



GUIDE PÉDAGOGIQUE

Simon Soucis

Texte de Sophie Gareau-Brennan et Julia Ouellette-Seymour avec
la collaboration de Paula Laroche Humby

Table des matières

INTRODUCTION

ORGANISATION DU GUIDE PÉDAGOGIQUE	3
THÈMES DE LA PIÈCE	4
MOT DES AUTRICES	5
MOT DU METTEUR EN SCÈNE	5
L'ÉQUIPE DE PRODUCTION DE SIMON SOUCIS	6
L'UNITHÉÂTRE	8
PARCOURS DE LA TOURNÉE SCOLAIRE INTERPROVINCIALE	9

AVANT LE SPECTACLE

SYNOPSIS DE LA PIÈCE	11
QUESTIONS DE RÉFLEXION AVANT LA PIÈCE	11
LE MONDE DE SIMON SOUCIS EN COSTUMES ET DÉCORS	12
RENCONTRONS LES PERSONNAGES!	13
PETIT LEXIQUE	15
IMAGINONS ENSEMBLE À L'IMAGINARIUM	17
VOCABULAIRE	20
REMUE-MÉNINGES	21
LA COURSE À OBSTACLES (4e à 6e)	22

APRÈS LE SPECTACLE

QUESTIONS DE RÉFLEXION APRÈS LA PIÈCE:	24
L'INVENTEUR C'EST TOI!	26
CONSTRUIRE UNE CATAPULTE (4e à 6e)	30
ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES	34
ÉVALUATION DU SPECTACLE	36
LIENS UTILES	37
REMERCIEMENTS	37
RÉPONSES	38

INTRODUCTION

ORGANISATION DU GUIDE PÉDAGOGIQUE

Ce guide pédagogique a été créé pour vous aider à vous préparer pour assister au spectacle, *Simon Soucis*, et par après, être capable de mieux comprendre et discuter des grandes idées de la pièce.

Les activités sont destinées aux élèves de la maternelle à la 6e année. L'enseignant peut choisir d'utiliser des activités de niveaux supérieurs ou inférieurs au besoin. Chaque activité répond aux compétences développées dans les programmes d'études en beaux-arts (M à 6), éducation physique (M à 6), études sociales (M à 6), Français (M à 6), French Language Arts (M à 6), santé et préparation pour la vie (M à 6), et les sciences (M à 6) telles que:

- la gestion du stress
- la communication orale et à l'écrit
- la collaboration
- la résolution de problèmes
- l'innovation et la créativité
- le développement et le bien être personnel
- la pensée critique et scientifique

Ces activités sont divisées en deux parties:

Avant le spectacle:

Les activités de cette section préparent les élèves à assister à une pièce de théâtre et de bien comprendre les thèmes et les personnages de *Simon Soucis*.

Après le spectacle:

Les activités de cette section font un retour sur la pièce pour permettre aux élèves de partager ce qu'ils ont observé, ce qu'ils ont préféré, etc. Il y a aussi quelques activités ajoutées pour enrichir les thèmes de la pièce.

C'est à vous de choisir les activités qui vous semblent les plus intéressantes ou pertinentes et de les adapter au besoin en encourageant la créativité des élèves.

Bonne préparation!

Sophie Gareau-Brennan et Julia Ouellette-Seymour

Co-Autrices

Simon Soucis

THÈMES DE LA PIÈCE

La découverte de soi: C'est l'idée d'explorer et acquérir des connaissances de soi-même qui permet une plus grande ouverture d'esprit. À travers sa quête, Simon Soucis se découvre, lui-même!

La responsabilité: La responsabilité est une obligation de prendre action, accomplir quelque chose, etc. Comme apprenti inventeur d'idées à l'Imaginarium Royal, Simon se sent comme s'il a beaucoup de grandes responsabilités et il est confronté par le tout.

Les émotions: Les émotions jouent un grand rôle dans la pièce *Simon Soucis*. Simon, sous pression de présenter ses inventions, ressent toute une gamme d'émotions. Avec l'aide des personnages qu'il rencontre, il peut mieux articuler et partager ses ressentiments.

L'imagination: L'imagination permet aux personnages dans la pièce d'explorer leur monde et de l'améliorer en travaillant ensemble pour trouver des solutions à leurs problèmes.

La résolution de problème: La résolution de problème est beaucoup explorée dans la pièce dans le but de partager différentes méthodes de résolution de problème et d'encourager une pensée critique et créative.

L'entraide et la collaboration: Pour bien réussir, les personnages de la pièce doivent accepter de l'aide des autres et travailler ensemble.

MOT DES AUTRICES

Coucou! Ça nous fait plaisir de vous présenter *Simon Soucis*. Ce projet a commencé à l'automne 2019 quand on a décidé qu'on voulait créer une pièce ensemble après avoir collaboré sur d'autres projets théâtraux pour enfants. On voulait créer en français dans l'Ouest canadien pour célébrer la francophonie plurielle en milieu minoritaire. On crée des pièces linguistiquement accessibles, afin d'atteindre les jeunes, peu importe leur niveau de français en écrivant des pièces ludiques et intéressantes afin de divertir en éduquant. Tout ceci pour offrir une expérience positive francophone aux élèves, encourager leur utilisation du français oral et mettre en valeur la culture francophone en milieu minoritaire. Nous croyons que la gestion du stress et l'aversion à l'échec sont des problèmes urgents qui affectent les jeunes aujourd'hui. Dans nos propres pratiques pédagogiques, nous avons remarqué une augmentation inquiétante du montant de nos élèves qui ont communiqué des difficultés à gérer les facteurs de stress personnels ou scolaires au cours des dernières années. Par conséquent, nous espérons qu'avec cette pièce qui ira en tournée interprovinciale, d'être en mesure d'offrir une occasion d'ouvrir le dialogue portant sur le stress et de donner aux élèves des outils de gestion du stress dès le plus jeune âge.

Après plus de 3 ans, plusieurs ébauches, un déménagement international, une pandémie globale, maintes rencontres virtuelles, et des milliers de mots, *Simon Soucis* sera finalement partagé sur les plateaux des écoles des écoles francophones et d'immersion française en Alberta et en Colombie-Britannique. Quel plaisir!

