

Les

AMÉRIQUES



CAHIER PÉDAGOGIQUE

# TABLE DES MATIÈRES

---

Mots aux enseignant·es **02**

---

---

Questions-retour **08**

---

---

Synopsis & thèmes **03**

---

---

Animalité **09**

---

---

Équipe de création **04**

---

---

Fiches d'activité :

Les expressions **10**

---

Extraits **05**

---

La destruction **11**

L'humain-animal **12**

Champ de fleurs **15**

---

---

L'âne : faits intéressants **06**

---

---

La compagnie, **17**

---

Les personnages en trois questions **07**

---

partenaires et contact

## AUX ENSEIGNANT·ES

Bienvenue !

Vous vous apprêtez à plonger dans un univers décalé où les mots sont comme des balles de jonglerie; à notre désir de jouer s'ajoute le plaisir immense de cette rencontre avec vous et vos élèves. Et il nous importe d'amener ce sens du jeu - cet échange de balles - à l'extérieur du théâtre. Ce cahier est un peu comme le prolongement de cette discussion.

Nous avons pris beaucoup de liberté dans ce spectacle, autant avec les mots qu'avec sa forme moins réaliste. La préparation ou le retour que vous offrirez aux élèves nourrira grandement leur expérience, leur pensée philosophique et leur sens critique. Merci de permettre aux enfants d'entrer en contact avec les arts vivants. Vous êtes indispensables.

# SYNOPSIS

Sur scène, un champ des plus étranges. Trois personnages viennent y jouer. Ils sont rustres, brutaux et plein d'idéaux. Dans une folie passagère, ils transforment les fleurs qui s'y trouvent en une pluie de confettis. Pendant la nuit, des oreilles d'âne leur poussent. Puis, une queue rêche. Puis...? Ils ont faim, mais les fleurs devenues appétissantes ne repoussent pas. Dans l'attente d'un changement de destin, ils deviennent érudits, davantage polis et dévorent même de la poésie.

Dans cette mythologie à la langue imagée et singulière, on y décèle une quête de sens. Dans un monde à la fois absurde et terre-à-terre, où tout est sens dessus-dessous, qu'est-ce qui guide alors notre destinée? Le plaisir, le hasard ou bien le mérite? La dramaturgie du spectacle prend racine dans les thèmes de l'hybridité, dans la relation au vivant, dans le plaisir des mots, et dans l'acceptation formelle de nos destins improbables.

## THÈMES

### ANIMALITÉ

Qu'est-ce qui fait de nous des humains ? Des animaux ?

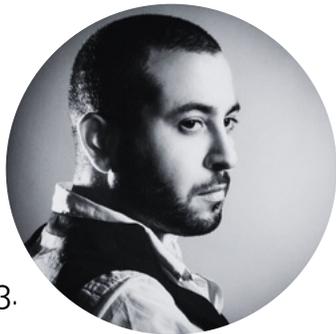
### TRANSFORMATION

De quelle(s) manière(s) pouvons-nous nous transformer? Est-ce une bonne ou une mauvaise chose ?

### RESPONSABILITÉ

Quel est l'impact de nos actions sur le monde qui nous entoure, sur nous-mêmes ?

# ÉQUIPE DE CRÉATION



**texte, mise en scène  
et scénographie**

1. ANNE-SOPHIE TOUGAS

**éclairage**

2. AUDREY-ANNE BOUCHARD

**musiques**

3. HABIB ZEKRI

**costumes**

4. LUCILE PROSPER

**direction technique, régie**

SAMUEL BOUCHER

**assistance à la mise en scène**

5. VÉRONIQUE LAFLEUR

**assistance à la fabrication**

GAËLLE BRIDOUX

**interprétation**

6. ALBANE CHÂTEAU

7. JOD LÉVEILLÉ-BERNARD

(à la création)

8. MARIE-EVE TRUDEL

**année de création**

2022



« Si toujours je gagne, ça doit être parce que je le mérite. Les lois de la nature, qu'on appelle ça. »

« Mâcher et manger sont des choses très différentes. »

« Nous devons virer la maison à l'envers. Pencher le monde un peu de côté, voir ce qui a vraiment basculé. Il est temps. »

## EXTRAITS

« Savez-vous qui a saccagé tout ceci ? Surement des sauvages pleins de jalousie, des bêtes sans cœur qui nous privent de manger par plaisir, par rancœur ? Si mon petit doigt le savait, il me l'aurait dit. Nous avons une belle relation lui et moi. Et il reste muet, complètement muet. »

# L'ÂNE:

## FAITS INTÉRESSANTS

INFOS !

