

RECUEIL D'ACTIVITÉS

(En période de confinement)

Volume 2



boscoville
innover pour la jeunesse

Un guide d'activités pendant la crise

C'est avec beaucoup d'enthousiasme que l'équipe de Boscoville vous présente un deuxième volume d'activités conçu pour être animé en période de confinement. Il s'adresse principalement aux éducateurs et aux éducatrices « jeunesse » des CISSS et CIUSSS. Ce guide vous propose 10 activités clinico-ludiques créées pour les jeunes âgés de 6 à 17 ans. Puisque les mesures de confinement peuvent exiger de réorganiser le vécu éducatif partagé pour qu'il reste stimulant et dynamique, nous espérons que les idées d'activités proposées ici sauront vous soutenir dans l'animation de votre programmation clinique. Celles-ci sont simples à animer et elles vous permettront de passer des moments amusants avec vos jeunes pendant ce temps de confinement !

Des activités ludiques

Ce guide est un outil tout à fait simple pour bonifier votre programmation hebdomadaire. Chaque activité présente brièvement les objectifs, le matériel et la préparation. Elles peuvent être animées rapidement puisqu'elles requièrent une préparation minimale. Par ailleurs, le déroulement des activités peut être lu directement au groupe de jeunes afin de leur permettre de comprendre facilement les étapes vous laissant ensuite un maximum de latitude pour animer le moment de vie.



Des activités cliniques

Encore une fois, toute l'équipe de Boscoville reconnaît que votre implication quotidienne auprès des enfants et des adolescents que vous accompagnez est d'une importance fondamentale. Votre présence bienveillante et dynamique en cette période extraordinaire est d'une valeur inestimable pour le bien-être et le développement de ces jeunes.

Merci mille fois !

Ce guide d'activités a été développé par

Rédaction

Mario Lemieux, agent de développement
Frédéric Martin, conseiller en gestion de projets
Arnaud Milord-Nadon, agent de développement
Véronique Saint-Pierre, agente de développement

Conception graphique

Marie-Catherine Béland

Révision linguistique

Marie Berruel
Véronique Fafard

Remerciements

Boscoville tient à remercier le site Wooloo.ca de nous permettre le partage son document « Cherche et trouve le virus ».

La chasse aux Maurice

Préparation

- Déterminez combien de temps sera alloué à la partie.
- Choisir un participant qui sera le loup. Monsieur Le Loup se place à l'extrémité du terrain.
- Les autres participants installent leur foulard derrière eux. Coincé au niveau de la ceinture, le foulard doit dépasser de 30 cm. L'éducateur inspecte les foulards pour que les jeunes respectent la consigne.
- Les participants se placent sur une ligne à une vingtaine de mètres de Monsieur Le Loup.

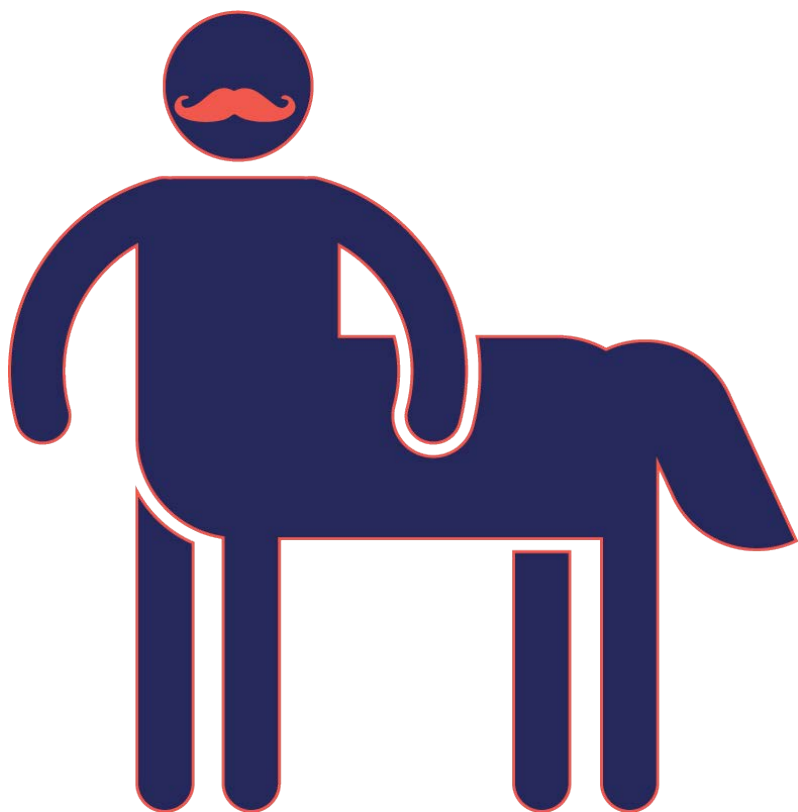


But de l'activité

Courir pour éviter de se laisser attraper.

Matériel requis

- Terrain d'une bonne dimension et délimité (ex. : un terrain de ballon chasseur).
- Un foulard par joueur (peut aussi être un bout de tissus, une serviette, un bandana).