MOT DU METTEUR EN SCÈNE

Dès ma première lecture de *Simon Soucis*, j'avais déjà hâte de voir ce texte prendre vie. Je trouvais que les autrices avaient écrit une pièce de théâtre très pertinente avec la réalité d'aujourd'hui, surtout en sortant d'une pandémie qui nous a créé bien des soucis. C'est en lisant que je me suis immédiatement retrouvé dans le personnage de Simon. En grandissant, j'ai toujours été très créatif et je me souviens très bien d'avoir eu plusieurs moments de doutes avec mes créations. L'important pour moi a toujours été de vaincre ces craintes et de faire confiance à mes idées. Alors en découvrant ce monde que Julia, Sophie et Paula ont inventé, je ne pouvais plus arrêter de lire. Ce qui nous emmène à aujourd'hui, après plusieurs heures de répétition en compagnie d'une équipe de comédiens, de concepteurs et de techniciens extraordinaires. Nous avons bien hâte de vous inviter dans le monde fantastique de *Simon Soucis*.

L'ÉQUIPE DE PRODUCTION DE SIMON SOUCIS



Sophie Gareau-Brennan

Co-autrice

Sophie Gareau-Brennan est artiste multi-disciplinaire et éducatrice franco-albertaine. Après avoir complété un BA Honours en arts-dramatique de l'Université de l'Alberta, Sophie a enseigné à le Foote Theatre School (Citadel Theatre), Art Gallery of Alberta, L'UniThéâtre, et Workshop West Playwrights' Theatre. Sophie a aussi fait partie de nombreuses productions, y inclus *Regarde mon village*, *Élise contre l'extinction totale*, *Alice au pays en l'envers*, *Les VRAIS pouvoirs magiques de Michelle* (L'UniThéâtre), *Trash Gala*, *Sugar Bath*, *Where did you go*, *Husk* (Orange Girls),

Tin (Mischief Managed), etc. Vous pouvez écouter une de ses créations récentes, *where does l'eau in the north saskatchewan go*, un épisode du balado *Would you Wander* et lire un de ses poèmes, *my français is sometimes mélangé*, dans la revue à ciel ouvert.



Julia Ouellette-Seymour

Co-autrice

Julia Ouellette-Seymour est une artiste de théâtre, écrivaine et enseignante franco-albertaine. Elle possède un diplôme en arts de la scène, un BEd en éducation en langue française et complète actuellement une MSc en éducation à l'Université de Stockholm en Suède. Elle a travaillé comme artiste-éducatrice au Citadel Theatre, Workshop West Theatre, avec la Writer's Guild of Alberta, à

l'Unithéâtre et au Parcs Canada. Avec l'Unithéâtre, elle a travaillé comme surtitreuse sur cinq productions. Ses projets en langue française produits avec l'Unithéâtre comprend *Gina Géranium et le grand concours de jardinage* (2019) et *Pins!* (2021). Comme comédienne, Julia a joué dans plusieurs productions y compris la tournée de jeunesse *Bello* (l'Unithéâtre), *Claw and Order* (Parcs Canada), et *Dead Center of Town* (Catch the Keys Productions).

Comédien.nes

Marie-Joanne Fogué Makou

(Simon Soucis)



Marie Joanne Fogue Makou est une Franco-Albertaine originairement née au Cameroun. Elle a trouvé sa passion de beaux-arts au Canada. Elle est une artiste polyvalente; actrice, comédienne, danseuse et chanteuse. Si elle n'est pas sur scène, vous la verrez dans les coulisses en tant que régisseuse, metteur en scène, technicienne de son et lumière. Marie Joanne est aussi animatrice de théâtre et d'improvisation. En raison de ses connaissances bien diversifiées en théâtre, elle a remporté le prix « Director of the Year » en 2019. Elle a suivi le programme de Theatre IB au secondaire, et cette expérience a prouvé à quel point elle voulait que le théâtre fasse partie de sa vie. Avoir vécu la plupart de sa vie à Calgary, elle a décidé de déménager à Edmonton en 2020 pour approfondir ses connaissances de théâtre. Marie-Joanne a fait

partie d'une formation avancée et programme intensif de théâtre pré-professionnel dans « Young Acting Company » a Citadel Theatre pour la saison 2020/2021. Certains de ses crédits incluent le rôle de Goneril, dans une adaptation de King Lear, Vladimir, dans Waiting for Godot et Terisias dans Antigone.. Elle en a eu beaucoup plus d'expérience et elle ne veut pas y arrêter maintenant.

Gabriel Balestri

(Mo, Coach Espadrille)

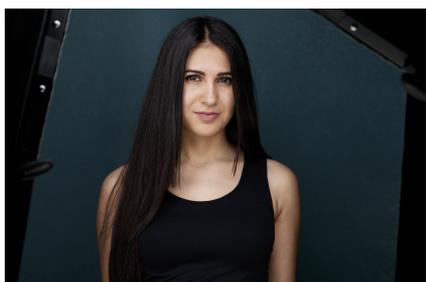


Fasciné par le théâtre depuis l'école primaire, Gabriel a fait son début sur la scène à l'âge de huit ans, dans le spectacle Aladdin. Plus tard, il participe à deux ateliers en 2004 et 2005, respectivement. Il joue dans Qui a tué mon chat en 2006, El Efecto Polilla en 2012, et Que la Noce Commence en 2013, pièce choisie pour son Bac Littéraire (option : Théâtre) au lycée Antoine de Saint Exupéry de l'Alliance française – Colegio Alianza francesa de Santiago, Chili. En 2015, Bernard Salva l'encourage à participer au Théâtre À L'Ouest, troupe étudiante du Campus Saint-Jean de l'Université de l'Alberta. Dans ce cadre, Il participe dans plusieurs spectacles : La Réunification des Deux Corées en 2016, Le Dragon, 2017, L'Odyssée, 2018, Persepolis, 2019, Le Cercle de Craie Caucasiens, 2020, Dahlia, une Odyssée, 2021, et Cabaret Champagne et Citron, 2022. En 2018, il a assisté à l'atelier Théâtre à Grimone, en France. En 2021, il obtient le Baccalauréat ès Arts en Études canadiennes à

l'Université de l'Alberta. Dans sa première collaboration avec l'Unithéâtre, il a travaillé comme surtitreur pour la pièce «ART».

