de proposer les activités d'exploration et d'expression.

Nous avons dégagé les thèmes du spectacle qui nous semblaient pouvoir intéresser les petits et donné, pour chacun de ces thèmes, des exemples de jeux qui pourront servir de point de départ à de véritables activités d'expression.



### Cinquième croissant – Pourquoi on ouvre grand nos oreilles ?

L'univers sonore est très important pour les petits. Comme *Taciturne*, l'enfant de trois à cinq ans est un explorateur de sons. Nous croyons qu'il est très important de stimuler cette curiosité et d'entretenir ce sens de l'écoute par toutes les expériences possibles dans ce siècle où l'ouïe est le plus malmené de tous nos sens.

Comme *Taciturne*, l'enfant peut aussi s'initier à l'écoute et au maniement d'instruments très simples. Mais il nous semble plus pertinent encore de proposer aux enfants de cet âge des jeux d'exploration des sons.

L'éducatrice peut puiser directement dans les jeux suggérés par le spectacle ou dans les pistes d'exploration plus larges que nous avons regroupées sous trois grands titres :

- On reconnaît les sons qui nous entourent
- On reproduit les sons qu'on a entendus
- On expérimente les sons

*Jeu suggéré par le spectacle :*

- Créer le climat de la nuit par des sons. L'animateur peut proposer aux enfants un exercice de mémoire sensorielle. Les petits doivent essayer de se rappeler tous les bruits qu'on entend la nuit.

Si le jeu semble trop difficile, l'animateur peut lui-même faire des sons et demander aux enfants lesquels de ces sons on entend la nuit. Quand tous les petits ont retrouvé la couleur des sons de la nuit, l'animateur peut éteindre la lumière, faire coucher les petits, leur demander de fermer leurs yeux et, avec tous ces sons, jouer à l'orchestre de la nuit.



### ***On reconnaît les sons qui nous entourent***

Différentes expériences « d'écoute » peuvent être faites, comme une sortie à l'extérieur pour entendre les bruits de dehors.

Nous sommes à la ville : qu'est-ce que l'on entend ? Ex : le vrombissement des voitures, les klaxons, les sirènes...

Nous sommes à la campagne : qu'est-ce que l'on entend ? Ex : le vent dans les feuilles, les animaux, etc.

On peut aussi demeurer à l'intérieur et faire la même expérience.

Nous sommes dans la garderie : qu'est-ce que l'on entend ?

Nous sommes dans la classe : qu'est-ce que l'on entend ?

### ***On reproduit les sons que l'on a entendus***

Après avoir bien écouté les bruits qui nous entourent, on essaie de reproduire les sons que l'on a entendus. Ex : chien, chat, klaxon, oiseau, porte qui claque, etc.

### ***On expérimente les sons***

Après avoir écouté et reproduit les sons qui nous entourent, les enfants auront sûrement le goût d'expérimenter eux-mêmes et d'inventer.

On met à leur disposition du matériel de toute sorte : bouchons de métal, morceaux de bois, papier sablé, pots de yogourt, des bouteilles avec de l'eau, des élastiques, des boîtes de carton, des tubes de métal... On peut ajouter à ce matériel tous les instruments de rythmique souvent disponibles dans les garderies ou à la maternelle : triangle, clochette, xylophone, cymbales, tambourin.

Les enfants exploitent eux-mêmes les matériaux. Ex : frottement du papier sablé, élastiques tendus que l'on fait vibrer, etc.

L'éducateur est là pour stimuler l'enfant à la recherche de nouveaux sons.



### **Sixième croissant - Pourquoi on ouvre grand nos yeux ?**

Le petit de trois à cinq ans commence à apprivoiser le monde des images. Il ne se contente plus de regarder, d'admirer et de reconnaître. Il commence à reproduire les images, à les faire parler et à comprendre le sens de celles qu'on appelle indice, signe, signal et symbole. *Plume* et *Taciturne* vivent dans un univers d'images que les petits peuvent facilement reconnaître et interpréter.

L'éducateur peut puiser directement dans les images du spectacle pour créer ses jeux ou suivre la progression des jeux d'exploration qui débordent du cadre du spectacle et passer de l'indice, au signe, au signal pour arriver au symbole.