Un jeu de course loufoque mettant à l'honneur un animal inspiré du « Rocket » !

Déroulement

- ① Nous allons jouer à « La chasse aux Maurice ». D'un côté, il y a le ou les loups, de l'autre, il y a des animaux particuliers, appelés des Maurice. Dans ce pays fantastique, l'herbe est toujours plus verte près du loup, mais les Maurice savent qu'ils doivent s'en méfier !
- ② Monsieur Le Loup se place dos aux Maurice. Ces derniers souhaitent brouter de l'herbe, mais toujours en faisant bien attention au loup.
- ③ À chaque tour, les Maurice vont dire : « Quelle heure est-il, Monsieur Le Loup ? »
- ④ Monsieur Le Loup répondra en donnant une heure qu'il choisit. Par exemple, il peut dire : « Il est 4 heures ! ». Les Maurice font alors 4 pas en direction de ce dernier. Cela peut être de petits pas ou de grands pas puisqu'il y a des Maurice téméraires et d'autres, plus craintifs (faire une démonstration).
- ⑤ Le jeu se poursuit, avec la même demande des Maurice. Monsieur Le Loup peut aussi répondre : « L'heure de vous manger ! ». Dans ce cas, le loup se retourne et part à la chasse. Les Maurice doivent courir jusqu'à leur ligne de départ pour se protéger. Les Maurice sont des animaux qui courent en ligne droite seulement (jamais en zigzag) et il est important de respecter les lignes du terrain.
- ⑥ Si le loup réussit à attraper la queue (foulard) de l'un des Maurice, ce dernier devient un loup. Le ou les loups retournent se placer dos aux Maurice et se consultent sur leur prochaine réponse et attendent la question.
- ⑦ La partie se termine lorsque tout le troupeau de Maurice a été attrapé ou lorsque le temps de l'activité s'est écoulé.

Sens clinique ou pédagogique

Ce petit jeu simple de foulard et de course permet aux enfants de dépenser un maximum d'énergie dans un temps restreint. Par ailleurs, les enfants peuvent adopter différentes stratégies de jeu pour répondre à leurs envies et caractéristiques (ex. : je fais de grands pas vers le loup pour attirer l'attention, courir vite ou encore me faire manger, je fais de petits pas pour éviter d'être attrapé). Monsieur Le Loup peut aussi varier ses stratégies et tenter de créer des effets de surprise.

ASTUCE POSITIVE

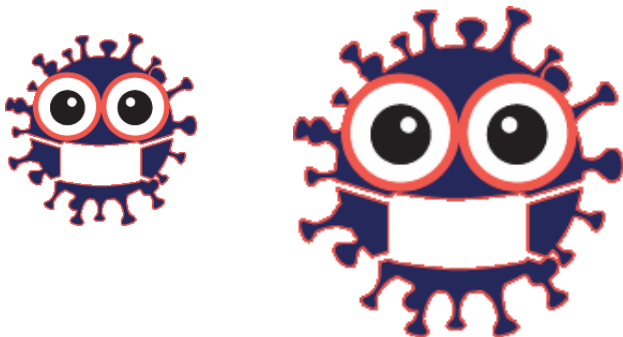


Des éducateurs pourraient jouer des rôles de loups et de Maurice de façon à modeler le jeu. Les participants peuvent être séparés en équipe. Les règles du jeu demeurent les mêmes, mais les Maurice, devenus loup, ne chasseront que les Maurice des équipes adverses. Dans ce cas, le jeu se termine lorsqu'une équipe demeure en jeu. Vous pouvez complexifier le jeu en ajoutant un trésor à dérober derrière les loups. Selon votre créativité, vous pouvez modifier ou créer de nouvelles règles !

À la découverte des virus

Préparation

- Imprimez les 3 annexes.
- Disposez la salle afin de permettre l'animation du jeu-questionnaire et de la période de dessin.
- Notez les réponses du « Cherche et trouve le virus ». De gauche à droite, voici le nombre de fois où chacune des images revient dans le dessin :
2-11-8-8-7-7-21-10-11-9-21-7-13-6.



But de l'activité

Partie 1 : (20 min)
trouver la bonne réponse aux différentes questions.

Partie 2 : (30 min)
trouver le nombre de fois que revient chacune des 14 images et colorier le dessin.

Matériel requis

- Les cartes des questions (annexe 1).
- Les réponses (annexe 2).
- Des copies du jeu « Cherche et trouve le virus* » selon le nombre d'enfants (annexe 3).
- Crayons de couleur, crayons de plomb et gommes à effacer.

Les virus
sont aussi
nos amis !

*Le dessin du cherche et trouve provient du site [www.wooloo.ca](https://wooloo.ca/2020/03/24/cherche-et-trouve-a-colorier-le-virus/)
<https://wooloo.ca/2020/03/24/cherche-et-trouve-a-colorier-le-virus/>

Déroulement

Partie 1

- ① Je vais vous lire chacune des questions ainsi que les choix de réponses deux fois. À mon signal, levez la main pour donner la bonne réponse.
- ② Choisissez une première question et posez-la au groupe. Continuez avec toutes les autres questions.