Naseem Naderi

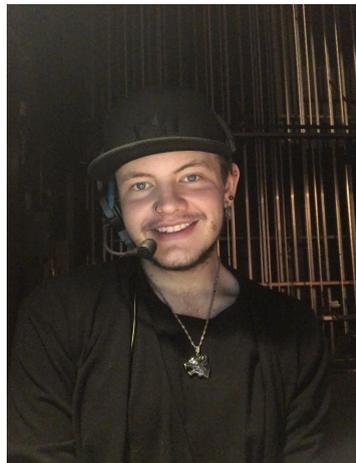
(L'Engrenage, Chef Mirepoix, Monstre)



Naseem est une iranienne-canadienne qui a grandi dans une famille qui adore le théâtre et elle a hérité de cet amour. Cette passion l'a amené à jouer dans des productions théâtrales et cinématographiques en français et en anglais. Une de ses productions préférées était une adaptation théâtrale de Persépolis, où elle a eu la chance de jouer le personnage de Marji. Elle travaille actuellement comme productrice pour 1844 Studios, une boîte de production cinématographique à Edmonton qui se consacre à produire des histoires qui embrassent la diversité de l'humanité. Naseem a eu le grand honneur de travailler avec cette merveilleuse troupe de théâtre

et a hâte de jouer le monstre d'idées pourries en avant de toutes les écoles.

Régisseur:
Curtis Gauthier



Curtis est un régisseur et technicien qui travaille dans la communauté d'arts à Edmonton. Présentement, il étudie à l'Université de l'Alberta dans le but d'obtenir son baccalauréat en beaux-arts dans le programme des régisseurs. Il a vraiment hâte de travailler à la régie pour ce spectacle et il est bien heureux de travailler avec une équipe tellement douée. *Simon Soucis* est son premier projet avec L'Unithéâtre et il a vraiment hâte de vous présenter ce spectacle amusant. Ses productions les plus récentes incluent: régisseur pour Rhinocéros-Studio Theatre, Technicien pour Basin et Espartanae- Kate Stashko et Deviani Andrea, assistant régisseur pour Le Dieu du Carnage-Studio Theatre. Il veut remercier l'équipe de L'UniThéâtre pour cette occasion. Il espère que vous aimerez le spectacle et que vous vous amuserez bien!!!

Équipe de production:

Mise en Scène: Steve Jodoin

Conception décors, costumes, accessoires: Camille Paris

Fabrication de décors: Breanna Thomas

Conception Sonore: Jason Kodie

À PROPOS DE L'UNITHÉÂTRE

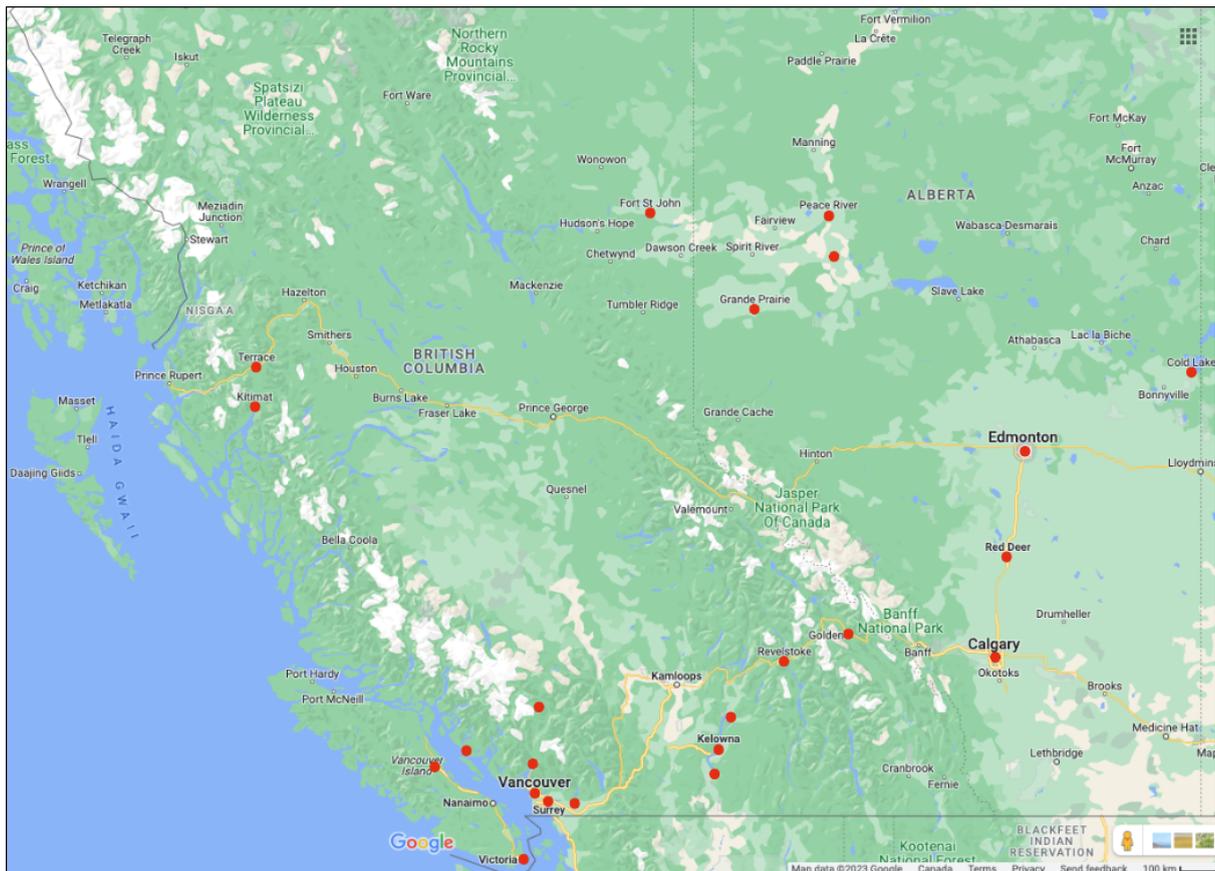
Seule compagnie de théâtre professionnel francophone de l'Alberta, L'UniThéâtre est le produit de la fusion du «Théâtre français d'Edmonton» (1967) et «La Boîte à Popicos» (1978), et voit ainsi le jour en 1992. Sa mission est de créer, produire et présenter des œuvres théâtrales qui reflètent, engagent, inspirent et mettent au défi une communauté qui est en évolution constante.

