

**T**héâtre

Les **A**mis de **C**hiffon

Marionnettes jeune public



# ÉSOPETTE

**CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT**



# Mot aux accompagnateurs

Vous trouverez dans ce cahier d'accompagnement quelques suggestions d'activités destinées aux enfants qui viendront voir une représentation d'**Ésopette**.

Avant ou après la représentation, utilisez ce qui vous semble pertinent à l'âge et au développement des enfants que vous accompagnez et n'hésitez pas à personnaliser les pistes proposées selon votre propre approche.

Par une amorce ludique, Ésopette nous permet d'aborder les thèmes suivants :

**la débrouillardise;**

**la ruse;**

**la persévérance;**

**la créativité et l'inventivité;**

**... en plus de toutes les petites morales**

**semées ici et là au gré des fables convoquées !**

Avec ce spectacle, toute l'équipe du TAC souhaite susciter, chez les enfants, l'émerveillement, la fascination, la curiosité tout en leur faisant vivre une expérience esthétique en plongeant dans le grand imaginaire collectif !



Mille milliards  
de mille millions  
d'épingles qui piquent !

# ÉSOPETTE

## ou les fables rapiécées

Ésopette, couturière échevelée, arrive avec son petit chariot ambulante – véritable coffre à surprise! – et s’installe pour répondre aux commandes. Autour d’elle, tissus et matériel de couture. Mais pas son ruban à mesurer... qu’elle retrouve dans le bec de son assistant, un corbeau chapardeur qui le prend pour un fromage!

Comment faire pour le récupérer?

Astucieuse, elle convoque de nombreux petits personnages qui surgissent des fables d’Ésope (que reprendra Lafontaine!) et de multiples recoins de son établi pour lui prêter main-forte!

Fourmis, cigale, lièvres, tortue, renard, loup, agneau, grenouille, bœuf, chien... qui d’entre eux réussira à déjouer le volatile?

## Équipe de production

**Texte :** Sophie Torris  
**Conception et mise en scène :** Dario Larouche  
**Jeu et manipulation :** Geneviève Arsenault  
**Scénographie et costume :** Sophie Châteauvert  
**Marionnettes :** Stéphan Bernier  
**Graphisme :** Joëlle Gobeil  
**Régie technique :** Benjamin Tremblay

**Musique autorisée :** *Pour les ours* (Chorégraphie)  
(musique et arrangements : Guido Del Fabbro),  
Fanfare Pourpour, album *Danse des breloques*, 2010

# La comptine d'Ésopette



*Je pousse, je tire mon vieux chariot  
Viens donc choisir ce qu'il te faut  
Moi, Ésopette, j'suis couturière  
Dans ma mallette, y'a plein d'affaires.*

J'ai des doigts de fée pour réparer, pour faufler, pour épingler  
Des dons de sorcière, du savoir-faire pour tricoter l'imaginaire.

*Je pousse, je tire mon vieux chariot  
Viens donc choisir ce qu'il te faut  
Moi, Ésopette, j'suis couturière  
Dans ma mallette, y'a plein de matières.*



Des grands tissus, des tas de boutons, de quoi te faire un pantalon  
De la fourrure et des rubans pour fabriquer un déguisement.



*Je pousse, je tire mon vieux chariot  
Viens donc choisir ce qu'il te faut  
Moi, Ésopette, j'suis couturière  
Dans ma mallette, y'a tout pour plaire.*

J'raconte aussi des bonnes histoires, en me servant d'mes accessoires  
Que cache ce joli pompon ? Fais attention, c'est un lion !

*Je pousse, je tire mon vieux chariot  
Viens donc choisir ce qu'il te faut  
Moi, Ésopette, j'suis couturière  
Dans ma mallette, y'a du mystère.*



**Texte : Sophie Torris**

# Colorie Ésolette !

Le personnage principal est une couturière, nommée Ésolette, qui fera vivre tous les petits personnages marionnettiques. Elle est interprétée par la comédienne Geneviève Arsenault. Colorie ce dessin la représentant, créé par l'artiste Marie-Noëlle Lapointe.



# Qu'est-ce qu'une fable ?

Une fable, c'est une petite histoire très courte qui met souvent en scène des animaux et qui se termine souvent par une petite morale, c'est-à-dire une petite leçon de vie.

Dans la grande histoire de la littérature, il y a deux fabulistes majeurs (c'est comme ça qu'on appelle ceux qui ont composé des fables) : Ésope et Jean de La Fontaine.



## Ésope

Ésope - s'il a existé vraiment ! - aurait vécu au 7<sup>e</sup> siècle avant J.-C.

La légende veut qu'il soit laid et bègue. On sait peu de choses sur lui. Toutes les fables qui lui sont attribuées auraient été transmises oralement.

## Jean De La Fontaine

Jean De La Fontaine est né en 1621 (le siècle de Louis XIV !) et a utilisé les fables (s'inspirant de celles d'Ésope !) pour décrire les hommes et critiquer leurs défauts. Il en aura écrit, au cours de sa vie, plus de 240 !