Partie 2

- ③ Distribuez le « Cherche et trouve le virus » à chacun des enfants (annexe 3).
- ④ Expliquez aux enfants que lorsqu'on observe les virus à l'aide de microscopes, nous voyons qu'ils ont de drôles de formes, comme ce que vous voyez sur le dessin.
- ⑤ Donnez la consigne suivante : écrivez le nombre de fois que vous trouvez chacune des images en bas de page dans les bulles. Prenez le temps de regarder chacune des images avec les enfants.
- ⑥ Vérifiez à voix haute les réponses des enfants lorsqu'ils ont terminé. Le corrigé du nombre d'images est le suivant : 2-11-8-8-7-7-21-10-11-9-21-7-13-6.
- ⑦ Lorsque vous avez compté les 14 images, vous pouvez colorier le dessin.

Sens clinique ou pédagogique

La Partie 1 de l'activité permet aux jeunes d'en apprendre sur les virus et de démystifier certaines notions à leur égard, comme le fait que tous les virus ne sont pas mauvais, etc. La Partie 2 stimule, entre autres, différentes capacités telles que l'attention (fonction exécutive), le sens de l'observation et la motricité fine. En plus d'être une activité relaxante, le coloriage favorise le développement de l'identité par l'expression de soi.

ASTUCE POSITIVE



Pour la Partie 1 de l'activité, félicitez les enfants pour leur participation et pour le respect des règles (ex. : attendre le bon moment pour lever sa main). Mettez sur le fait qu'il est normal de ne pas tout savoir puisque le jeu vise à faire des apprentissages. Pour la Partie 2, encouragez-les à trouver toutes les images et félicitez-les pour leur persévérance. Soulignez la créativité et l'originalité de chacun dans le coloriage ! Vous valoriserez ainsi l'unicité de chaque jeune.

Virologues en herbe

Préparation

- Imprimer les 3 annexes. Si possible, l'annexe image du virus devrait être imprimée en couleur.
- Présélectionner les coéquipiers (équipe de deux) pour la deuxième partie de l'activité.



But de l'activité

Partie 1 : (20 min) trouver la bonne réponse aux différentes questions.

Partie 2 : (30 min) en équipe de deux, un joueur doit réussir à dessiner un virus en ayant seulement accès à la description faite par l'autre joueur.

Matériel requis

- Les cartes des questions (annexe 4).
- Le corrigé (annexe 5).
- Une image couleur du virus par équipe de 2 (annexe 6).
- Des crayons de couleur.
- Un carton ou une feuille pour le dessin (1 par équipe).
- Un chronomètre.

Qui se verra attribuer le titre notoire de virologue ?



Déroulement

Partie 1

- ① Expliquez le fonctionnement. Je vais vous lire chacune des questions ainsi que les choix de réponses deux fois (annexe 4). À mon signal, levez la main pour donner la bonne réponse.
- ② Commencez en posant la première question au groupe. Continuez avec toutes les questions.

Partie 2

- ③ Divisez le groupe en équipe de deux (que vous avez préalablement choisies). Demandez à chaque équipe d'identifier un dessinateur et un descripteur. Le dessinateur sera celui qui dessinera le virus décrit par son coéquipier. Le descripteur fera la description de l'image du virus sans geste et sans montrer l'illustration au dessinateur.
- ④ Distribuez des crayons de couleur et une feuille (ou carton) à chacune des équipes.
- ⑤ Distribuez au descripteur l'image du virus (annexe 6). Chaque équipe a 15 minutes pour dessiner le virus.
- ⑥ Lorsque le temps est écoulé, demandez au descripteur de montrer l'image du virus au dessinateur.
- ⑦ Comparez, en groupe, l'image du virus et son dessin pour chacune des équipes.
- ⑧ Félicitez tout le monde et faites un retour sur l'activité (voir le sens clinique). Demandez quels éléments ont été faciles et difficiles ainsi que comment a été la communication dans l'équipe.

Sens clinique ou pédagogique

La Partie 1 permet aux jeunes d'en apprendre plus sur les virus. La Partie 2 travaille les habiletés communicationnelles. En effet, le descripteur tout comme le dessinateur doivent faire preuve d'écoute. De plus, les membres de l'équipe doivent s'exprimer le plus clairement possible. L'activité demande également au descripteur de structurer sa description de l'image selon une logique qui lui est propre, faisant ainsi appel à la résolution de problèmes. Faites un parallèle entre la communication au sein du jeu et celle dans la vie de tous les jours. Notre perception des choses n'est pas toujours facile à exprimer clairement. Entre ce que nous exprimons et ce qui est compris, il peut y avoir un fossé.

ASTUCE POSITIVE



Pour la Partie 1 de l'activité, félicitez les jeunes pour leur participation et pour le respect des règles (ex. : attendre le bon moment pour lever sa main). Mettez sur le fait qu'il est normal de ne pas tout savoir puisque le jeu vise à faire des apprentissages. À la fin de la Partie 2, soulignez positivement les constats faits en lien avec la communication et renforcez le fait qu'ils pourront se souvenir de ces constats dans leurs relations interpersonnelles.