Sa saison artistique se compose maintenant de quatre productions professionnelles, y compris une pièce de théâtre jeune public qui fait une tournée dans les écoles de l'Alberta et de la Colombie-Britannique, ainsi qu'une production communautaire. La compagnie continue à investir de manière importante dans le développement dramaturgique par sa programmation de formation auprès d'auteurs émergents ainsi que par ses ateliers d'art dramatique dans les écoles. Chaque année, L'UniThéâtre organise le Festival théâtre jeunesse de l'Alberta (FTJA) qui offre l'occasion aux jeunes comédien.nes francophones et francophiles de travailler avec des artistes professionnels en plus de leur offrir l'occasion d'assister à une dizaine de pièces créées par leurs pairs.

Un lieu d'expression créative, langagière et culturelle, L'UniThéâtre a pour but de rassembler les membres de la communauté, ainsi que de leur donner un sentiment d'appartenance à la communauté francophone et la chance de profiter d'activités culturelles en français.

PARCOURS DE LA TOURNÉE SCOLAIRE INTERPROVINCIALE

- 10 semaines sur la route
- 68 représentations
- 65 écoles
- Environ 5127 km parcourus



AVANT LE SPECTACLE

SYNOPSIS DE LA PIÈCE

Dans un royaume lointain, Simon, un apprenti inventeur d'idées, se prépare depuis longtemps à prendre la relève de son mentor Mo comme le Directeur de l'Imaginarium Royal. Lors de la célébration officielle du rassemblement des directeurs de l'Assemblée Royale (une institution aussi prestigieuse que l'effort qu'il faut à le dire), Simon est sous pression de dévoiler sa meilleure invention à tout le royaume! Après un incident inattendu dans l'Imaginarium, Simon doit faire face à plusieurs péripéties avant sa grande présentation. À travers sa quête, il rencontre d'autres candidats de l'Assemblée Royale qui font face à des épreuves similaires. Ensemble, Simon et ses nouveaux amis apprennent comment gérer leur stress, leurs attentes d'eux-mêmes et leurs forces personnelles. Cette pièce, conçue pour les élèves de la maternelle à la 6e année, encourage le public à s'engager avec les thèmes d'imagination, de croissance personnelle et de confiance en soi.

QUESTIONS DE RÉFLEXION AVANT LA PIÈCE

Après avoir lu le synopsis de la pièce avec la classe, vous pouvez poser les questions de réflexion suivantes avant d'assister au spectacle:

1. As-tu déjà assisté à une pièce de théâtre? Partage ton expérience avec tes camarades de classe.
2. D'après toi, qu'est-ce que c'est une pièce de théâtre? Comment est-ce que le théâtre est semblable et différent à d'autres formes de texte comme le film ou les romans?
3. Après avoir lu le synopsis de la pièce et/ou regardé l'affiche, qui penses-tu que Simon pourrait rencontrer à travers sa quête?
4. Dans cette pièce, Simon, un apprenti inventeur d'idées, se prépare pour une présentation. Comment te prépares-tu pour des présentations à l'école?
5. Cette pièce de théâtre a été co-créée (écrite avec deux personnes). As-tu déjà co-créé quelque chose avec un.e ami.e? Qu'est-ce que c'est? Comment l'avez-vous fait?

LE MONDE DE SIMON SOUCIS EN COSTUMES ET DÉCORS

(Beaux-Arts, Arts-Dramatiques, Français, French Language Arts)

Pour réaliser un décor de théâtre, je me pose la question: qu'est ce que cette histoire nous raconte? Il peut y avoir plusieurs réponses. Il faut choisir alors ce à quoi on pense en premier après avoir lu cette histoire. Après avoir lu "*Simon soucis*" j'ai immédiatement pensé au papier. On lit "Boules de papiers", "feuilles de papiers", "papiers verts", "papiers froissés". J'ai alors choisi de me concentrer sur le papier comme matière. Je voulais faire un décor de feuille de papier, puis, comme on raconte une histoire sur scène, j'ai eu l'idée de faire un livre géant qui illustre les aventures de Simon. Là encore il faut choisir; quel type d'illustration? En couleur? En noir et blanc? Avec des cases comme dans les BD? Avec des mots seulement?

Puisque c'est un spectacle qui s'adresse aux enfants j'ai regardé dans les livres *jeunesse* mais je voulais éviter les dessins trop enfantins. Je me suis donc inspiré de mon illustrateur préféré: Quentin Blake. L'illustrateur de Roald Dahl. (Vous connaissez sûrement "Charlie et la chocolaterie", "Mathilda" ect...) J'aime beaucoup son travail car tout en restant naïf, il prend son jeune public très au sérieux. Les châteaux ne sont pas classiques, ses illustrations n'ont pas de bulles, pas de cases et sont accompagnées de mots à caractères particuliers.

Dans l'histoire, le monstre mange les feuilles de papiers que Simon jette à terre....il était logique alors que le monstre soit fait...en papier? Sauf que le papier est fragile, et le costume doit être assez solide pour partir en tournée...alors j'ai solidifié le masque en restant sur le thème avec du papier mâché.

Pour résultat, j' essaie que mes choix forment un ensemble harmonieux.

RENCONTRONS LES PERSONNAGES!

(Français, French Language Arts, Beaux-Arts)

Directives:

Lisez les descriptions des personnages dans la pièce en classe ou en groupes.

À partir des descriptions, comment pensez-vous que ces personnages auront l'air?