Dans les pages suivantes, vous trouverez les principales fables qui ont été utilisées pour le spectacle : la version d'Ésope (dans l'encadré) et celle de La Fontaine (en rimes).

## LE CORBEAU ET LE RENARD

Un corbeau ayant dérobé un morceau de fromage alla se percher sur un arbre : un renard qui l'avait vu, désirant s'emparer du morceau, se dressa sur ses pattes et lui fit compliment sur sa taille et sur sa beauté. Plus que tout autre, ajoutait-il, le corbeau méritait d'être roi des oiseaux, ce qui arriverait sûrement s'il avait de la voix. Pressé de montrer qu'il n'en manque pas, le corbeau lâcha le fromage et se met à pousser de grands cris : l'autre ne fait qu'un bond et s'empare du fromage. « Corbeau, dit-il, tu as tout; il ne te manque que de la cervelle. »

*Il y a des hommes sans cervelle :  
le propos leur convient.*



## LE CORBEAU ET LE RENARD

Maître Corbeau, sur un arbre perché,  
Tenait en son bec un fromage.  
Maître Renard, par l'odeur alléché,  
Lui tint à peu près ce langage :  
« Et bonjour, Monsieur du Corbeau,  
« Que vous êtes joli ! que vous me semblez beau !  
« Sans mentir, si votre ramage  
« Se rapporte à votre plumage,  
« Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois.  
À ces mots le Corbeau ne se sent pas de joie,  
Et pour montrer sa belle voix,  
Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.  
Le Renard s'en saisit et dit : « Mon bon Monsieur,  
« Apprenez que tout flatteur  
« Vit aux dépens de celui qui l'écoute.  
« Cette leçon vaut bien un fromage sans doute.  
Le Corbeau honteux et confus  
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus.

Toutes les images illustrant les fables dans les pages suivantes sont de l'illustrateur Jean-Jacques Grandville et ont été produites entre 1838 et 1840.

## LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Rien ne sert de courir : il faut partir à point.

Le Lièvre et la Tortue en sont un témoignage.

« Gageons, dit-celle-ci, que vous n'atteindrez point

« Si tôt que moi ce but. « Si tôt ? Êtes-vous sage ?

Repartit l'Animal léger.

« Ma Commère, il vous faut purger

« Avec quatre grains d'ellébore.

« Sage ou non, je parie encore.

Ainsi fut fait : et de tous deux

On mit près du but les enjeux.

Savoir qui, ce n'est pas l'affaire :

Ni de quel juge l'on convint.

Notre Lièvre n'avait que quatre pas à faire :

J'entends de ceux qu'il fait lorsque prêt d'être atteint

Il s'éloigne des Chiens, les renvoie aux calendes.

Et leur fait arpenter les landes.

Ayant, dis-je, du temps de reste pour brouter,

Pour dormir, et pour écouter

D'où vient le vent, il laisse la Tortue

Aller son train de Sénateur.

Elle part, elle s'évertue :

Elle se hâte avec lenteur.

Lui cependant méprise une telle victoire;

Tient la gageure à peu de gloire;

Croit qu'il y va de son honneur

De partir tard. Il broute, il se repose,

Il s'amuse à toute autre chose

Qu'à la gageure. À la fin, quand il vit

Que l'autre touchait presque au bout de la carrière,

Il partit comme un trait : mais les élans qu'il fit

Furent vains : la Tortue arriva la première.

« Eh bien, lui cria-t-elle, avais-je pas raison ?

« De quoi vous sert votre vitesse ?

« Moi l'emporter ! et que serait-ce

« Si vous portiez une maison ?

## LA TORTUE ET LE LIÈVRE

Une tortue et un lièvre disputaient sur leur vitesse, et, bref, ne se séparèrent qu'après avoir convenu d'un jour et d'un lieu.

Le lièvre, se fiant à son agilité naturelle, néglige de courir, se couche au bord du chemin et s'endort. La tortue, elle, ayant conscience de sa lenteur, court sans s'arrêter, dépasse le lièvre endormi et obtient le prix de la victoire.

*Bien doué, mais négligent, on se fait battre souvent par qui prend de la peine.*



## LA CIGALE ET LES FOURMIS

C'était l'hiver; le grain était mouillé et les fourmis le faisaient sécher. Une cigale qui avait faim leur demanda à manger. « Pourquoi, lui dirent-elles, n'as-tu pas fait de provisions pendant l'été ?

« Je n'étais pas oisive, dit-elle, je chantais en artiste.

Ah ! l'été, tu étais musicienne, repartirent les fourmis en riant; en hiver fais-toi danseuse. »

*Il ne faut être négligent en rien, sous peine de s'exposer aux chagrins et aux périls.*



## LA CIGALE ET LA FOURMI

La Cigale, ayant chanté  
Tout l'été,  
Se trouva fort dépourvue  
Quand la bise fut venue.  
Pas un seul petit morceau  
De mouche ou de vermisseau !

Elle alla crier famine  
Chez la Fourmi sa voisine,  
La priant de lui prêter  
Quelque grain pour subsister  
Jusqu'à la saison nouvelle.