Réflexions morales

Préparation

- S'assurer d'avoir un minimum de 3 participants pour miser sur une taille de groupe qui permet de discuter.
- Organiser l'espace afin que les participants puissent se faire face pour discuter.



But de l'activité

Réfléchir avec les adolescents sur les mesures mises en place pendant la pandémie de la COVID-19.

Matériel requis

- Un espace permettant aux participants de discuter.
- Annexe 7 : que voyez-vous ?
- Annexe 8 : exemples de dilemmes moraux.
- Facultatif : un tableau (ou quelque chose permettant la prise de notes).



« Heinz »
n'est pas
qu'une
marque de
ketchup...

Déroulement

- ① Plusieurs mesures sont mises en place pour la COVID-19. Je vous propose une discussion/réflexion sur l'éthique.
- ② Regardez cette image (annexe 7). Pouvez-vous me dire ce que vous voyez ?
- ③ Je vous poserai des questions simples en lien avec des dilemmes. Votre but sera d'expliquer votre opinion. Toutes les opinions devront être respectées. Ce ne sera peut-être pas facile à tolérer mais il faudra faire un effort pour réagir avec ouverture d'esprit face aux opinions des autres.
- ④ Lorsque vous voudrez réagir à l'opinion de quelqu'un, vous devrez poser une question ouverte, par exemple : « Penses-tu que... ? », « Avais-tu pensé à... ? » et assurez-vous d'écouter la réponse jusqu'à la fin.
- ⑤ Vous ne pourrez poser qu'une seule question par dilemme.
- ⑥ Commencez par le premier dilemme (voir annexe 8).
 - o Lisez le premier dilemme.
 - o Faites un tour de parole pour laisser chaque participant s'exprimer, s'il le souhaite. Comme animateur, ne donnez pas votre opinion et remerciez chaque participant pour la prise de position.
 - o Choisissez un participant et posez une question. Penses-tu que « (en essayant de résumer le point de vue et de faire une hypothèse) » ? Laissez les participants échanger.
- ⑦ Poursuivez avec les dilemmes 2, 3 et 4.
- ⑧ Remerciez les participants et faites un résumé des opinions. Invitez-les à réfléchir à la conversation et à venir échanger avec vous au besoin.

Sens clinique ou pédagogique

Cette activité a pour but d'amener le groupe d'adolescents à échanger leurs opinions face à différents dilemmes moraux et à en expliquer le fondement en se basant sur leur valeur, ce qu'ils pensent ou ce qu'ils veulent. L'activité permet, en outre, de prendre en considération que des opinions divergentes peuvent coexister sans nécessairement être incorrectes. L'activité culmine sur un dilemme moral inspiré du vécu des jeunes pendant la pandémie de la COVID-19.

ASTUCE POSITIVE



Si des participants dans votre groupe ont fugué pendant la pandémie, il pourrait être envisagé de suspendre la séance avant la présentation du 4e dilemme afin de les préparer adéquatement à l'échange qui suivra. Le dilemme 4 peut aussi être lu aux participants tout en les informant qu'il fera l'objet d'une activité complète dans les jours qui suivront. Il peut être intéressant de faire l'activité de jeu-questionnaire sur les virus en préparation de la discussion.

« Les mains magiques »

Préparation

- Indiquez à l'enfant un endroit où il peut prendre place (un coussin, une serviette au sol, etc.).
- Assurez-vous que les enfants sont à plus d'une distance de bras pour limiter le dérangement.
- Demandez à chacun des enfants s'il se sent bien là où il se trouve. Les enfants peuvent être couchés ou assis selon leur préférence.
- Un éducateur peut avoir le rôle d'animer la séance; un second pourrait être mis à profit pour faire l'exercice, en choisissant un espace qui lui permet de garder à vue l'ensemble des enfants.
- Considérez que cette activité animée en groupe pourrait aussi être faite de façon individuelle.



But de l'activité

Favoriser l'apaisement par la respiration (diaphragmatique), la pleine conscience et la recentration.

Matériel requis

- Une serviette, un coussin ou tout autre objet confortable pour s'asseoir.
- Annexe 9 : animation de l'activité « Les mains magiques ».
- Facultatif : musique douce ou apaisante.



Vos mains
ont quelque
chose de
magique !

Déroulement

- ① Mettez les jeunes en contexte. Nous allons maintenant faire une courte activité qui vise la relaxation de votre corps. Avec un peu de répétition, vous allez pouvoir développer ce pouvoir magique. Oui, oui, magique ! Vous n'aurez qu'à vous fier à ce que je vous dirai. Pour être certain de bien développer votre pouvoir, vous devrez demeurer silencieux quelques minutes.
- ② Démarrez la musique, si vous désirez utiliser ce support.
- ③ En prenant soin d'adopter une voix lente et calme, lisez les étapes de la technique qui sont écrites dans l'annexe 9 en essayant autant que possible d'offrir un exemple de vos explications les premières fois.
- ④ À la suite de l'exercice, félicitez le groupe et orientez-les sur le prochain moment de vie en leur donnant un exemple concret. Par exemple, vous pouvez dire : félicitations à tous pour les efforts et toute cette belle magie pendant notre exercice. Maintenant, nous pouvons nous lever tranquillement et nous diriger calmement à la cuisine pour la collation de cette façon (mimer quelqu'un qui marche sur le bout des pieds).