1.

Les ânes n'aiment pas être seuls : ce sont des animaux grégaires et sociaux.

2.

L'âne est plus intelligent que le cheval. Contrairement à celui-ci, l'âne ne se dresse pas; on obtient sa collaboration grâce à l'amitié.

3.

Un âne peut vivre plus de 25 ans. En moyenne, l'âne atteint 35 ans .. et certains atteindront même l'âge vénérable de 50 !

4.

Tous leurs sens sont très aiguisés, en particulier l'ouïe.

5.

On interprète bien souvent ses refus comme de l'entêtement : or, l'âne respecte ses limites et refusera de se mettre dans une situation dangereuse. Le fait qu'il n'obtempère pas les yeux fermés est une preuve supplémentaire de sa grande intelligence.

6.

Un peu de vocabulaire !  
âne | baudet | ânesse | ânon

L'âne braie.

## SYMBOLISME

labeur quotidien

entêtement

rôle ingrat

moqueries

intelligence et prudence

idiotie, manque d'éducation



# LES PERSONNAGES EN TROIS QUESTIONS

DISCUSSION



## LES QUESTIONS D'ADRIEN

- Le **mérite** existe-il ?
- La vie fonctionne-t-elle au mérite ?
- A-t-ton toujours ce qu'on mérite ?

Toujours sûr de lui, Adrien croit être en pleine possession de son destin. Pour lui, nos qualités et nos actions déterminent l'avenir de chacun d'entre nous. Nous ne devons que reconnaître notre propre valeur.



## LES QUESTIONS DE DAPHNÉ

- Qu'est-ce que le **hasard** ?
- Est-il synonyme de justice, d'équité ?
- Comment aimes-tu utiliser le hasard, dans ta vie de tous les jours ?

Pour Daphné, le hasard fait bien les choses, mais il enlève tout ce qu'il donne. Rien n'est acquis. Le hasard est la solution logique à tout problème ; qui donc pourrait bien le contredire ?



## LES QUESTIONS D'ÉCHO

- Est-ce que le **plaisir** est important ? Pourquoi ?
- Est-il possible, dans la vie, de n'avoir que du plaisir ?
- Toi, qu'est-ce qui te fait particulièrement plaisir ?

Écho ne pense qu'au plaisir que lui procure chaque chose. Cela l'amène à s'ancrer profondément dans le présent, mais en faisant fi de toute conséquence.

# APRÈS LA REPRÉSENTATION

# QUESTIONS-RETOUR

DISCUSSION



## ANIMALITÉ

- Qu'est-ce qui fait de nous des animaux, des humains ?

## RESPONSABILITÉ

- Qui ou quoi est responsable de la transformation d'Echo, d'Adrien et de Daphné ?
- Y a-t-il un.e responsable ?
- De quoi sommes-nous responsable ? De quoi ne le sommes-nous pas ?

## TRANSFORMATION

- Comment décrirais-tu la transformation des personnages ?
- Est-il possible pour une personne de ne jamais se transformer ? Qu'en est-il des objets ? Des animaux ? Des paysages ?
- Quand est-ce une bonne chose ? Donne un exemple.
- De quelle façon aimerais-tu te transformer ? Pour quelles raisons ?

# ANIMALITÉ

## CULTURE & RELIGION

Dans plusieurs cultures et religions à-travers le monde existent des divinités mi-animales mi-humaines. En voici quelques-unes !