« Je vous paierai, lui dit-elle,  
« Avant l'août, foi d'animal.  
« Intérêt et principal.

La Fourmi n'est pas prêteuse :  
C'est là son moindre défaut.

« Que faisiez-vous au temps chaud ?  
Dit-elle à cette emprunteuse.

« Nuit et jour à tout venant  
« Je chantais, ne vous en déplaise.  
« Vous chantiez ? J'en suis fort aise :  
« Et bien ! dansez maintenant.

## LE LOUP ET L'AGNEAU

Un loup vit un agneau qui buvait à un cours d'eau, et prétendit se couvrir d'un motif raisonnable pour le dévorer. Aussi, bien qu'il se tint lui-même en amont, l'accusa-t-il de troubler l'eau et de l'empêcher de boire. L'agneau répondit qu'il ne buvait que du bout des lèvres, et que d'ailleurs, il lui était impossible, en aval, de rien faire à l'eau qui coulait au-dessus de lui. Débouté sur ce point : « Oui, dit le loup; l'an passé tu as insulté mon père. » « Moi je n'étais pas encore né. » « Bon ! reprit le loup; tu peux avoir toutes sortes de bonnes raisons; moi cela ne m'empêchera pas de te manger. »

*On le voit : auprès de qui est résolu à l'injustice, les plus justes raisons sont sans force.*

## LE LOUP ET L'AGNEAU

La raison du plus fort est toujours la meilleure :

Nous allons le montrer tout à l'heure.

Un agneau se désaltérait

Dans le courant d'une onde pure.

Un Loup survint à jeun, qui cherchait aventure,

Et que la faim en ces lieux attirait.

« Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage ?

Dit cet animal plein de rage :

« Tu seras châtié de ta témérité.

« Sire, répond l'Agneau, que Votre Majesté

« Ne se mette pas en colère :

« Mais plutôt qu'elle considère

« Que je me vas désaltérant

« Dans le courant,

« Plus de vingt pas au-dessous d'Elle :

« Et par conséquent, en aucune façon,

« Je ne puis troubler sa boisson.

« Tu la troubles, reprit cette bête cruelle,

« Et je sais que de moi tu médis l'an passé.

« Comment l'aurais-je fait si je n'étais pas né ?

Reprit l'Agneau, « je tette encore ma mère.

« Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.

« Je n'en ai point. « C'est donc quelqu'un des tiens;

« Car vous ne m'épargnez guère,

« Vous, vos Bergers et vos Chiens.

« On me l'a dit : il faut que je me venge.

Là-dessus, au fond des forêts

Le Loup l'emporte et puis le mange

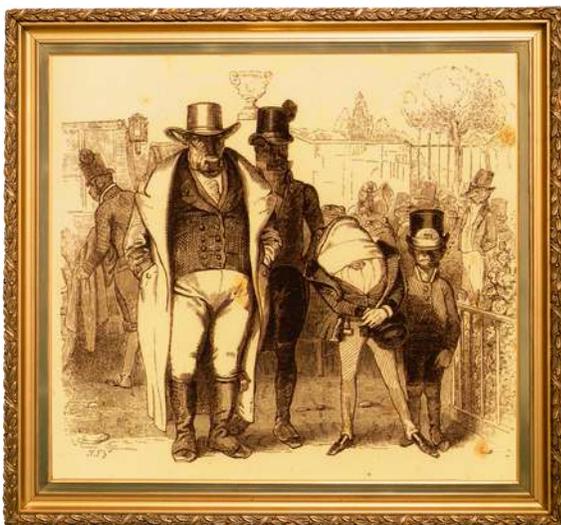
Sans autre forme de procès.



## LE BŒUF ET LE CRAPAUD

Un Bœuf, auprès d'une mare, écrasa du pied le petit d'un crapaud. La mère survint car elle ne s'était pas trouvée là et demanda à ses autres enfants où était leur frère. « Il est mort, ma mère. Il est venu, il n'y a qu'un instant un énorme quadrupède : c'est lui qui tué notre frère en l'écrasant sous son pied fourchu. » La mère se gonfle alors : « Était-il gros comme cela ? » demanda-t-elle. « Assez ! disent alors les petits : à quoi bon te torturer ? Tu éclateras en deux avant de l'égaliser en grosseur. »

*Petits, il est dangereux de vouloir se hausser à la taille des grands.*



## LA GRENOUILLE QUI SE VEUT FAIRE AUSSI GROSSE QUE LE BŒUF

Une Grenouille vit un Bœuf  
Qui lui sembla de belle taille.  
Elle qui n'était pas grosse en tout comme un oeuf,  
Envieuse s'étend, s'enfle, et se travaille  
Pour égaler l'animal en grosseur,  
Disant : « Regardez bien, ma soeur,  
« Est-ce assez ? dites-moi; n'y suis-je point encore ?  
« Nenni. « M'y voici donc ?  
« Point du tout. « M'y Voilà ?  
« Vous n'en approchez point. La chétive Pécore  
S'enfla si bien qu'elle creva.  
Le monde est plein de gens  
qui ne sont pas plus sages :  
Tout bourgeois veut bâtir  
comme les grands seigneurs,  
Tout petit prince a des ambassadeurs,  
Tout marquis veut avoir des pages.