Sens clinique ou pédagogique

Cet exercice de pleine conscience sur la respiration du soleil mise sur des techniques simples de respiration et de mouvement pour créer un état d'apaisement chez l'enfant. Certains enfants demeureront agités pendant et après leurs premières expérimentations. Ces derniers n'ont que peu ou pas intégré de processus « autonome » pour se calmer. Répéter l'exercice pourra aider l'enfant à développer la capacité à trouver du réconfort dans l'apaisement. La respiration diaphragmatique améliore l'oxygénation du sang tout en favorisant l'activation du système nerveux parasympathique qui sont tous deux des mécanismes associés à l'apaisement dans l'organisme.

ASTUCE POSITIVE



À vous de trouver le meilleur moment pour faire vivre cette activité de relaxation. Est-ce avant le coucher, avant un moment de calme, de travaux scolaires ou à la suite d'une activité sportive ? Vous pouvez aussi vous enregistrer pendant un exercice de façon à pouvoir avoir une bande sonore des indications pour un exercice ultérieur ou pour permettre une utilisation personnelle de la technique pour un ou des enfants ciblés.

« Le voyage imaginaire » (suite)

Préparation

- Vous pouvez préparer l'activité en fonction d'une animation de groupe ou individuelle.
- Une activité de régulation peut faire émerger un sentiment d'inconfort pour les jeunes qui ont besoin de maintenir un niveau élevé d'énergie. Prévoyez une alternative ou une « porte de sortie » pour ces jeunes.
- Organisez la pièce et le temps de manière à faciliter la détente et le confort (ex.: éclairage, moment de la journée favorable à la détente, etc.).
- Indiquez aux jeunes un endroit où il peut prendre place (un coussin, une serviette au sol, etc.). Assurez-vous que ces derniers soient à plus d'une distance de bras pour limiter le dérangement. Demandez aux participants s'ils se sentent bien là où ils se trouvent. Ils peuvent être couchés ou assis selon leur préférence.
- Un éducateur peut avoir le rôle d'animer la séance; un second pourrait être mis à profit pour faire l'exercice, en choisissant un espace lui permettant de garder à vue l'ensemble du groupe.

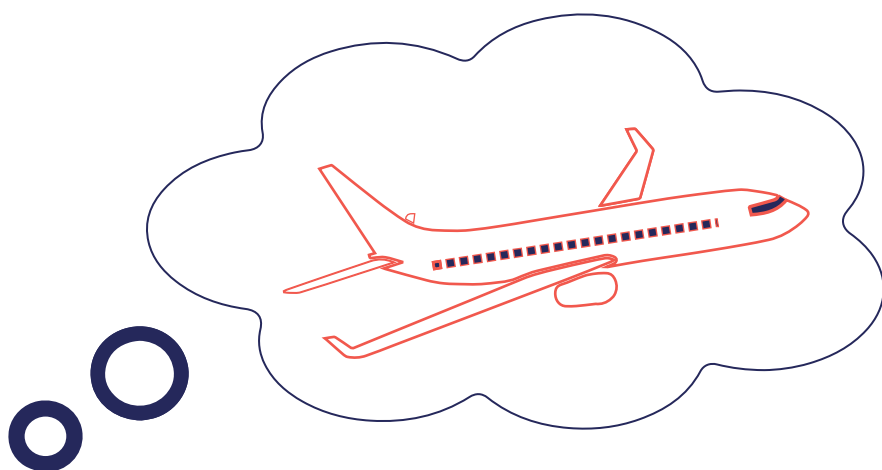


But de l'activité

Améliorer la capacité de l'adolescent à s'apaiser. Faire le lien avec la technique de visualisation tirée du premier volume du recueil d'activités « Le voyage imaginaire ».

Matériel requis

- Une serviette, un coussin ou tout autre objet confortable pour s'asseoir.
- Annexe 10 : déroulement de l'animation.
- Facultatif : musique ambiante.



Peter Pan en
serait heureux !

Déroulement

- ① Mettez les jeunes en contexte. Nous allons poursuivre notre activité qui utilise notre imagination. La dernière fois, nous avons essayé de faire un voyage imaginaire. Nous allons maintenant nous servir de cette technique pour créer un état d'apaisement dans votre corps et dans vos pensées. Pour être certain de vous apaiser, vous devrez demeurer silencieux quelques minutes pour permettre à chacun d'essayer l'activité.
- ② Pour créer cet état, nous allons essayer de relaxer au maximum notre corps et nous libérer de nos pensées. Il est possible que vous pensiez à d'autres choses pendant l'exercice. Ce n'est pas important, lorsque vous vous en rendez compte, laissez simplement ces pensées passer dans votre tête sans les suivre, et remettez votre attention sur ma voix et votre respiration.
- ③ Lisez les étapes de la technique qui se retrouvent à l'annexe 10 d'une voix calme et lente.
- ④ À la suite de l'exercice, félicitez le groupe et orientez-les sur le prochain moment de vie en leur donnant un exemple concret. Par exemple : « Félicitations pour votre écoute, nous pouvons maintenant nous lever tranquillement et nous diriger calmement à la cuisine pour la collation ». Montrez l'exemple en vous dirigeant calmement vers la cuisine.