Dessinez-les et ensuite comparez-les avec les personnages que vous verrez sur scène!

Simon Soucis: Simon Soucis est un jeune apprenti inventeur d'idées dans l'Imaginarium Royal avec son mentor, Mo. Simon est sous pression de dévoiler sa meilleure invention à tout le royaume lors de la célébration officielle du rassemblement des directeurs de l'Assemblée Royale. Simon a de grandes idées mais il est souvent anxieux.

Mo: Mo, le Directeur de l'Imaginarium Royal, est prêt à prendre sa retraite. Il adore résoudre des problèmes avec des inventions farfelues!

Coach Espadrille: Coach Espadrille n'a jamais joué un sport qu'il n'a pas adoré! Il est maintenant l'Entraîneur Royal et il adore aider les autres à découvrir comment s'améliorer, non seulement avec des obstacles physiques mais aussi comment prendre soin de leurs esprits.

L'Engrenage: Réparateur Royal, L'Engrenage est fascinée par les machines et comment les arranger. Avec sa roche de compagnie, Gertrude, elle aime essayer plusieurs différentes tentatives pour réparer ses projets.

Chef Mirepoix: Chef Mirepoix est souvent débordée dans la cuisine mais adore créer de nouveaux plats en expérimentant avec des ingrédients exceptionnels.

Directives: Dessinez les personnages à partir des descriptions ci-dessus.

Simon Soucis

Mo

--	--

Coach Espadrille

L'Engrenage

Chef Mirepoix

--	--	--

PETIT LEXIQUE

(Français, French Language Arts)

Bizarre: Un mot qui décrit quelque chose d'étrange ou difficile à expliquer.

Ex: Le monstre est très bizarre!

Célébration: Un événement pour fêter quelque chose de spécial.

Ex: Je me prépare pour la célébration officielle du rassemblement des directeurs de l'Assemblée Royale!

Coup de fil: appeler quelqu'un ou communiquer avec quelqu'un par téléphone.

Ex: Si tu as besoin de quoi que ce soit, je serai juste à un coup de fil!

Déboussoler: se sentir désorienté.

Ex: Je n'ai pas mal du tout. Je me sens juste un peu déboussolé.

Discours: Une présentation orale partagée avec un public.

Ex: Simon, que penses-tu de mon discours pour la célébration officielle du

rassemblement des directeurs de l'Assemblée Royale?

Échouer: ne pas réussir ou aboutir à son projet; rater

Ex: J'ai peur d'échouer à mon examen.

Gazouiller: le son que fait un ventre quand on a faim

Ex: Mon doux, j'entends ton ventre gazouiller d'ici! As-tu encore oublié de manger aujourd'hui?

Imaginarium: Un endroit, comme un labo scientifique, pour la création d'invention dans l'univers de la pièce de théâtre.

Ex: C'est avec grand plaisir que je présente Simon Soucis comme le nouveau directeur de l'Imaginarium Royal!

Obstacle: un défi à vaincre qui empêche d'avancer.

Ex: Je cours vers le premier obstacle et comme je m'y approche, je pense de toutes les

façons que je pourrais trébucher dessus.

Ponctuel: Arriver à temps, sans retard.

Ex: Sauf qu'il n'est pas très ponctuel.

Soucis: une inquiétude

Ex: Pas de soucis!

Soufflé au chocolat: un dessert délicat fait de chocolat et d'oeufs.

Ex: On doit se concentrer car le soufflé est très délicat!

Tentative: quand on essaye de réussir quelque chose

Ex: Oh là là! J'espère que mes tentatives ne t'ont pas frappé!

Tourbillonner: des mouvements rapide et circulaire; confus.

Ex: Mes pensées tourbillonnent dans ma tête.

Trébucher: Perdre son équilibre sur un objet quelconque.

Ex: Je m'étais tellement bien entraîné et j'ai trébuché sur le premier obstacle!

Avant le Spectacle: Activités maternelle à 3e année

IMAGINONS ENSEMBLE À L'IMAGINARIUM

(Français, French Language Arts, Arts-Dramatiques, Éducation Physique)

Cette activité de théâtre peut être réalisée en classe ou en petits groupes. L'objectif est de travailler ensemble pour construire une machine de l'imaginarium à partir d'un thème collectif.

En classe ou en groupes, décidez du type d'invention que vous aimeriez créer, par exemple une machine à nuages, une machine qui produit des monstres, ou une usine pour faire de poissons qui patinent! Chaque élève devient une partie ou un outil de la machine pour éventuellement créer un tout! Un par un, les élèves montent sur la scène ou l'espace de jeu dans la classe et se positionnent les uns à côté des autres. Chaque élève répète un geste simple et ajoute un son qui accompagne son mouvement. Lentement, la machine se complète petit à petit pour réaliser un tableau théâtral vivant. Pour trouver une conclusion à la machine vous pouvez demander que la machine s'accélère ou ralentit jusqu'à temps que ça brise!

La course à obstacles (Mat à 3e)

(Éducation Physique, Français, French Language Arts)

Une **course à obstacles** est une sorte de **course à pied** avec plusieurs **difficultés**. Créez une course d'obstacles avec la classe ou en petits groupes dans la salle de classe ou dans un autre espace à l'école.

Ensuite vous pouvez parler de l'expérience ensemble en prenant inspiration des idées d'obstacles et questions de discussion ci-dessous. Avant de faire la course, discutez avec vos élèves des différentes façons de réussir chaque obstacle.

Idées d'obstacles dans la salle de classe		
<ul style="list-style-type: none">● Créer un labyrinthe en utilisant du fil attaché entre des chaises● Sauter à la corde 10 fois.● Réciter l'alphabet ou compter jusqu'à 20	<ul style="list-style-type: none">● Jeter des boules de papier ou des sacs de haricots dans un panier● Sauter dedans et dehors des cerceaux● Marcher en arrière comme un crabe	<ul style="list-style-type: none">● Nommer cinq choses dans ta trousse!● Créer une corde raide sur le plancher avec du ruban adhésif● Faire 10 sursauts de grenouille

Idées de questions de discussion:

1. Quel était ton obstacle préféré? Pourquoi?
2. Lequel des obstacles était le plus difficile? Pourquoi?
3. As-tu une idée pour un nouvel obstacle?
4. Peux-tu penser à un obstacle que tu as rencontré dans ta vie? À l'école ou à la maison? Comment as-tu fait pour le vaincre?