## LE CHIEN ET LE LOUP

Un chien dormait devant une étable. Un loup, fondant sur lui, allait le dévorer, lorsque le chien le pria de ne pas le mettre à mort tout de suite :  
« En ce moment, dit-il, je suis maigre et décharné; mais attend un peu, mes maîtres vont célébrer des noces et, comme j'y mangerai beaucoup, j'engraisserai et serait pour toi une nourriture plus agréable. » Le loup se laissa persuader et s'en alla. Quelques jours après, il revint et trouva le chien couché sur le toit de la maison; il l'appela d'en bas et lui rappelant leurs conventions. « Non, vois-tu, loup, lui répondit le chien; mais si jamais tu me trouves encore endormi devant l'étable, n'attends plus les noces. »

*Les gens intelligents qui ont une fois échappé à un péril, s'en gardent toute leur vie.*

## LE LOUP ET LE CHIEN

Un Loup n'avait que les os et la peau;  
Tant les Chiens faisaient bonne garde.

Ce Loup rencontre un Dogue aussi puissant que beau,  
Gras, poli, qui s'était fourvoyé par mégarde.

Le Loup donc l'aborde humblement,  
Entre en propos, et lui fait compliment  
Sur son embonpoint qu'il admire.

« Il n'en tiendra qu'à vous, beau sire,  
« D'être aussi gras que moi, lui répartit le Chien.  
« Quittez les bois, vous ferez bien.

Le Loup reprit : « Que me faudra-t-il faire ?

« Presque rien, dit le Chien, donner la chasse aux gens  
« Portants bâtons, et mendiants,  
« Flatter ceux du logis, à son maître complaire;  
« Moyennant quoi votre salaire  
« Sans force reliefs de toutes les façons :

« Os de poulets, os de pigeons  
« Sans parler de mainte caresse.

Le Loup déjà se forge une félicité  
Qui le fait pleurer de tendresse.

Chemin faisant il vit le col du Chien, pelé :

« Qu'est-ce là ? lui dit-il. « Rien. « Quoi ? rien ? « Peu de chose.  
« Mais encore ? « Le collier dont je suis attaché  
« De ce que vous voyez est peut-être la cause.  
« Attaché ? dit le Loup. Vous ne courez donc pas  
« Où vous voulez ? « Pas toujours, mais qu'importe ?  
« Il importe si bien, que de tous vos repas

« Je ne veux en aucune sorte,  
« Et ne voudrais pas même à ce prix un trésor.

Cela dit, maître Loup s'enfuit et court encore.



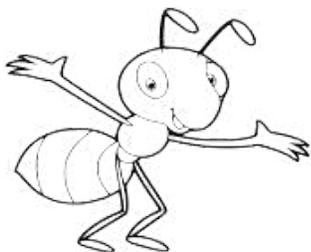
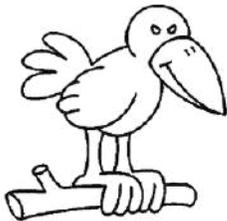
# Quelle fable est ta préférée ?

Dans les fables qui te sont présentées, laquelle est ta préférée ? Peux-tu la dessiner ?



# Qui va avec qui ?

Dans les fables les plus connues (voir les pages précédentes), les personnages sont toujours des animaux qui viennent en groupe de deux. Peux-tu les relier ?



# Que veut dire...

Dans les fables - et dans le spectacle ! - il y a plusieurs expressions utilisées pour dire les choses. Sais-tu ce qu'elles veulent toutes dire ? Peux-tu les expliquer ?

- A- Je suis le phénix des hôtes de ces bois !
- B- Il n'a pas inventé le bouton à quatre trous.
- C- Se tourner les pouces.
- D- Tirer son épingle du jeu.
- E- Crier famine !
- F- C'est cousu de fil blanc.
- G- La raison du plus fort est toujours la meilleure
- H- Motus et bouche cousue.
- I- Faire dans la dentelle.
- J- Pickpocket !

1- Voleur. \_\_\_\_\_

2- Y aller délicatement. \_\_\_\_\_

3- Avoir faim. \_\_\_\_\_

4- Se dit de quelqu'un qui n'est pas intelligent. \_\_\_\_\_

5- Quelque chose dont on peut prévoir la fin. \_\_\_\_\_

6- C'est moi le meilleur et le plus beau. \_\_\_\_\_

7- Tais-toi. \_\_\_\_\_

8- Paresser. \_\_\_\_\_

9- J'ai gagné parce que je suis le intelligent. \_\_\_\_\_

10- Se sortir d'une situation délicate. \_\_\_\_\_

# Rusé comme un renard !

Dans la pièce, Ésope doit user de ruse pour tenter de récupérer son ruban à mesurer qui a été volé par son assistant Corbeau.

## Qu'est-ce que ça veut dire *user de ruse* ?

C'est une façon d'essayer de déjouer l'attention de son adversaire pour essayer d'atteindre un objectif. C'est de *jouer un tour* à quelqu'un pour obtenir quelque chose.