Sens clinique ou pédagogique

Lors de l'activité « Le voyage imaginaire », l'imagination du jeune a été mise à profit pour lui permettre de visualiser un endroit calme et paisible. Ce nouvel exercice propose de le guider à apaiser son corps et le flot de ses pensées tout en poursuivant son travail de visualisation. Ce n'est que lorsque cette technique apportera un état d'apaisement dans un contexte neutre (non stressant et dépourvu de stimulus) que le jeune peut tenter de l'utiliser dans d'autres circonstances.

ASTUCE POSITIVE



Les éducateurs qui connaissent d'autres techniques de relaxation, de respiration ou de relaxation musculaire pourraient les utiliser pour généraliser l'apaisement à travers « Le voyage imaginaire ». Cette technique ne saurait plaire à tous (ex. : inconfort dans un niveau d'énergie très bas, impression d'ésotérisme, etc.). Il demeure important de poursuivre l'exercice auprès de ceux qui sont disposés à poursuivre l'exercice. Certaines personnes s'apaisent davantage dans un contexte de mouvement. Des techniques de relaxation actives existent et devraient être proposées à ces adolescents.

«Mathis et les monstres»

Préparation

- Lisez toute l'histoire avant l'activité pour en comprendre le sens, repérer les caractéristiques des différents personnages et les bruitages.
- Imprimez les histoires pour chacun des jeunes. L'histoire contient 7 personnages, incluant le narrateur. Vous pouvez faire l'interprétation avec deux groupes, en donnant plus d'un personnage à un même jeune.
- Sélectionnez des objets pour le bruitage.



But de l'activité

L'activité propose aux jeunes d'interpréter un personnage dans une histoire, tout en intégrant des effets de bruitage produits avec des objets ainsi qu'avec la bouche et les mains.

Matériel requis

- Une copie de l'histoire « Mathis et les monstres » (annexe 11) pour chacun des jeunes.
- Des objets afin de faire le bruitage (ex. : stylo, feuille de papier, etc.).
- Facultatif : un magnétophone pour enregistrer l'interprétation de l'histoire (peut aussi être le magnétophone d'un téléphone intelligent, une application souvent intégrée au cellulaire).

Apprenez
à jouer
avec votre
voix !

Déroulement

- ① Mettez les jeunes en contexte. Qui a déjà fait de l'art dramatique ou aimerait en faire ? L'activité que nous ferons ensemble vise à développer vos talents de comédiens et de comédiennes.
- ② Nous allons interpréter l'histoire « Mathis et les monstres ». Chacun aura un personnage ou produira des bruits avec des objets et fera des sons avec sa bouche et ses mains.
- ③ Distribuez les histoires et attribuez le personnage ou le bruitage à chaque jeune. Attribuez des bruitages aux enfants qui ne savent pas lire.
- ④ Expliquez-leur les éléments suivants : pour t'aider à faire ton personnage, tu peux utiliser les indices dans le texte (l'âge du personnage, sa relation avec les autres, etc.). Si tu es narrateur, tu dois mettre différentes intonations (émotions) dans ta voix pour l'ambiance des différentes péripéties de l'histoire.
- ⑤ Annoncez aux enfants concernés comment seront produits les sons et les bruits.
- ⑥ Lisez le résumé de l'histoire et demandez à chaque jeune de repérer ses sections de script.
- ⑦ Faites une première lecture à voix haute. Chacun des jeunes essaie de faire son personnage. Les enfants éprouvant des difficultés de lecture peuvent être accompagnés d'un adulte.
- ⑧ Laissez 10 minutes de pratique individuelle.
- ⑨ Faites des prestations (environ 3) jusqu'à ce que vous ayez une version intéressante.

Sens clinique ou pédagogique

Cette activité permet de travailler, de manière informelle, les compétences en lecture des jeunes tout en s'appropriant un contenu dramatique pour interpréter un personnage. Certains d'entre eux se découvriront peut-être un talent, ce qui renforcera leur estime personnelle. D'autres se découvriront un intérêt pour l'art dramatique qui sera à approfondir. Dans les deux cas, les jeunes définissent leur identité. L'histoire explore aussi différentes émotions, n'hésitez pas à saisir l'opportunité d'en faire une discussion.

ASTUCE POSITIVE



Soutenez positivement tous les enfants qui surpasseront leur timidité ainsi que les habiletés rattachées à la lecture comme le volume, le débit, l'intonation ou la prononciation. N'hésitez pas à jouer le rôle de souffleur, comme au théâtre, avec certains enfants. Pour l'interprétation finale, essayez de créer un public (autres éducateurs, chef de service, etc.). Il est aussi suggéré d'enregistrer l'interprétation de l'histoire et de l'écouter en groupe. On peut considérer de l'envoyer aux parents ! Si les jeunes aiment l'activité, pourquoi ne pas leur proposer d'en faire une vraie pièce de théâtre ?