## ANUBIS

### Mi-humain mi-canidé

Ce dieu de l'Égypte ancienne était considéré comme le protecteur de la nécropole. Il veille sur le monde funéraire, et sur les défunts; il est présent sur de nombreuses sépultures.

On dit aussi qu'il est le dieu du désert. Anubis était le pont avec l'au-delà, au service des âmes perdues ou désespérées.

## LE MINOTAURE

### Mi-humain mi-taureau

En Grèce antique, le Minotaure est une créature unique, gardienne d'un impressionnant labyrinthe. Connecté à son instinct, il représente ce que l'on souhaite dissimuler en nous, ce qui nous fait honte. Il vivra seul dans son labyrinthe jusqu'à ce que son chemin croise celui de Thésée et d'Ariane.

## GANESH

### Mi-humain mi-éléphant

En Inde, Ganesh est une divinité très aimée. Il symbolise l'union entre le divin et l'humain; c'est pourquoi on le voit souvent accompagné d'un petit rat.

Ganesh est considéré comme le dieu de la sagesse, de la prospérité et de l'exécution des tâches quotidiennes. Il est aussi le patron des arts et de la science.



# LES EXPRESSIONS

## DÉDUIRE & ASSOCIER

Relie les expressions suivantes à leur signification.  
Au préscolaire, cet exercice peut être fait à l'oral.

Passer une nuit blanche

Une tête de cochon

Le ventre dans les talons

Avoir ni queue ni tête

Boire des paroles

Finir en queue de poisson

Faire le paon

Virer la maison à l'envers

Mon petit doigt me l'a dit

Faire le fier / Faire la fière

Ne faire aucun sens

Chercher quelque chose en  
faisant beaucoup de désordre

Être têtu·e

Avoir faim

Être très intéressé·e par ce que dit  
quelqu'un

Ne pas dormir de la nuit

Avoir entendu une information  
sans en dévoiler la source

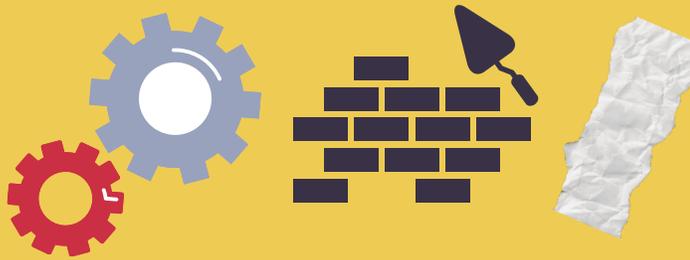
Ce qui a une fin décevante

### POUR ALLER PLUS LOIN

Inventer avec vos élèves de nouvelles expressions qui leur permettront de jouer avec les mots. Choisissez:

- un verbe
- un animal ou une partie de l'animal
- une signification (secrète, ... ou pas!)





# LA DESTRUCTION

## CONSTRUIRE & DÉCONSTRUIRE

Activité sensorielle autour de la manipulation et de la transformation de la matière.

1. Rassembler plusieurs types de papier : papier de soi, papier mouchoir, papier journal, papier crépon, carton, etc.
2. Assoyez les enfants au sol, chacun dans un espace, et distribuez leur le matériel.
3. Partez le chrono : les élèves ont 7-8 minutes pour faire une construction à l'aide du matériel. Ils pourront plier, découper, empiler, attacher et faire tenir en équilibre leur création.
4. Puis, à votre signal, les élèves pourront détruire complètement leur structure de la façon qu'ils et elles préfèrent (déchirer, aplatir, piétiner, tordre, arracher, émietter, etc.)
5. Une fois la destruction terminée, mettez en commun tous les débris restants au centre de l'espace. Si vous le souhaitez, construisez ensemble quelque chose de nouveau.



### RETOUR SUR L'ACTIVITÉ | QUESTIONS À L'ÉLÈVE

- La destruction peut-elle être utile ? Nomme quelques exemples.
- Comment t'es-tu senti-e lorsque tu as détruit quelque chose ?
- Qu'est-ce que tu aimerais pouvoir détruire, mais qui t'est interdit ?
- Qu'aimerais-tu que l'on arrête de détruire ?



