

# Guide d'accompagnement



## Trois points de Tryo

Une pièce de théâtre destinée aux petits de deux ans et demi à six ans



Guide réalisé par Julie Marois  
Illustrations par David Baudemont



Conseil des Arts  
du Canada

Canada Council  
for the Arts



Secrétariat  
aux affaires  
intergouvernementales  
canadiennes

Québec 



# Un guide pour vous

Ce cahier a pour but d'accompagner le parent ou l'éducateur dans le vécu d'une pièce de théâtre pour les tout-petits de deux ans et demi à six ans. On y fera référence aux thèmes de la pièce pour permettre au jeune enfant de vivre une expérience culturelle complète. L'enfant d'âge préscolaire apprend de façon globale, en utilisant diverses facettes de l'expérimentation. Ce cahier vous permettra d'accompagner les tout-petits à découvrir leur monde, comme Tryo, le personnage principal de la pièce.

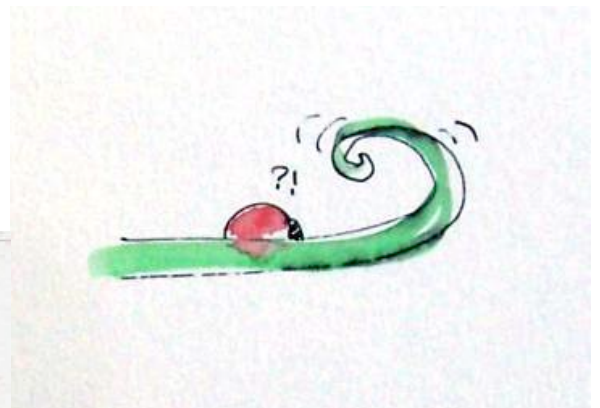
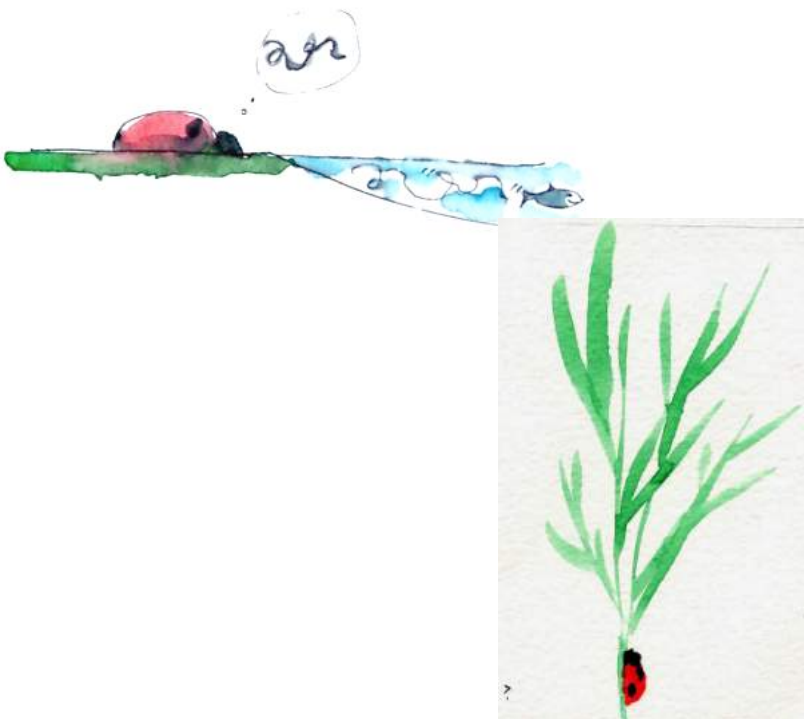
## Aller au théâtre pour la première fois

L'enfant découvrira avec vous, à sa façon et à son rythme, le récit de Tryo. Sans raconter l'histoire au tout-petit, il est important de le préparer à sa première expérience théâtrale.

Il doit comprendre que les personnages sur scène sont réels ; ils peuvent le voir et l'entendre. Ainsi, l'expérience se vit avec les yeux et les oreilles. Il n'est pas nécessaire de stimuler l'enfant en répondant à ses questionnements. Il pourra découvrir les réponses au fil de la représentation ou sur le chemin du retour en discutant avec vous.

Le rôle de l'accompagnateur sera d'apprécier le spectacle avec l'enfant. Le tout-petit découvre le monde avec les adultes qui l'entourent : il apprendra à aimer ce que son modèle apprécie. Au retour, une discussion entourant le spectacle sera probablement bien intéressante pour l'enfant, mais aussi pour vous !