### *Suggestions d'activités reliées directement au texte :*

- Exemple de jeux qui s'enchaînent les uns aux autres et qui sont reliés aux signes de situation temporelle. C'est le jour (ou c'est la nuit). L'enfant peut essayer de trouver le plus grand nombre d'objets ou d'images qui nous disent que « c'est le jour » (ou que « c'est la nuit »).
- Bien regarder ces images pour voir si elles ne vous disent pas autre chose que la consigne de base. Par exemple, le soleil dans le ciel nous dit que c'est le jour, mais il nous dit aussi qu'il fait beau. L'animateur peut donner deux consignes de départ (par exemple, « c'est le jour et il pleut »).
- À partir de ces images que les enfants ont choisies, leur demander de se rappeler comment on se sent quand c'est la nuit, quand il y a un orage, quand c'est le jour et qu'il fait beau.
- On peut demander aux petits de se rappeler comment c'était hier, avant-hier. Est-ce que j'étais de bonne humeur, de mauvaise humeur ? Est-ce que j'avais peur ?
- Comment puis-je montrer que je suis de bonne humeur, de mauvaise humeur ? Que j'ai peur ? L'animateur peut demander aux enfants de jouer la situation qu'ils ont choisie, soit pour eux-mêmes, soit pour un petit ami qui va essayer de comprendre ce que fait son camarade.

### *Exemple de jeux sur les relations entre deux amis :*

- Comment puis-je montrer à un ami que je l'aime sans lui dire un seul mot?
  - avec un geste
  - avec un objet
  - avec une action mimée
- Comment puis-je dire à quelqu'un que je ne l'aime pas et que je ne veux pas jouer avec lui?
  - avec un geste
  - avec un objet
  - avec une action mimée

L'animateur peut demander aux enfants, comme point de départ pour ces jeux, de se rappeler les gestes ou les objets utilisés par Plume et Taciturne et leur suggérer de trouver tous les autres moyens possibles pour manifester leur amitié.

### ***L'indice***

Suivez la flèche : la flèche nous indique une direction.

Pour les plus petits : une course au trésor où l'on n'a qu'à suivre les flèches.

Pour les plus grands : les flèches peuvent conduire à de grands cartons sur lesquels on a dessiné un indice de l'endroit où est le trésor. Ex : une boîte sous une table avec un pot de fleurs. 1<sup>er</sup> carton : un pot de fleurs. 2<sup>ème</sup> carton : le pot sur une table. 3<sup>ème</sup> carton : le pot sur la table et une boîte sous la table.

## ***Le signe***

On présente, en image ou en photo, les quatre principaux sentiments : joie, colère, tristesse et gêne. Ex : un bébé qui pleure; qu'est-ce qui nous dit qu'il pleure ? Larmes, bouche ouverte, visage crispé, etc. Est-ce qu'on peut l'imiter?

## ***Mime***

On peut présenter le jeu sous forme d'une devinette (un enfant mime, les autres devinent).

Pour les plus jeunes, on leur fait mimer des actions simples. Ex : bercer le bébé; chut! Doigt sur la bouche, marcher sur la pointe des pieds pour ne pas faire de bruit; non, non, du doigt et de la tête.

Pour les plus vieux : suite à l'observation des images, essayer de reproduire une expression (joie, colère, tristesse).

On est content, on est gai, on danse, je me sens comme Plume. L'enfant sautille, bouge tout son corps...

On est Taciturne, on ne veut parler à personne, on croise nos bras, on tourne le dos, on se referme, on se replie.

## ***Le signal***

### *L'agent et les autos*

Les joueurs (les autos) sont éparpillés dans la salle. Un joueur ou l'éducateur se place au centre : c'est l'agent. Les autos roulent dans tous les sens jusqu'au coup de sifflet de l'agent (bien spécifier que l'on ne doit pas se toucher). À ce moment-là, elles doivent immédiatement stopper. Une auto qui ne s'est pas arrêtée immédiatement est « accidentée », va au garage et ne roule plus. Une variante peut être de montrer un carton rouge (on s'arrête) et un carton vert (on démarre).