Avant le Spectacle

Activités 4e à 6e

VOCABULAIRE

(Français, French Language Arts)

Démêle et associe la lettre avec la bonne définition.

- 1. el/tu/ponc : —
- 2. sta/ob/cle : —
- 3. ller/zoui/ga : —
- 4. so/lleur/bous/dé : —
- 5. bu/tré/cher : —
- 6. bill/on/ner/tour : —
- 7. cis/sou : —
- 8. chou/é/er : —
- 9. bra/tion/cé/lé : —
- 10. cours/dis : —

A. se sentir désorienté

B. arriver à temps, sans retard.

C. une inquiétude

D. une présentation orale partagée avec un public.

E. un événement pour fêter quelque chose de spécial.

F. perdre son équilibre sur un objet quelconque.

G. ne pas réussir ou aboutir à son projet; rater

H. le son que fait un ventre quand on a faim

I. des mouvements rapide et circulaire; confus.

J. un défi à vaincre qui empêche d'avancer.

REMUE-MÉNINGES

(Français, French Language Arts, Études Sociales, Santé)

Inscris dans les bulles les mots et les images qui te font penser à l'imagination et l'innovation. Comment utilises-tu ton imagination dans la vie de tous les jours? Comment pourrais-tu améliorer ta communauté en innovant?



LA COURSE À OBSTACLES (4e à 6e)

(Français, French Language Arts, Éducation Physique, Santé)

Une **course à obstacles** est une sorte de **course à pied** avec plusieurs **difficultés** dans la forme d'objets ou de tâches qui rend **le parcours** plus difficile. Dans les histoires et textes narratifs comme les romans, films, et pièces de théâtre, il y a souvent **des personnages qui** rencontrent **des défis ou des obstacles** qui rendent **la réalisation de leur objectif** difficile.

En classe ou en petits groupes, pensez à un texte que vous connaissez bien ou que vous lisez/avez lu en classe. Faites une remue méninge pour identifier les obstacles (*péripéties*) que le ou les personnage(s) rencontrent dans l'histoire.

Créez une course d'obstacles en classe ou en petits groupes qui représente les défis rencontrés dans le texte que vous avez choisi.

APRÈS LE SPECTACLE

QUESTIONS DE RÉFLEXION APRÈS LA PIÈCE:

Après avoir assisté à la pièce, *Simon Soucis*, vous pouvez demander aux élèves de compléter l'activité à la prochaine page et de faire une discussion en classe ou en groupes en posant les questions de réflexion suivantes:

1. Quel est ton personnage préféré? Pourquoi?
2. Quelle était ta partie préférée de la pièce? Pourquoi?
3. Est-ce que les personnages avaient l'air comme tu l'avais imaginé? Oui ou non? Pourquoi?
4. Si tu étais inventeur de l'imaginarium royal, qu'inventerais-tu?
5. Si tu étais Simon, dans la pièce, que ferais-tu pour résoudre tes problèmes?
6. À travers sa quête pour le monstre d'idées pourries, Simon a retrouvé quelques façons de gérer ses défis. Peux-tu les nommer? Comment penses-tu que ces outils pourraient t'aider dans ta vie? Que fais-tu pour te sentir mieux quand tu fais face aux défis?

Vous pouvez terminer la réflexion avec l'évaluation du spectacle qui se trouve à la page 37 du guide pédagogique.

Dessine et décris ta partie préférée de la pièce et partage-le avec une camarade ou avec la classe.

A large, empty rounded rectangular box with a green border, intended for drawing a favorite part of a play.Seven horizontal lines for writing, located below the drawing area.

L'INVENTEUR C'EST TOI!

(Beaux-Arts, Français, French Language Arts, Sciences)

C'est à vous maintenant de devenir inventeur! Choisissez parmi les options d'activités ci-dessous pour adapter l'activité selon les besoins et le niveau de votre classe.

Option 1 (Mat à 3)

Utilisez la page ci-dessous pour dessiner votre propre version du monstre des mauvaises idées! Ensuite, donnez vie à votre monstre en construisant un modèle en trois dimensions!

Il vous faut des matériaux suivants:

- Des feuilles de papier ou morceaux de papier de brouillon
- Du ruban adhésif
- De la colle
- Des feutres

Voici un exemple de comment faire:

1. Prenez quelques feuilles ou morceaux de papier brouillon et froissez-les en boules de papier de plusieurs tailles.
2. Organisez et assemblez vos boules de papier dans la forme de monstre que tu préfères
3. Utilisez de la colle et/ou du ruban adhésif pour attacher les boules ensemble pour donner vie à ton monstre!
4. Utilisez les feutres et/ou d'autres matériaux dans la classe pour décorer votre création monstrueuse!

Option 2 (4e à 6e)

Dessinez et concevez votre propre prototype d'une invention inspirée par Simon.

Inspirez-vous des exemples ci-dessous ou conceptualisez une toute nouvelle invention.

Quel problème essayez-vous de résoudre? Quels matériaux utilisez-vous pour fabriquer votre invention? Pourquoi avez-vous choisi cette invention et ces matériaux-là?