Les lumières seront tamisées sans que la salle ne soit complètement sombre. Ceci aidera le tout-petit à bien se concentrer sur ce qui se passe sur scène.



**Bon spectacle !**

## L'auteur

Géologue de profession, David Baudemont amorce durant l'année 2000 un changement de carrière majeur qui l'amène vers les arts. Dramaturge et auteur de romans pour la jeunesse, il exerce maintenant la profession d'art-thérapeute suite à sa formation au Kutenai Art Therapy Institute, en Colombie-Britannique, en 2007. Par ailleurs, il a écrit plusieurs pièces de théâtre qui ont été portées à la scène en Saskatchewan et ailleurs au Canada : *Le Six*, en 2000, (coproduction de La Troupe du Jour et du Dancing Sky Theatre, tous deux de Saskatoon), *Cinq ans* (coproduction de La Troupe du Jour, de L'UniThéâtre, d'Edmonton, et du Centre national des Arts, 2005), *Deux frères* (La Troupe du Jour, avec la participation du Centre national des Arts, 2007) et *Départs* (La Troupe du Jour, 2010).

David est aussi en cours d'écriture de la pièce *De l'origine des espèces*, qui a été mise en lecture dans sa version anglaise au Spring Festival du Saskatchewan Playwright Centre en mai 2013. Le développement de ce projet, en plus de la pièce *Trois Points de Tryo* a d'ailleurs été appuyé à travers des activités de l'Association des théâtres francophones du Canada, dont la Fondation est le bras philanthropique, soit le Stage en création destinée à la petite enfance, tenu au Festival Petits Bonheurs, à Montréal, en 2013, et le Stage en formation continue offert en partenariat avec le Banff Centre et l'École nationale de théâtre du Canada, en 2011.

Parmi les sept romans pour la jeunesse publiés par David, *Les beaux jours* a été finaliste au Prix Saint-Exupéry 2004 et *Olga* a remporté le Prix du livre français 2008 du Saskatchewan Book Awards.

## Résumé de la pièce

*Tryo a trois points sur le dos. Pourquoi pas deux? Ou quatre? Comme ça l'embête de ne pas savoir, Tryo part à travers le pays pour essayer de comprendre et rencontre beaucoup de monde. Chacun a sa réponse et pense que c'est la bonne. C'est fatigant. En fait, personne ne sait vraiment de quoi il parle. Est-ce que Tryo aurait fait tout ce chemin pour rien?*

## Personnages

- Tryo : Il est le personnage principal du récit. Tryo part à la découverte du monde ! Il rencontre divers personnages, visite divers endroits.
- Elle : Une coccinelle à trois points qui deviendra l'amie de Tryo.
- Le Monde : Narrateur de la pièce

Personnages rencontrés en route

- Quatro
- Gros-dur
- Uno
- Urbaine



# Introduction au personnage principal

Pour présenter le personnage de la coccinelle, une activité culinaire permettra à l'enfant de se familiariser avec l'insecte, sa forme, mais aussi sa particularité : les points sur le dos. Avec l'enfant, on pourra créer diverses coccinelles, qui auront différents nombres de points. On peut en profiter pour travailler le dénombrement d'objets (le nombre de points sur le dos), la comparaison (celle-ci en a plus, moins, le même nombre), en plus de la découverte d'aliments santé.

Cette activité pourra être intéressante complétée avant ou après la représentation. Avant le spectacle, elle permettra de présenter le personnage principal et d'amener le sujet du spectacle prochain. Présentée suite à la pièce de théâtre, l'activité permettra de poursuivre le thème des points sur le dos. Voici quelques idées intéressantes pour fabriquer de jolies coccinelles gourmandes :



Une demie pomme sur laquelle on fixe des raisins secs à l'aide de beurre d'arachide, beurre de pois ou de graine ou du fromage à la crème. Pour la tête, on utilise un raisin.

Un fromage *Babybel* dont on coupe une partie de l'emballage de cire au centre. On y trace des points noirs.



Une tranche de melon d'eau sur laquelle on appose des bleuets. Pour la tête, un raisin ou un demi pruneau.

Une galette de riz sur laquelle on tartine du fromage à la crème. On y appose une mini tomate coupée en deux et une olive ou un raisin pour la tête.