# L'HUMAIN-ANIMAL

## COLLAGE

Invente une créature mi-humaine et mi-animale !

### VERSION EN SOLO

1. L'élève découpe tout d'abord les formes et les éléments qu'il ou elle préfère (voir la page suivante).
2. Une fois découpée, expérimentez les assemblages possibles entre toutes ces images. Jouez avec les combinaisons !
3. Collez chacune des parties avec de la colle en bâton. Présentez ensuite votre personnage au reste de la classe.

### VERSION EN GROUPE

1. Choisissez ensemble l'animal que vous aimeriez utiliser. Imprimez-en une image en grand format. Imprimez également une photo d'une personne plein pied, dans la position de votre choix.
2. Une fois les formes découpées, les enfants proposent un à un différents assemblages.
3. Faites ensuite un vote quant à la meilleure proposition. Collez les éléments sur un papier. Interrogez-vous sur les capacités, les forces et les faiblesse de cette nouvelle espèce !

# L'HUMAIN-ANIMAL



# L'HUMAIN-ANIMAL





# CHAMP DE FLEURS



## MATÉRIEL

- Des feuilles de feutrine, de la couleur de votre choix ;
- De bons ciseaux ;
- Un long bâton mince (pour faire la tige) ;
- De la colle chaude .

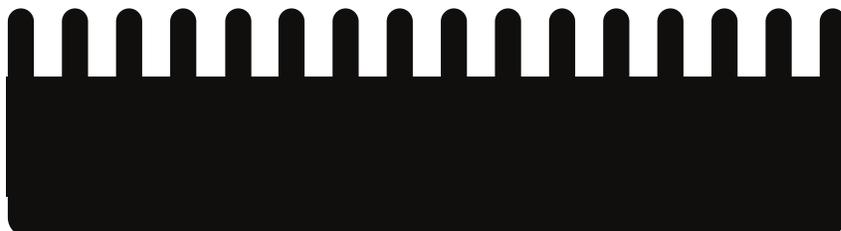
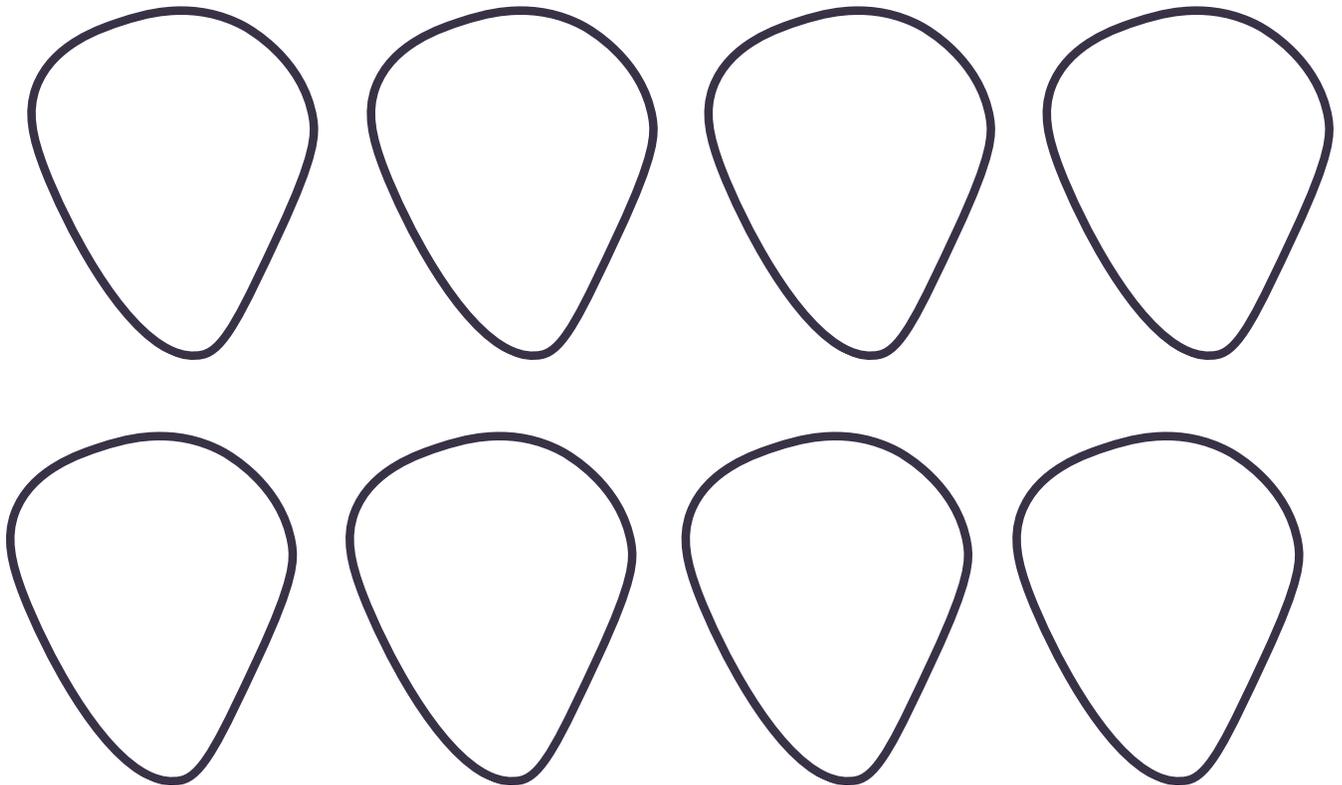
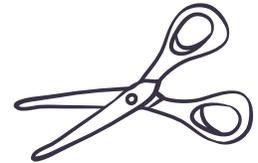
## ÉTAPES