## ***Le symbole***

### *Le code de la route*

Promenade sur la rue pour regarder les panneaux de signalisation. Ex : il y a un terrain de jeu. Faire remarquer aux enfants que chaque panneau signifie quelque chose de bien précis et essayer de faire apprendre la signification de quelques-uns des signaux.

On se compose un code ou un seul symbole qui veut dire quelque chose pour tous les enfants. Ex : la poupée dort (chut!).

Mettre en ordre chronologique une suite d'images représentant une histoire ou une action.

Les plus vieux peuvent illustrer une histoire en dessin. Est-ce que tout le monde peut comprendre mon histoire si je ne l'explique pas? Comment faire pour que tout le monde comprenne? Ainsi, on peut leur faire voir la nécessité d'une convention.

Pour les plus jeunes ces symboles peuvent être un peu compliqués. On peut les remplacer par le dessin d'un chapeau appartenant à un personnage que l'enfant connaît bien. Ex : pompier, policier, infirmière, motocycliste, cow-boy... En voyant un chapeau de pompier, l'enfant peut tout de suite penser au pompier.



## Septième croissant - Pourquoi on s'ouvre à la nature ?

Le petit de trois à cinq ans s'interroge constamment sur tout ce qu'il voit. Il veut comprendre le pourquoi des choses. Les phénomènes naturels, entre autres, sont une source inépuisable de questions. C'est une attitude d'exploration que les éducateurs doivent stimuler en permettant à l'enfant d'expérimenter tous les phénomènes qu'ils peuvent facilement reproduire.

Les jeux que nous vous proposons peuvent permettre à l'enfant de revivre certaines situations du texte ou d'expliquer ce qui a provoqué ces situations (par exemple, les ombres de Plume et de Taciturne pendant la nuit).

### *Les ombres*

Par beau temps, à l'extérieur, lorsque le soleil est fort, on peut sortir pour observer son ombre et l'ombre des choses. Si on projette de l'ombre, c'est que l'on arrête la lumière. On peut aussi faire observer à l'enfant que par temps couvert, les ombres ne sont pas les mêmes.

#### *Première activité*

Entourer à la craie l'ombre d'un ami. L'éducateur peut le faire lui-même avec les plus jeunes. On peut compléter ce bonhomme en lui faisant des yeux, un nez, une bouche, en l'habillant. On peut aussi découper cette silhouette.

#### *Deuxième activité*

On peut s'amuser à poursuivre nos ombres, ou poursuivre l'ombre d'un ami en essayant de la piétiner.

#### *Troisième activité*

Ombres chinoises. Dans l'obscurité, on allume une lampe et avec les mains, on peut projeter différentes ombres d'animaux sur une surface blanche. On peut faire la même chose avec des marionnettes découpées dans du carton et fixées à des bâtonnets.

### *Le soleil*

#### *Causerie ou histoire sur le soleil*

Faire découvrir ou observer à l'enfant que le soleil éclaire et réchauffe; il fait pousser les plantes et nous donne la lumière. Lorsqu'il fait soleil, c'est le jour. Le soleil amasse aussi la pluie dans les nuages.

#### *Activités*

On fabrique un gros calendrier. Pour chaque jour on prévoit un carré où l'on peut dessiner un soleil ou des nuages... selon la température.

Jeu avec un miroir. On fait réfléchir un rond de lumière sur un mur. Le rond de lumière peut suivre une ligne. On peut jouer à essayer d'attraper le rond de lumière d'un autre ami.



## *La lune*

Quand le soleil va se coucher. C'est la lune qui le remplace. La lune aussi éclaire, parce qu'elle réfléchit le soleil comme un miroir; mais elle ne réchauffe pas. Lorsque la lune est là, c'est la nuit.

### *Activité*

Pour les plus vieux, l'éducateur peut tenter d'expliquer le mouvement de la terre, de la lune et du soleil. Avec une ampoule pour le soleil, la tête d'un enfant pour la terre et un ballon pour la lune (un ballon que l'enfant tient dans ses mains).