## Thème : Je suis unique

Tryo se questionne beaucoup sur la raison d'être de ses trois points. Pourquoi trois ? Pourquoi personne d'autre en a trois ? Les trois points de Tryo sont sa caractéristique à lui, ce qui le rend unique et spécial.

Et toi, qu'est-ce qui te rend spécial ? Parle moi de ta caractéristique qui te diffère des autres et qui fait de toi un enfant extraordinaire.

\* Ce questionnement est complexe pour un enfant en bas âge. On peut simplement travailler le concept en discutant des particularités et goûts de chacun. \*

Tryo trouve en Elle un point commun : le nombre de points. As-tu un ami ou un membre de ta famille qui partage des points communs avec toi ?

## Thème : À l'endroit, à l'envers

Lors de son voyage dans le monde, Tryo découvre le monde à l'envers...

Une journée-type se vit selon une routine habituelle, que ce soit à la maison, la garderie ou l'école. Pourquoi ne pas vivre une journée thématique « à l'envers » ? On met les vêtements dans le mauvais sens, on commence par manger le dessert plutôt que le repas, on se déplace à reculons, on déjeune en fin de journée, on sort les jouets plutôt que les ranger, on se brosse les dents avant le repas, on lit une histoire à l'envers, etc.

## Questionnement

Suite à la représentation, il peut être intéressant de questionner l'enfant sur le contenu du spectacle. Ceci l'aidera à s'approprier certains éléments du récit.

- Qui est le personnage de l'histoire ?
- Pourquoi décide-t-il de partir à l'aventure ?
- Où va-t-il/Quels endroits visite-t-il ?
- Comment se termine le récit ?
- Toi, pourquoi crois-tu que les coccinelles ont des points sur le dos ?



C'est moi, ça ?

# Jeu de la coccinelle

Il existe plusieurs façons d'utiliser cette coccinelle, selon l'âge de l'enfant.

1. Deux joueurs, chacun possède une aile. À tour de rôle on roule un dé et on colorie (ou on peut poser un bouton) le nombre de points appropriés. Le premier à compléter son aile gagne la partie.
2. Un seul joueur : On roule le dé et on colorie le nombre de points. On change de couleur à chaque fois.
3. Un seul joueur (pour les plus jeunes) : On place un bouton sur chaque point de la coccinelle. On travaille la motricité fine et l'association.