1. À l'aide du gabarit fourni, tracez huit pétales sur une feuille de feutrine à l'aide d'un feutre. Ensuite, découpez-les !
2. Découpez ensuite une bande rectangulaire en feutrine dans laquelle vous viendrez faire des franges au ciseau. Mettez une ligne de colle dans le bas de la bande et roulez-là sur elle-même.
3. Après avoir fixé ce bouton de fleur sur le bâton, collez chacun des pétales tout autour avec de la colle chaude.
4. Découpez des feuilles dans de la feutrine verte pour venir habiller la tige de la fleur à votre guise !



# GABARITS

FLEURS DE  
FEUTRINE



# LA COMPAGNIE



Cabane Théâtre fait la recherche et la création de nouvelles formes artistiques destinées au public spécifique de la petite enfance. La compagnie propose des œuvres évoquant ou s'inspirant de la nature. Elle crée des atmosphères qui favorisent la contemplation, la poésie et l'éveil des sens.

Le processus créatif s'apparente beaucoup aux arts visuels ou installatifs puisque la matière sert de prémisse au projet artistique. Nous construisons des univers oniriques presque autonomes, pour ensuite lui insuffler la vie. Le tout-petit guide toujours l'expérience du spectacle avec sa propre sensibilité, sa curiosité et son grand amour du jeu.

L'utilisation des mots est une autre caractéristique de la compagnie qui travaille avec l'écriture dramatique, malgré le jeune âge du public. Elle travaille à façonner une dramaturgie propre au public-bébé en explorant les codes du conte, de la performance et de la musique comme langage commun. Pour accompagner toujours mieux les tout-petits dans la découverte des arts vivants, la compagnie réfléchit constamment à de nouvelles stratégies, de proximité ou à distance, afin de (re)créer l'intimité, le réconfort et l'immersion poétique.

**BABIOLES | 2016**

**LES MÉLODIES SUSPENDUES | 2018**

**RUCHE | 2021**

**LES ÂNERIES | 2022**

**PAYZAGES | 2024**

## PARTENAIRES



Conseil des arts  
du Canada Canada Council  
for the Arts



Conseil  
des arts  
et des lettres  
du Québec



## CONTACT

[www.cabanetheatre.com](http://www.cabanetheatre.com)  
[info@cabanetheatre.com](mailto:info@cabanetheatre.com)  
514-618-6399