## *User de ruse, ça demande...*

... de l'ingéniosité. De la créativité. De la débrouillardise. De la persuasion. De la planification. Parce qu'*user de ruse*, ça veut aussi dire *tendre un piège*.

**As-tu, déjà, usé de ruse auprès d'un ami ou de tes parents ?**

## **Sauras-tu user de ruse ?**

*Voici un petit exercice pour comprendre ce que veut dire user de ruse :*

1- Un ami de la classe est choisi pour être le gardien d'un *trésor* qu'il tient dans ses mains (ça peut être un étui à crayons, un ballon, etc.) et qu'il ne doit pas laisser tomber.

2- Le reste de la classe est divisée en petites équipes et chacune doit essayer de trouver une stratégie pour que le *Maître du trésor* échappe l'objet précieux.

Qui sera le plus rusé ? Bonne chance !



# Du théâtre d'objets !

Le spectacle que tu vas voir est inspiré du théâtre d'objets.

## Mais qu'est-ce que c'est que le *théâtre d'objets* ?

Du théâtre d'objets, ça veut dire que les marionnettes sont construites à partir d'objets qu'on utilise dans la vie de tous les jours. On reconnaît l'objet, mais la personne qui joue avec réussit à le faire vivre, à lui donner une personnalité !



### Voici un petit défi !

*Voici un petit exercice pour comprendre ce qu'est le théâtre d'objets :*

1- Regarde bien autour de toi et identifie les objets qui t'entourent.

2- Lequel utiliserais-tu pour faire :

- Une fourmi ?
- Un taureau ?
- Une tortue ?
- Un corbeau ?
- Un renard ?

3- Créer une petite saynète pour faire interagir deux personnages.

Bonne chance !

# Cherche et trouve !

Le spectacle met en scène une couturière... et des personnages construits avec différents objets liés à la couture ou aux vêtements. Sauras-tu les voir pendant la représentation ? Les reconnaîtras-tu ? Te font-ils penser à des animaux ?



**Pelote à épingles**



**Gants de jardinage**



**Patron de couture en papier**



**Balle de laine**



**Manchon de fourrure**



**Chapeau melon**



**Cerceau à broder**



**Fer à repasser**



**Bouton**



**Botte de pluie**



**Sac à main**



**Gland décoratif**

# Le tangram des fables

Le tangram est un très vieux casse-tête chinois. Il est composé de sept figures géométriques qui sont toujours les mêmes ! L'objectif du jeu est de reproduire, avec ces formes (qui seront toutes utilisées), les images données (les solutions sont à la fin du cahier). Colle le grand tangram noir sur du carton et découpe les pièces du jeu. Avec celles-ci, tente de recréer les personnages de nos fables !



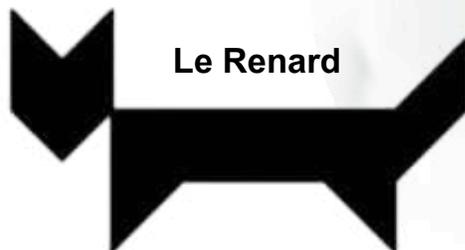
**Le Lièvre**



**Le Chien**



**Le Corbeau**



**Le Renard**



**La Tortue**

*Sauras-tu reconnaître, dans la pièce, quel personnage est inspiré du Tangram ?*

# Allons maintenant au théâtre !

**(Quelques questions pour alimenter la discussion AVANT le spectacle)**

Voici quelques questions proposées comme des pistes de discussions avec l'enfant avant de l'emmener au théâtre :

**Quel est le titre de la pièce de théâtre que tu verras ?**

**Quel est le nom de la compagnie de théâtre qui présente le spectacle auquel tu assisteras ?**

**À quel endroit iras-tu pour assister à la pièce de théâtre ?**

**Nomme au moins trois éléments essentiels que l'on retrouve dans une salle de spectacle.**

*Réponses possibles : scène, sièges, lumières, rideaux, gradins, système de son, fils*

**Pourquoi fait-il noir dans la salle pendant le spectacle ?**

**Quel est le rôle du spectateur au théâtre ?**

**Nomme trois métiers reliés au théâtre.**

*Réponses possibles : acteur, comédien, marionnettiste, metteur en scène, technicien, éclairagiste, scénographe, costumier*

**Comment appelle-t-on la personne qui écrit le texte d'une pièce de théâtre ?**

*Réponses possibles : auteur, auteur dramatique ou dramaturge*

**Qui a fabriqué les marionnettes ?**

**As-tu déjà joué un rôle dans une pièce de théâtre ?**

**As-tu déjà vu une autre pièce de théâtre ?**



# Le vocabulaire du théâtre

Voici quelques mots qui sont utilisés dans le monde théâtral. Sauras-tu trouver leur définition ?