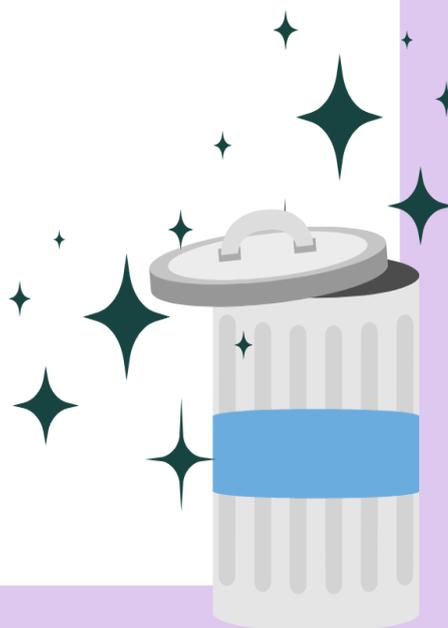
Inspirez-vous des problématiques suivantes:

- | | |
|--|---|
| A) Faire promener votre poisson de compagnie dehors! | B) Préparer du chocolat chaud pendant que tu patines! |
| C) Se faire brosser les dents et/ou de s'habiller sans utiliser les mains! | D) Ou imaginer ta propre invention! |

Après avoir dessiné votre invention, décrivez votre création sur la feuille de réflexion et partagez-la avec la classe. *Étirement facultatif*: construisez vos propres prototypes à partir de matériaux trouvés et présentez vos inventions en groupes ou devant la classe.

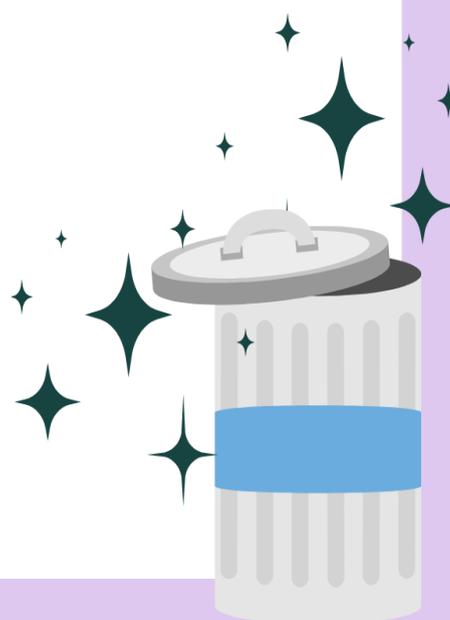
SIMON SOUCIS

Dessine ton propre monstre d'idées pourries!



SIMON SOUCIS

Dessine ta propre invention!



Réflexion de l'inventeur



- Écrit à propos de ton invention en remplissant le formulaire d'invention
- Ensuite partager ta réflexion avec la classe

1. Mon Invention s'appelle

2. J'ai utilisé:

3. Les étapes que j'ai suivi:

4. J'aime mon invention parce que...

5. La prochaine fois...

Nom:

Date:

CONSTRUIRE UNE CATAPULTE (4e à 6e)

(Science, Beaux-Arts, Français, French Language Arts)

Après avoir perdu son monde d'idées pourries, Simon rencontre M. L'engrenage, et sa "jette-chose" (une catapulte). Pour en créer une vous-même, suivez les instructions suivantes.

Que jetteras-tu avec ta catapulte? Des mots d'encouragement comme M. L'engrenage? Des blagues? Des bonbons? C'est à toi de choisir!

Il vous faut des matériaux suivants:

5 bâtons de popsicle

3 élastiques

1 cuillère en plastique

Quelque chose à jeter (ça doit être léger et petit!)

Vous pouvez aussi choisir de décorer votre catapulte en ajoutant des couleurs, autocollants, etc.

Voici un exemple de comment faire:

1. Attacher 4 bâtons ensemble avec deux élastiques
2. Placer le 5ième bâton de façon perpendiculaire pour le sécuriser entre les autres bâtons
3. Attacher le bout de la cuillère au bâton perpendiculaire
4. C'est le temps d'essayer des tentatives! Placer un petit objet comme une boule de papier, un trombone, ou une bille dans la cuillère. Tirer la cuillère vers le bas et lâcher!

Après avoir testé les catapultes, notez vos observations:

- Quels objets sont volés les plus loin? Pourquoi?
- Si tu pouvais améliorer ta catapulte, que ferais-tu de différent? Pourquoi?

Partagez vos observations avec vos camarades de classe.

- Quelles sont les similarités et les différences?

Imprimez les pages suivantes pour guider la création des élèves.

SIMON SOUCIS

CONSTRUIRE UNE CATAPULTE

Après avoir perdu son monstre d'idées pourries, Simon rencontre M. L'engrenage, et sa "jette-chose" (une catapulte). Pour en créer une toi-même, suis les instructions suivantes. Que jetteras-tu avec ta catapulte? Des mots d'encouragement comme M. L'engrenage? Des blagues? Des bonbons? C'est à toi de choisir!



Instructions:

Planifie, conceptualise et construit une catapulte avec une cuillère, des élastiques, et des bâtons de popsicle. Après avoir testé ta catapulte, fais des modifications et évalue ta construction.

Matériaux:

Cuillère

Élastiques

Bâtons de popsicle

Quelque chose à lancer

SIMON SOUCIS

Prototype:

Étapes:

SIMON SOUCIS

C'est le temps d'essayer tes tentatives! Place un petit objet comme une boule de papier, une trombone, ou une bille dans la cuillère. Tire la cuillère vers le bas et lâche! Est-ce que ça fonctionne?

Fais des modifications si nécessaire.



Évalue ta catapulte:



Qu'aimes-tu de ta catapulte?

Que pourrais-tu faire pour l'améliorer?

ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES

(Français, French Language Arts)

SIMON SOUCIS



mots croisés

S	E	O	B	S	T	A	C	L	E	I	C
C	N	E	E	A	S	E	A	A	N	T	A
S	G	H	C	M	O	N	S	T	R	E	G
F	R	O	C	O	U	T	C	R	L	A	R
B	E	P	C	F	F	R	T	O	E	B	A
R	N	S	H	O	F	A	T	T	R	B	N
O	A	E	E	E	L	I	A	P	R	M	L
Y	G	N	T	V	E	D	X	N	T	I	M
A	E	B	M	I	G	E	T	C	H	G	A
U	A	V	E	N	T	U	R	E	O	N	H
M	I	M	A	G	I	N	A	T	I	O	N
E	H	U	S	T	H	T	E	H	U	N	T