« Panique à bord »

Préparation

- Lisez toute l'histoire avant l'activité pour en comprendre le sens. De plus, repérer les caractéristiques des différents personnages et les bruitages.
- Imprimez les histoires pour chaque jeune. L'histoire contient 7 personnages, incluant le narrateur. Vous pouvez faire l'interprétation avec deux groupes, en donnant plus d'un personnage à un même jeune.
- Ramassez des objets pour le bruitage. Par exemple des billes pour le collier de perle, une poignée de sous qu'on laisse tomber dans un verre pour le verre qui éclate, un velcro pour la moustache qui décolle, etc.



But de l'activité

L'activité propose aux jeunes d'interpréter, dans une histoire, un personnage tout en intégrant des effets de bruitages produits avec des objets ainsi qu'avec sa bouche et ses mains.

Matériel requis

- Une copie par jeune de l'histoire « Panique à bord » (annexe 12).
- Des objets afin de faire le bruitage (ex.: du papier, une cuillère, un verre, une tasse, des billes, une poignée de sous, un velcro, etc.).
- Facultatif : un magnétophone pour enregistrer l'interprétation de l'histoire (peut aussi être le magnétophone d'un téléphone intelligent, une application souvent intégrée au cellulaire).

Apprenez
à jouer
avec votre
voix !

Déroulement

- ① Mettez les jeunes en contexte. Qui a déjà fait de l'art dramatique ou aimerait en faire ? L'activité que nous ferons ensemble vise à développer vos talents de comédiens et de comédiennes.
- ② Nous allons interpréter l'histoire « Panique à bord ». Chacun aura un personnage. Vous intégrerez à votre histoire des bruits faits avec des objets et des sons faits avec votre bouche et vos mains.
- ③ Distribuez les histoires et attribuez un personnage à chaque jeune.
- ④ Expliquez les éléments suivants : pour t'aider à faire ton personnage, tu peux utiliser les indices dans le texte, par exemple l'âge du personnage, sa relation avec les autres, etc. Si tu es le narrateur, tu dois mettre différentes intonations (émotions) dans ta voix pour créer l'ambiance des différentes péripéties de l'histoire.
- ⑤ Lisez le résumé de l'histoire et demandez à chaque jeune de repérer ses sections de script.
- ⑥ Attirez l'attention des jeunes sur les bruitages. Précisez quel jeune fera quel son ou quel bruitage et déterminez comment ces derniers seront produits.
- ⑦ Faites une première lecture à voix haute. Chacun des jeunes essaie de faire son personnage.
- ⑧ Laissez 10 minutes de pratique individuelle.
- ⑨ Faites des prestations (environ 3) jusqu'à ce que vous ayez une version intéressante.

Sens clinique ou pédagogique

Cette activité permet de travailler, de manière informelle, les compétences en lecture des jeunes tout en s'appropriant un contenu dramatique pour interpréter un personnage. Certains d'entre eux se découvriront peut-être un talent, ce qui renforcera leur estime personnelle. D'autres pourront se découvrir un intérêt pour l'art dramatique qui sera à approfondir. Dans les deux cas, les jeunes définissent leur identité. L'histoire explore aussi différentes émotions. N'hésitez pas à saisir l'occasion d'en faire une discussion, car le fait de se projeter dans un personnage peut souvent ouvrir une porte à parler d'émotions de manière indirecte.