**1- DRAMATURGE**

**2- SCÉNOGRAPHIE**

**3- METTEUR EN SCÈNE**

**4- INTERPRÈTE**    **5- CASTELET**

**6- MONOLOGUE**    **7- CHORÉGRAPHE**

**8- CONCEPTEUR**

**9- GRADIN**

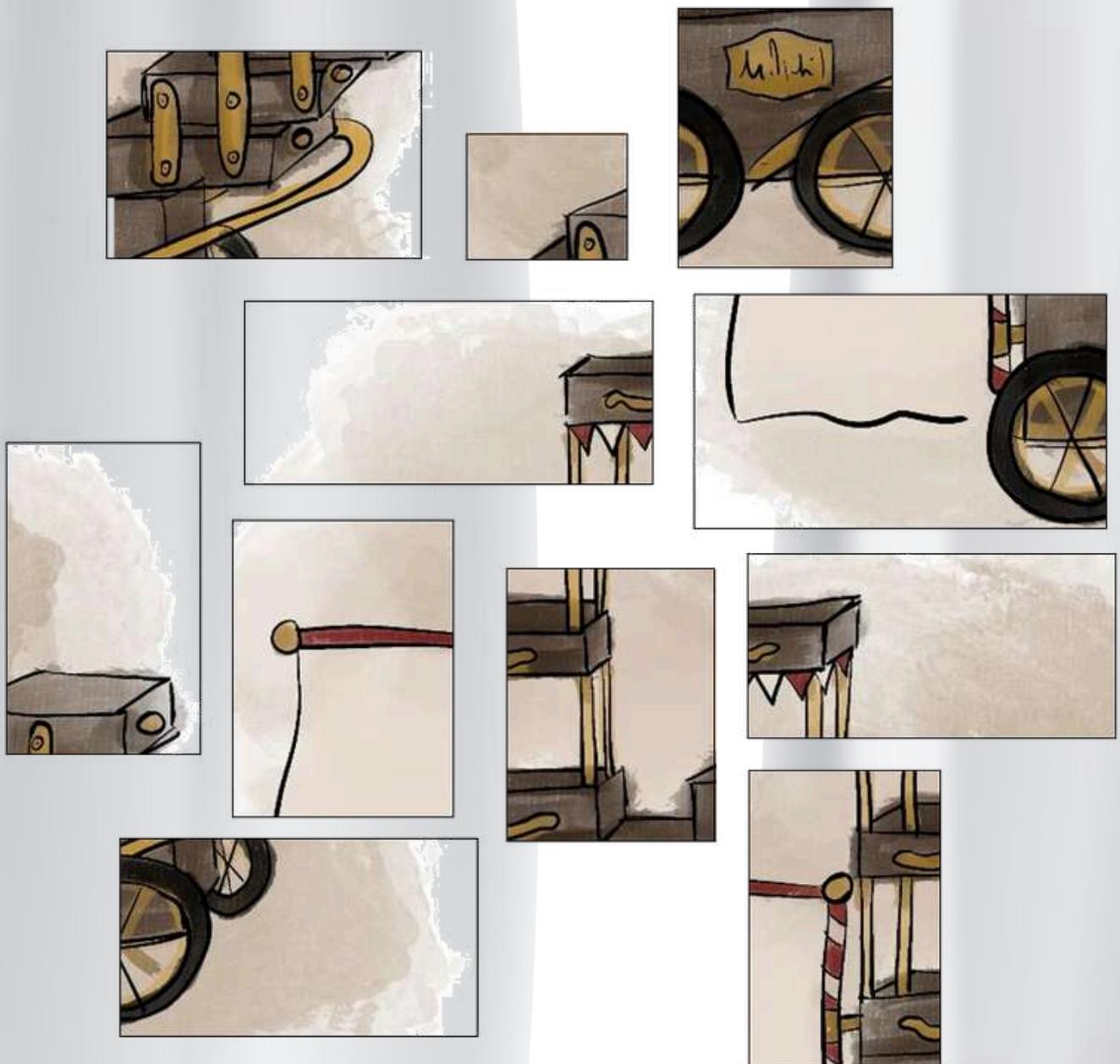
**10- PENDRILLON**



- A- C'est le nom utilisé pour désigner un rideau \_\_\_\_\_
- B- C'est l'espace utilisé pour faire vivre les marionnettes \_\_\_\_\_
- C- C'est celui qui crée les parties dansées \_\_\_\_\_
- D- C'est l'autre nom de l'auteur de la pièce \_\_\_\_\_
- E- C'est quand un personnage se parle tout seul en scène \_\_\_\_\_
- F- C'est celui qui dirige le spectacle \_\_\_\_\_
- G- C'est l'autre nom du comédien ou de l'acteur \_\_\_\_\_
- H- C'est l'espace où se trouvent les chaises et les bancs \_\_\_\_\_
- I- C'est l'autre nom donné aux décors \_\_\_\_\_
- J - C'est le nom donné à celui qui fabrique les choses \_\_\_\_\_

# La conception, c'est quoi ?

Faire de la conception de décor, par exemple, c'est partir d'une idée et la développer jusqu'au résultat final qu'on peut voir pendant le spectacle. Le travail de conception commence souvent par des dessins, des croquis. Découpe les morceaux du casse-tête ci-dessous. Sauras-tu reconstruire le dessin original de Sophie Châteauvert, la conceptrice du décor d'Ésopette, qui a servi d'inspiration ?