ENGRENAGE

SOUFFLÉ

OBSTACLE

MONSTRE

MIGNON

ENTRAIDE

IMAGINATION

ROYAUME

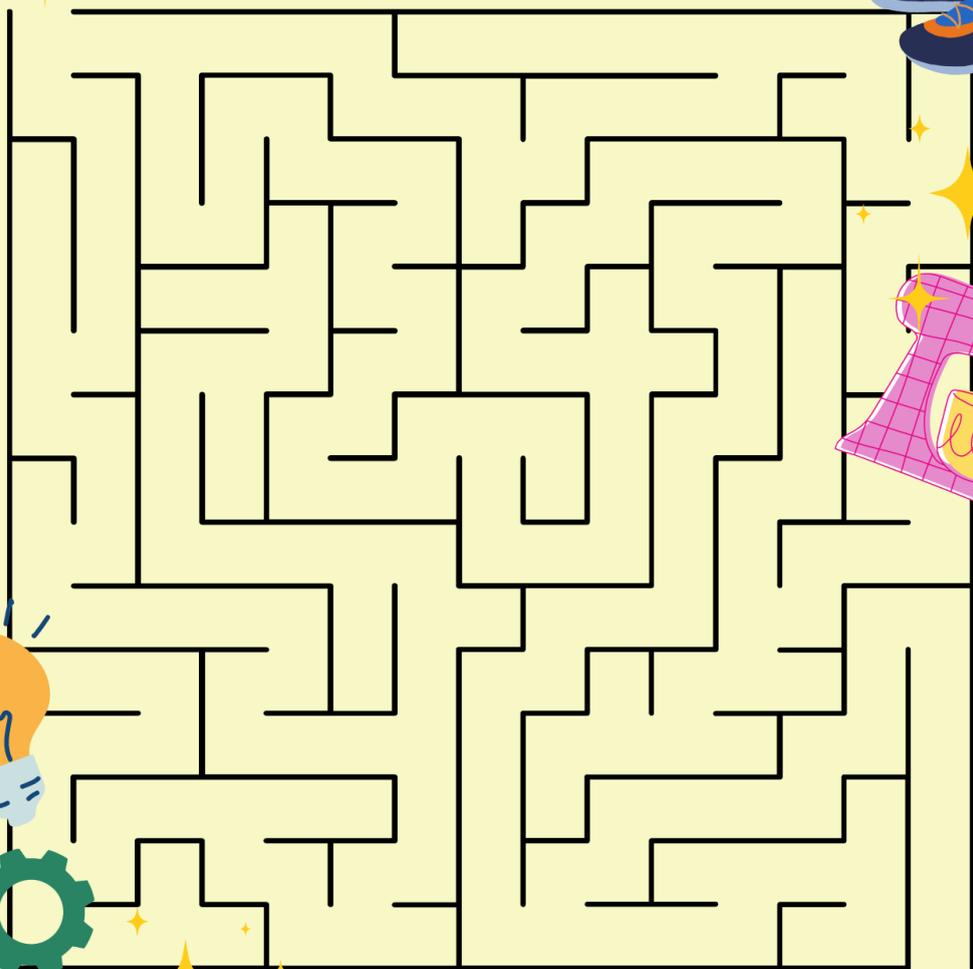
AVENTURE



SIMON SOUCIS



Peux-tu aider Simon avec sa recherche du monstre d'idées pourries?



ÉVALUATION DU SPECTACLE

Donne ton avis sur le spectacle que tu viens de voir. Utilise les ampoules pour marquer ton avis. Plus d'ampoules que tu colories, plus tu as aimé la pièce! Ton enseignant.e recueillera les évaluations de ta classe et pourra partager ta rétroaction avec L'UniThéâtre.

As-tu aimé le spectacle?



As-tu aimé l'histoire?



As-tu aimé le décor
et les costumes?



As-tu aimé les personnages?



As-tu aimé la musique et les
effets sonores?



Quel était ton moment préféré de la pièce? Pourquoi?

.....

.....

.....

LIENS UTILES

Voici quelques liens utiles pour continuer votre apprentissage des sujets explorés dans la pièce *Simon Soucis*:

Pour en savoir plus à propos de comment créer un téléphone en canette:

<https://teteamodeler.ouest-france.fr/boiteaoutils/decouvrirlemonde/fiche140.asp>

Pour en savoir plus à propos du soufflé:

<https://www.youtube.com/watch?v=m5kfmZL6B1g>

<https://www.youtube.com/watch?v=kNH1fUCekYk>

Pour en savoir plus à propos de la santé mentale des jeunes:

<https://fondationjeunesentete.org/trousse-familles/reconnaitre-la-detresse-psychologique/comprendre-la-sante-mentale/>

<https://jeunessejecoute.ca/>

REMERCIEMENTS

L'UniThéâtre et les autrices tiennent à remercier l'ATFC pour son appui envers le développement de ce texte.

RÉPONSES

Correction: Association de mots

1. el/tu/ponc : ponctuel B
2. sta/ob/cle : obstacle J
3. ller/zoui/ga : gazouiller H
4. so/ller/bous/dé : déboussolé A
5. bu/tré/cher : trébucher F
6. bill/on/ner/tour : tourbillonner I
7. cis/sou : soucis C
8. chou/é/er : échouer G
9. bra/tion/cé/lé : célébration E
10. cours/dis : discours D

SIMON SOUCIS

Peux-tu aider Simon avec sa recherche du monstre d'idées pourries?



SIMON SOUCIS

 mots croisés

S	E	O	B	S	T	A	C	L	E	I	C
C	N	E	E	A	S	E	A	A	N	T	A
S	G	H	C	M	O	N	S	T	R	E	G
F	R	O	C	O	U	T	C	R	L	A	R
B	E	P	C	F	F	R	T	O	E	B	A
R	N	S	H	O	F	A	T	T	R	B	N
O	A	E	E	E	L	I	A	P	R	M	L
Y	G	N	T	V	E	D	X	N	T	I	M
A	E	B	M	I	G	E	T	C	H	G	A
U	A	V	E	N	T	U	R	E	O	N	H
M	I	M	A	G	I	N	A	T	I	O	N
E	H	U	S	T	H	T	E	H	U	N	T

- ENGRENAGE SOUFLÉ OBSTACLE
- MONSTRE MIGNON ENTRAIDE
- IMAGINATION ROYAUME AVENTURE