## *La pluie*

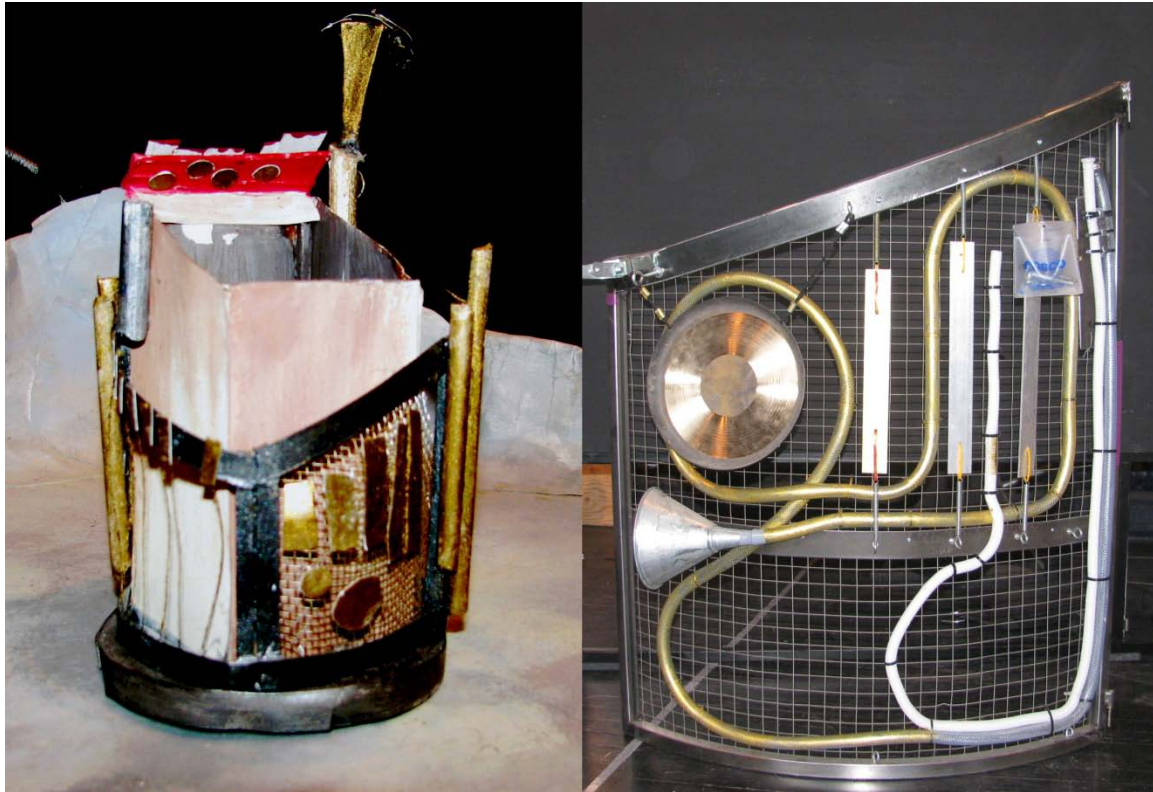
Causerie : d'où vient la pluie ? Les bienfaits de la pluie.

### *Activité*

On fabrique de la pluie.

Matériel : une bouilloire, une plaque de métal, de la glace.

On fait bouillir de l'eau. Au-dessus de la bouilloire, on place la plaque de métal sur laquelle on a mis de la glace; après quelques minutes, l'eau qui s'est évaporée de la bouilloire se condense sur la plaque et retombe en petites gouttelettes.



*De la maquette à la fabrication, la maison de Taciturne*

## ***La maison***

On visite une maison.

Intérieur : salon, cuisine, chambres...

Extérieur : fenêtres, portes, cheminée, escalier, toit... Est-ce que les maisons sont toutes pareilles ? En quoi peuvent être faites les maisons ? Bois, briques...

De cette discussion pourrait partir un thème très intéressant sur les maisons.

Notre but n'est pas d'élaborer chaque idée que peut nous offrir le spectacle, mais bien de suggérer des activités qui vont familiariser l'enfant avec ce même spectacle. Donc, à partir de la maison, on peut aussi parler des sortes de maisons, des maisons, des animaux...

### *Activité*

On bricole une maison en carton.

Matériel : une immense boîte de carton, ciseaux ou couteau pour découper porte et fenêtres, papier, tissu, crayons feutre ou de cire.