# Comment assister à une pièce de théâtre ?



C'est enfin le jour du spectacle. L'autobus ou tes parents t'ont emmené vers la salle de spectacle. On t'a dit sur quel siège t'asseoir. Et tu attends. Tu es fébrile. Avant que commence la représentation, essaie de te rappeler quelques consignes données pour bien profiter du moment !

## Puis le noir se fait dans la salle !

C'est le signal que le spectacle va commencer ! Ça ne durera vraiment pas longtemps. C'est le moment de faire silence : on se ferme la bouche - zip ! - puis on ouvre grand ses yeux et ses oreilles !

### Est-ce qu'on peut parler pendant le spectacle ?

Bien sûr que non ! Le théâtre est un *art vivant* donc il ne faut pas déranger les comédiens et les autres spectateurs. On ne parle que si les comédiens te posent une question.

### Est-ce qu'on peut rire ?

Bien sûr que oui, si c'est drôle ! Les comédiens aiment entendre les enfants rire. Mais il est important de savoir s'arrêter, parce qu'encore une fois, le théâtre est un *art vivant* : pendant que le spectateur rit, le spectacle continue !

### Est-ce qu'on peut se déplacer ou bouger pendant le spectacle ?

Bien sûr que non ! Parce que le théâtre est un *art vivant* et qu'il ne faut pas déranger la représentation ! Le bruit des petits pieds, le bruit des chaises, les personnes debout, ça peut déranger les comédiens et les amis autour.

## Puis le spectacle joue et se termine !

Et à la fin, pour remercier les comédiens, on fait quoi ? On les applaudit ! Et on leur crie bravo !

# Et puis, ce spectacle ?

**(Quelques questions pour alimenter la discussion APRÈS le spectacle)**

Voici quelques questions proposées comme des pistes de discussions avec l'enfant après la représentation :

**As-tu aimé le spectacle ? Pourquoi ?**

**Comment s'appelle le personnage principal de la pièce ?**

**Quel est le métier du personnage de la pièce ?**

**Que cherche le personnage de la pièce ?**

**Peux-tu nommer quelques ruses utilisées par le personnage principal pour atteindre son objectif ?**

**Raconte, en tes mots, l'histoire que tu as vue.**

**Qu'est-ce qui t'a le plus surpris pendant la représentation ?**

**Quels sont les animaux que tu as vus pendant le spectacle ?**

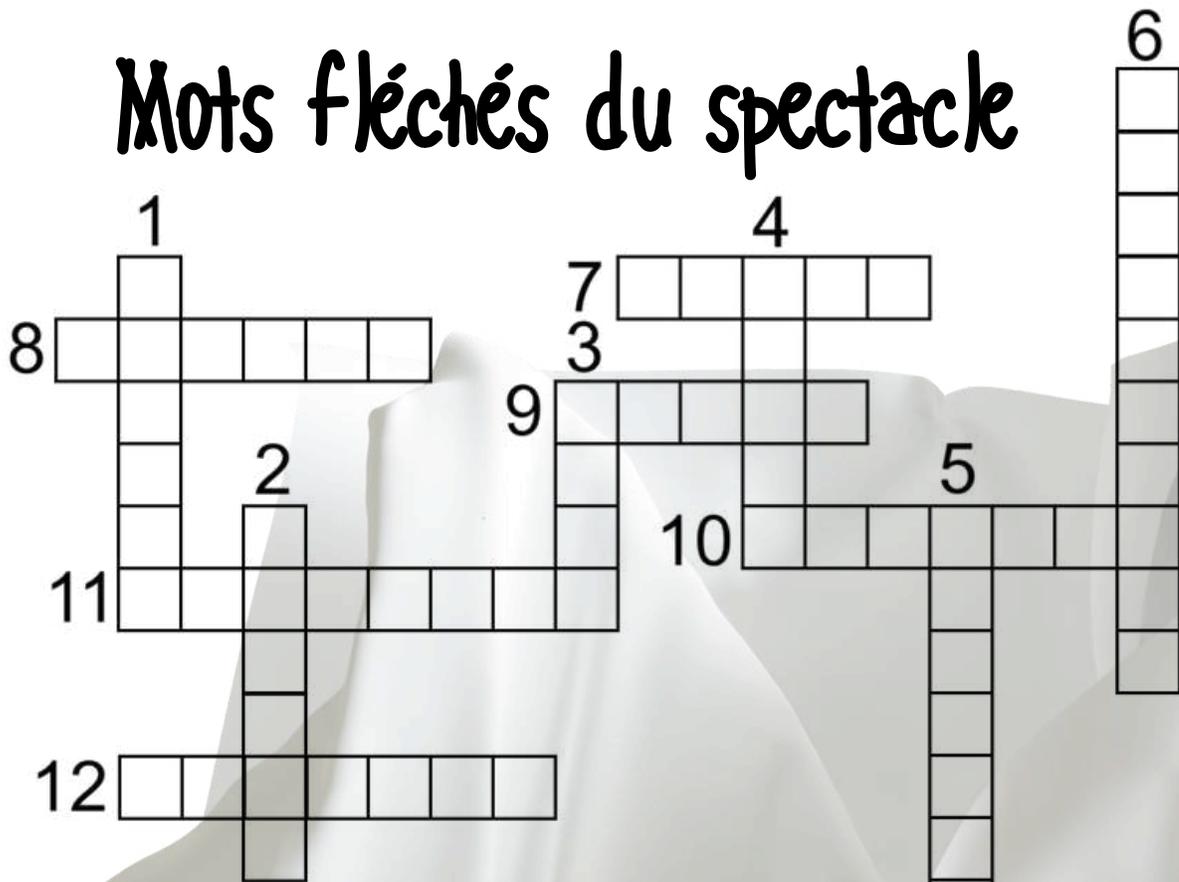
**Lequel as-tu le plus aimé ? Pourquoi ?**

