MAISON THÉÂTRE

POUR LES JEUNES DE TOUS ÂGES

LES FENÊTRES FANTASTIQUES
HISTOIRES EN VITRINE

DANS LA FENÊTRE DE GAUCHE, DESSINEZ UN SOUVENIR DE VOTRE EXPÉRIENCE À LA MAISON THÉÂTRE.
DANS CELLE DE DROITE, INVENTEZ UN PERSONNAGE IMAGINAIRE DONT VOUS APPRÉCIERIEZ LA COMPAGNIE.

MAISON THÉÂTRE

POUR LES JEUNES DE TOUS ÂGES

LES FENÊTRES FANTASTIQUES
HISTOIRES EN VITRINE

ÉTONNEMENT ET SOURIRES

En famille ou individuellement, amusez-vous à créer de petits cabinets de curiosités en combinant plusieurs objets de votre maison dans un assemblage surprenant. Vous pouvez par exemple mêler dans de drôles d'agencements des accessoires de cuisine, des vêtements, des toutous ou encore des fruits et même des brosses à dents. Laissez-vous aller librement !

POUR ALLER PLUS LOIN

OPTION 1 : UN PARCOURS FANTASTIQUE

Installez vos cabinets de curiosités bien en vue sur vos lits ou des tables pour créer un musée inusité dans votre maison. Mettez la musique qui vous plaît et suivez un parcours vous permettant d'observer attentivement les différentes œuvres. Vous pouvez aussi prendre des photos afin de voir les détails des cabinets sous un nouvel angle ou en gros plan. Discutez ensuite de votre œuvre préférée et expliquez votre choix.

OPTION 2 : DES HISTOIRES À EXPLORER

Imaginez que vous êtes un archéologue et que vous retrouvez un de vos cabinets de curiosités lors d'une fouille. Que pourriez-vous déduire de cette découverte ? Que s'est-il passé pour qu'on laisse ces objets ainsi positionnés et agencés ? Qui a créé cette installation et pour quelles raisons ? Toutes les histoires abracadabrantes et loufoques sont permises !

QUELS NOMS ?!

Pensez aux qualités ou alors aux sons et aux exploits que pourraient faire ces chimères. Prenez les syllabes de ces différents mots pour créer des noms inattendus à ces créatures habitant *Les fenêtres fantastiques*. Par exemple, Sau-rage, Grrr-dou ou Boing-cha-vol.

PETIT LEXIQUE

- Une **chimère** est une créature bizarre, fabuleuse, imaginaire, composée de parties disparates.
- Un **cabinet de curiosités** réunit des objets hétéroclites dans des assemblages foisonnants et inusités.
- Un **mythe** est un récit mettant en scène des actions et des personnages irréels, mais qui peut symboliser des aspects de la réalité

QUAND JE VAIS À LA MAISON THÉÂTRE, JE METS DANS MA GRANDE MÉMOIRE...

Adaptez le fameux jeu de mémoire « Quand je vais au marché, je mets dans mon petit panier... » à votre expérience à la Maison Théâtre. À tour de rôle, récitez la comptine « Quand je vais à la Maison Théâtre, je mets dans ma grande mémoire... » et ajoutez un élément vu ou vécu devant *Les fenêtres fantastiques*. N'oubliez pas de dire chaque fois toutes les choses déjà nommées par les autres joueurs.

LES QUESTIONS DU STION

- Qu'est-ce que l'étrangeté ? Pouvez-vous donner un exemple ?
- Les objets ont-ils une vie ? Pourquoi ?
- Est-ce plus excitant de chercher ou de trouver ?