Laissons aller l'imagination des enfants; ils peuvent la décorer à l'intérieur comme à l'extérieur. Cette maison pourra servir un jour de castelet.

## ***Intérieur/extérieur***

Chaque enfant a un cerceau qui représente une maison.

- a) On va dormir à l'intérieur de la maison; on se couche en position fœtale.
- b) On met seulement la tête à l'intérieur. On met seulement la main... On met un pied et une main à l'intérieur... On met les jambes à l'intérieur et les bras à l'extérieur...
- c) Avec des poches de sable et une poubelle : on demande à l'enfant de lancer les poches à l'intérieur ou à l'extérieur de la poubelle.
- d) Tous les cerceaux sont dispersés dans un local : on marche au son d'un tambourin ou d'une musique; lorsque la musique s'arrête, tous les enfants vont à l'intérieur du cerceau. Lorsque la musique recommence, ils sortent à l'extérieur, et le jeu continue.

## ***Jeux***

### *Jeu des maisons*

L'éducateur trace sur le sol, à la craie, autant de cercles (les maisons) que de joueurs (les habitants). Ce peut être aussi bien des cerceaux. Les habitants des maisons partent au marché et se promènent librement jusqu'au moment où l'orage gronde (signal de l'éducatrice). À ce moment, tous, même l'éducateur, essaient de se réfugier dans une maison. Il reste pourtant un joueur qui se trouve sans abri. Celui-ci devient meneur, et le jeu recommence.

### *Sur la rive, dans la mare*

Tracer un cercle (la mare), d'une grandeur proportionnelle au nombre de joueurs. Ceux-ci se placent autour du cercle, c'est-à-dire « sur la rive ». Au commandement « dans la mare ! », les enfants sautent à pieds joints à l'intérieur du cercle. Au commandement « sur la rive ! », les enfants sautent, toujours à pieds joints, en dehors du cercle, mais cette fois en arrière car il faut toujours regarder le centre de la « mare ». Les ordres se succèdent : « sur la rive ! », « dans la mare ! ». Si un ordre est répété deux fois de suite, les joueurs doivent garder une immobilité complète la deuxième fois.

On a construit la grosse maison en carton (si ça n'a pas été fait, on prend autre chose pour faire le jeu). On demande aux enfants (un à la fois) d'aller à l'intérieur, à l'extérieur, devant, derrière, à côté. Indiquer le haut, le bas de la maison. Se placer face à face, dos à dos. On peut faire le même jeu avec une chaise ou une table, et demander d'aller dessus, dessous, à côté...

#### *Motricité globale*

On demande aux enfants de sauter en avant, en arrière, sur les côtés.

#### *Orientation temporelle*

Un enfant marche d'un point A vers un point B. Les enfants frappent des mains au moment précis où celui-ci passe devant un ou des objets déterminés à l'avance. Ce peut-être la maison de carton ou autre chose.

#### *Ouvert/fermé*

#### *Le chat et la souris*

Les enfants sont en cercle, debout. Un enfant à l'intérieur fait la souris et un enfant à l'extérieur fait le chat. Le chat veut attraper la souris. Les enfants en cercle aident ou empêchent le chat d'attraper la souris en refermant ou en ouvrant le cercle.

#### *Le ballon en cercle*

Les joueurs forment un cercle, jambes écartées, les pieds de chacun touchant ceux des voisins. Au milieu se trouve le joueur qui possède le ballon. Il s'agit, pour lui, de réussir à faire sortir le ballon entre les jambes des autres joueurs. Ceux-ci peuvent arrêter le ballon avec les mains ou les genoux. Toutes les feintes sont permises de la part du joueur qui a le ballon.