**Comment chacun des animaux est-il construit ?**

**Comment Maître Corbeau est-il actionné ?**



# Mots fléchés du spectacle



- 1- Celle qui, dans la fable, a chanté tout l'été.
- 2- Elle n'est pas prêteuse, quand on va crier « Famine » chez elle.
- 3- Dans quoi le corbeau est-il enfermé ?
- 4- Modèle qu'a essayé d'imiter la grenouille.
- 5- Le Théâtre Les Amis de Chiffon fait du théâtre de \_\_\_\_\_.
- 6- C'est le métier du personnage principal.
- 7- C'est ce qu'a volé le Corbeau.
- 8- Qui veut devenir végétarien ?
- 9- Son nom, dans la pièce, est Peppéronni
- 10- Que crie souvent le Corbeau ? « C'est mon \_\_\_\_ ! »
- 11- Nom du personnage principal (titre de la pièce).
- 12- Synonyme d'acteur.

# Solutions

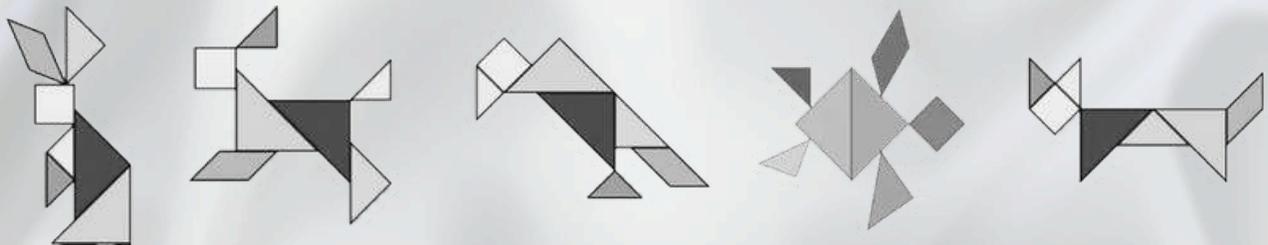
## Qui va avec qui ?

Grenouille-Boeuf   Corbeau-Renard   Loup-Agneau   Lièvre-Tortue   Fourmi-Cigale

## Que veut dire...

1- J   2- I   3- E   4- B   5- F   6- A   7- F   8- C   9- G   10- D

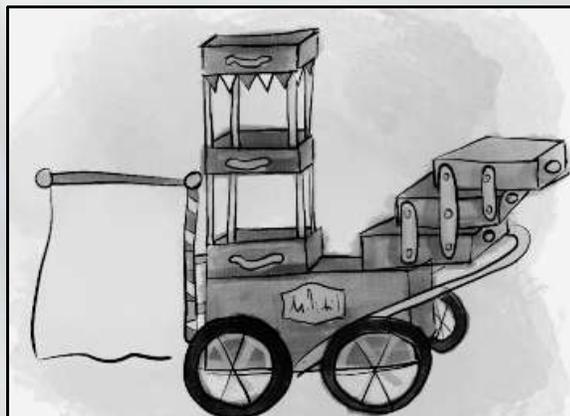
## Tangram des fables



## Le vocabulaire du théâtre

A- 10   B- 5   C- 7   D- 1   E- 6   F- 3   G- 4   H- 9   I- 2   J- 8

## La conception, c'est quoi ?



## Mots fléchés du spectacle

1- Cigale   2- Fourmi   3- Cage   4- Boeuf   5- Marionnettes   6- Couturière  
7- Ruban   8- Agneau   9- Chien   10- Fromage   11- Ésolette   12- Comédien

**Conception du cahier d'accompagnement :**  
Monsieur Dario Larouche, directeur général et artistique  
Madame Geneviève Arsenault, comédienne



**165, rue Racine Est, C.P. 8298  
Chicoutimi (Québec) G7H 5B7**

**Téléphone : 418 549-7061**

**Personne-ressource : Monsieur Dario Larouche**

**Courriel : [direction@amisdechiffon.qc.ca](mailto:direction@amisdechiffon.qc.ca)**

**Site Web : [amisdechiffon.qc.ca](http://amisdechiffon.qc.ca)**