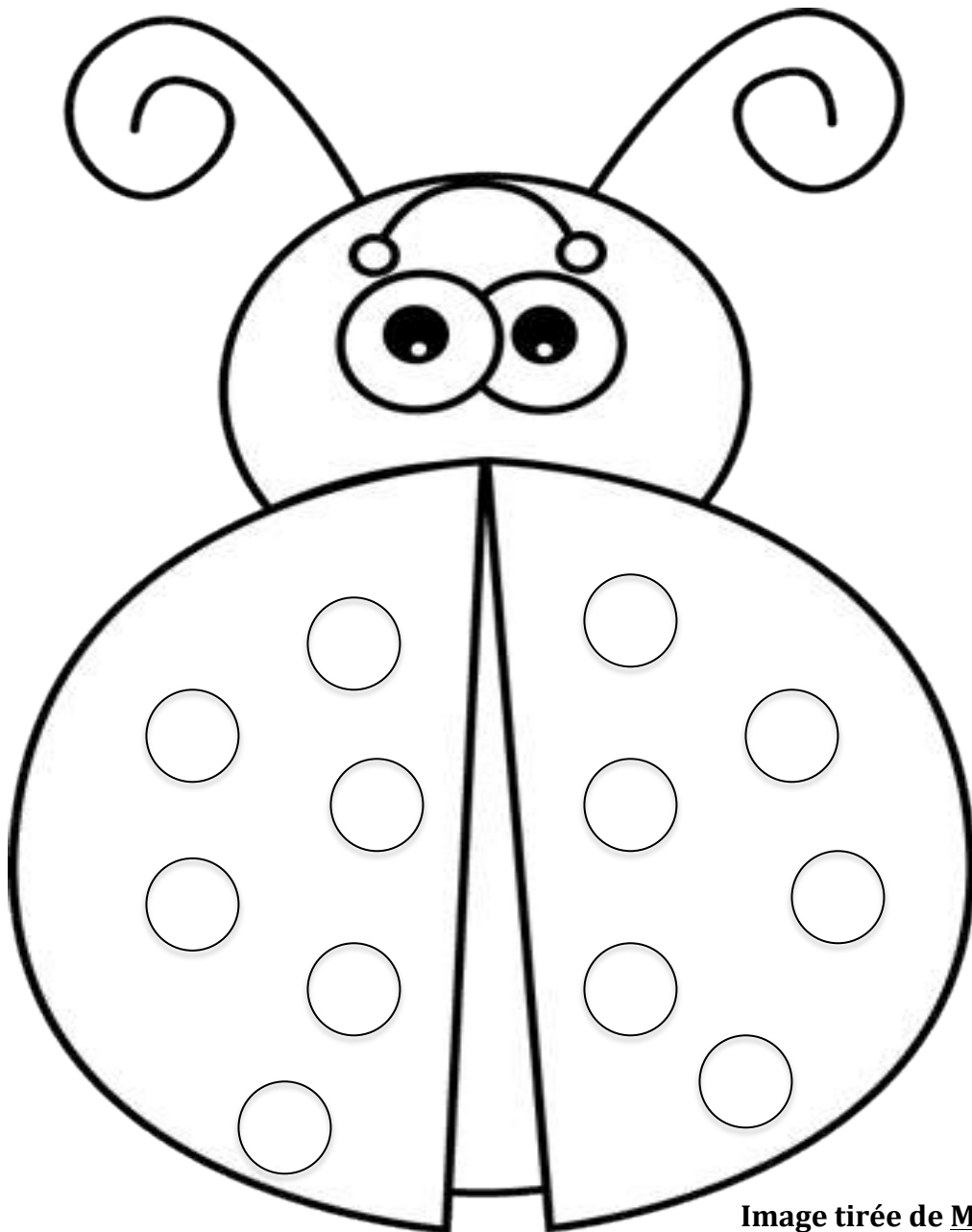


Image tirée de [Mycutegraphics.com](http://Mycutegraphics.com)

# Place à la musique !

La musique, les chansons et les comptines font partie intégrante de l'apprentissage de l'enfant. En plus d'y développer du vocabulaire, de manipuler les structures grammaticales, d'y découvrir différents jeux de sons (entre autres les rimes), on y favorise le rythme et la fluidité, des éléments clés pour l'apprentissage éventuel de la lecture. Voici donc deux petites comptines avec lesquelles vous pourrez jouer !

## Où sont tes petits points noirs ?

(Air de *Frère Jacques*)

Coccinelle, coccinelle  
Bat des ailes, dans le ciel  
Où sont tes points noirs ?  
Où sont tes points noirs ?  
Viens nous voir  
Viens nous voir



Tiré du site [materalbum.free.fr](http://materalbum.free.fr)

## Coccinelle, demoiselle

Coccinelle, demoiselle  
Bête à Bon Dieu  
Coccinelle, demoiselle  
Vole jusqu'aux cieux  
Petit point rouge  
Elle bouge  
Petit point blanc  
Elle attend  
Petit point noir  
Coccinelle, au revoir



Pour connaître l'air de cette comptine, il est possible d'aller visiter le site [mondedestitounis.fr](http://mondedestitounis.fr)



# Une coccinelle !

Le jeu symbolique est développé à l'âge préscolaire. C'est ainsi que le tout-petit apprend à intégrer un récit, à développer son vocabulaire et son imaginaire, mais surtout, développer sa compréhension du monde. La création d'une marionnette coccinelle suite au spectacle est tout indiquée pour aider votre enfant à intégrer le récit de la pièce à sa façon. Suite à cette création artistique, on pourra recréer un récit similaire à la maison ou en classe.

Plusieurs techniques pourront être utilisées dans ce cas-ci. Vous pourrez adapter les étapes selon le matériel à votre disposition.

## Matériel

- Une assiette de carton
- Un bâton de bois
- Des crayons (cire, bois, feutre), de la peinture, du papier de soie ou du papier carton rouge
- Des boutons, du papier carton, des autocollants, des brillants ou des feutres noirs.
- Des petits yeux
- Quelques bandes de papier carton noir.

## Les étapes

1. Transformer l'assiette blanche en assiette rouge. La peinture, le crayon, le papier de soie ou le carton sont tous des moyens d'y parvenir.
2. Apposer les points sur le dos de la coccinelle. On peut coller des boutons, des autocollants, des rondelles de carton ou simplement les colorier.
3. Ajouter les yeux.
4. Coller le tout sur un bâton de bois.
5. S'amuser avec la marionnette coccinelle !