## Huitième croissant - Bibliographie

### L'Autre

- *Comme toi !*, Geneviève Côté, Scholastic, 2009
- *L'autre monsieur Paul*, Mandana Sadat, Syros, 2007
- *Je suis le meilleur*, Lucy Cousins, Albin Michel Jeunesse, 2010
- *Ma nouvelle amie*, Lauren Thompson, Les 2 souris, 2008
- *Melrose et Croc, amis pour la vie*, Emma Chichester Clark, Gallimard Jeunesse, 2006

#### Pour les adultes curieux :

- *50 activités pour apprendre à vivre ensemble*, Sylvia Dorance, Retz, 2007
- *La planète des enfants*, Télé-Québec, 2002 (Vidéos)

### Ombre et lumière

- *La Lumière*, Anna Claybourne, Scholastic, 2009
- *La lumière*, Frances Bacon, Éditions du Renouveau Pédagogique, 2009
- *Le soleil et la lune*, Moore Patrick, Gamma, 1997
- *La lune*, Delcoigne, Gamma, 1994
- *Le soleil*, Delcoigne, Gamma, 1993
- *Le soleil, ça sert à quoi ?*, Sophie Bellier et Claire Delvaux, Fleurus, 2002
- *La nuit, ça sert à quoi ?*, Sophie Bellier et Claire Delvaux, Fleurus, 2003



## La peur

- *La peur*, Catherine Dolto, Giboulé, Gallimard Jeunesse, 2008
- *Nuit noire*, Dorothée de Monfreid, L'École des loisirs, 2007
- *Grosse peur*, Sabine De Greef, Pastel, 2002

### Pour les adultes curieux :

- *Peur de qui ? Peur de quoi ? Le conte et la peur chez l'enfant*, Charlotte Guérette, Hurtubise, 1991
- *Peur du noir, montres et cauchemars*, Lyliane Nemet-Pier, Albin Michel, 2009

## Les sons

- *Le livre des bruits*, Soledad Bravi, L'École des loisirs, 2004 (livre)
- *Éveil des sens*, Zone détente, Wagram Music, 2010 (CD)
- *Expériences avec le son*, Isabelle Chavigny, Cité des Sciences, Nathan, 2005 (Livre animé + CD)
- *Mon ABC des bruits*, Fani Marceau, Grüne, 2011 (Livre + CD)
- *La nature*, Delphine Gravier, Gallimard Jeunesse, 2008 (Livre - Fiches complémentaires sur le site de l'éditeur : [decouvertes-gallimard-jeunesse.fr](http://decouvertes-gallimard-jeunesse.fr))
- *Imagerie de la musique*, Beaumont, Fleurus, 1996
- Collection *Les bruits de ...*, Fariboles, Berta Vilalta, 2007
  - *Les Bruits de la ville*
  - *Les Bruits de la ville*
  - *Les Bruits de la maison*
  - *Les Bruits de la nature*
  - *Les Bruits de la ferme*

Par le regard qu'il pose sur l'enfance et sur l'art, le Carrousel se démarque depuis près de quarante ans sur les scènes nationales et internationales. Portée par un travail de recherche et de création qui repousse les limites du permis et du possible, la compagnie met au cœur de sa démarche artistique la question du Quoi dire aux enfants ? et interroge la place de l'enfant dans le monde.

Partenaires en création, Gervais Gaudreault et Suzanne Lebeau ont donné naissance à un imposant répertoire d'œuvres originales faisant appel au pouvoir évocateur du théâtre et considérées, au Québec et à l'étranger, comme des repères importants dans l'histoire du théâtre jeune public.

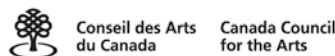
# le Carrousel

COMPAGNIE DE THÉÂTRE

59 tournées internationales | 23 créations | 62 festivals internationaux  
4500 représentations | 1 000 000 de spectateurs  
Répertoire traduit en 18 langues | Plus de 40 publications de par le monde

Directeurs artistiques **Suzanne Lebeau, Gervais Gaudreault** | Directrice administrative **Nathalie Ménard** | Directrice technique **Dominique Gagnon** | Directeur de la diffusion et du développement **Sylvain Cornuau** | Adjointe à la diffusion **Ingrid Holler** | Secrétaire administrative **Nathalie Darveau**

Téléphone (514) 529-6309 | Télécopieur (514) 529-6952 | Site Internet  
[www.lecarrousel.net](http://www.lecarrousel.net)



Vous aimeriez nous faire part de votre opinion sur le spectacle?  
N'hésitez pas à communiquer avec nous par courriel : [theatre@lecarrousel.net](mailto:theatre@lecarrousel.net)