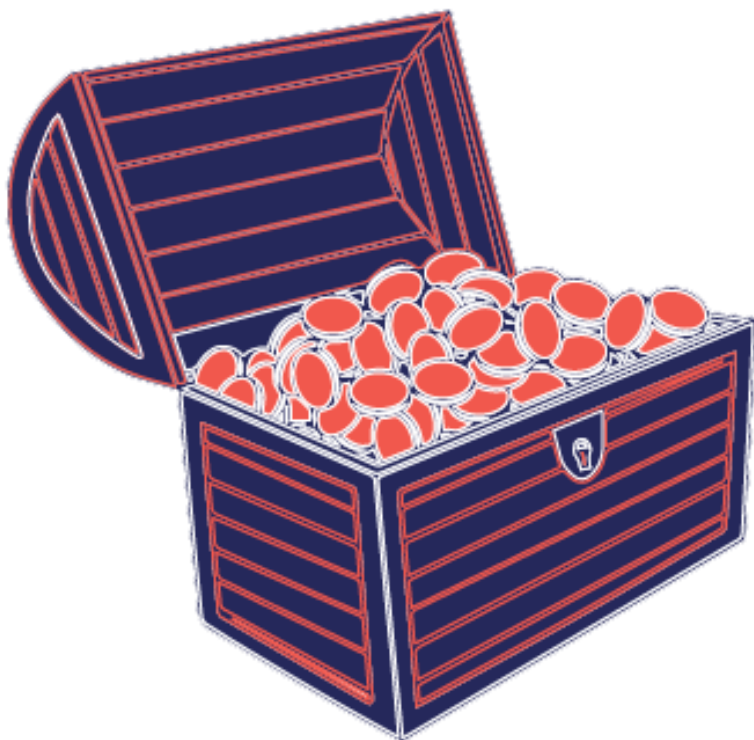
ASTUCE POSITIVE



Valorisez les habiletés des jeunes rattachées à la lecture, comme le volume, le débit, l'intonation ou la prononciation. Pour l'interprétation finale, essayez de créer un public (autres éducateurs, chef de service, cuisinier, etc.). Il est aussi suggéré d'enregistrer l'interprétation de l'histoire et de l'écouter en groupe. On peut considérer de l'envoyer aux parents ! Si les jeunes aiment l'activité, pourquoi ne pas leur proposer d'en faire une vraie pièce de théâtre, à préparer sur quelques jours ou quelques semaines ? Prenez cette occasion pour renforcer les jeunes qui oseront passer par-dessus leur timidité. Peut-être ferez-vous des découvertes quant au talent d'expression de certains d'entre eux !

Préparation

- Constituez deux équipes ou plus de deux joueurs en fonction du nombre de participants.
- Installez un parcours fait de plusieurs obstacles afin que les joueurs puissent s'y cacher.
- Placez un bac ou une boîte remplie d'objets divers. Ce sont les trésors du jeu à dérober.
- L'animateur se positionne à la fin du parcours dos aux joueurs.
- Le point de départ, nommé bunker, est l'endroit où l'on installe les boîtes ou sacs pour déposer les objets amassés par les équipes.
- Assurez-vous que le parcours demeure sécuritaire; les jeunes se déplaceront rapidement.
- Considérez l'idée que cette activité peut se dérouler à l'intérieur ou à l'extérieur.



But de l'activité

Amasser le plus grand nombre d'objets et les déposer dans le coffre d'équipe, tout en demeurant hors de la vue de l'animateur.

Matériel requis

- Des obstacles : matelas, mobilier extérieur, mur, banc, arbre, etc.
- Des objets pour le trésor : foulard, corde, crayon, chapeau, etc.
- Des boîtes ou sacs permettant à chaque équipe de déposer ses objets.
- Un gros bac ou une boîte (le coffre aux trésors) pour que l'animateur puisse y mettre l'ensemble des objets.

Chaque équipe devra réaliser sa mission en collaborant avec ses coéquipiers.

Déroulement

- ① Mettez les jeunes en contexte. Le but du jeu est d'amasser le plus grand nombre d'objets tout en demeurant hors de la vue de l'animateur. Vous devrez avancer parmi les obstacles pour aller dérober les objets dans le coffre aux trésors situé à la fin du parcours. Ensuite, vous devrez les rapporter dans votre boîte d'équipe qui est située au bunker (identifiez le début et la fin du parcours).
- ② Vous serez en équipe de deux pour réaliser cette mission et devrez attendre le signal de départ avant d'être autorisés à bouger.
- ③ Lorsque je vais crier «vert», ce sera le signal pour bouger, «jaune» sera le signal pour vous cacher derrière un obstacle et «rouge», je me retournerai pour voir les agents secrets. À ce moment, quand je surprendrai un joueur qui n'est pas caché, ce dernier sera obligé de retourner au bunker. Si vous avez un objet dans les mains, il sera remis automatiquement dans le coffre aux trésors.
- ④ Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus d'objets dans le coffre aux trésors à la fin du parcours. L'animateur fait alors le décompte des objets dans chaque boîte d'équipe afin de nommer l'équipe gagnante.

*Variante : si aucun obstacle n'est disponible, les joueurs peuvent se coucher par terre lorsque l'animateur crie «jaune» au lieu de se cacher.

Sens clinique ou pédagogique

Cette activité met en relief l'importance de la collaboration et du travail d'équipe, mais aussi de savoir faire confiance aux autres pour réaliser un projet ou un défi. Si vous le souhaitez, vous pouvez diriger la discussion vers d'autres situations qui nécessitent de savoir collaborer et travailler en équipe, tout en respectant le rythme de chaque enfant dans son cheminement.

ASTUCE POSITIVE



Vous pouvez souligner les forces de chacun des participants que vous aurez observées au courant de l'activité. Il y a fort à parier que ce qui aura permis aux équipes de terminer la course est une bonne communication, une écoute active et la confiance mutuelle envers son coéquipier. Il serait judicieux de revenir sur l'activité en demandant aux joueurs de nommer ce qu'ils auraient dû faire différemment pour mieux réussir l'activité. N'hésitez pas à faire des liens avec leur vie.

Fameuse corde

Préparation

- Préparez un grand espace selon le nombre de joueurs (extérieur ou dans un gymnase).
- Constituez des équipes de 5 à 8 joueurs (vous pouvez aussi ne constituer qu'une seule équipe).
- Placez tous les joueurs en cercle en leur donnant un bout de corde qu'ils doivent tenir fermement sans jamais le lâcher (s'assurer que les bouts de corde soient distribués aléatoirement et que la corde est entremêlée). Un exemple se trouve à l'annexe 13.
- La corde étant entremêlée, les joueurs sont ensuite appelés à former un carré parfait sans jamais lâcher prise sur la corde, et ce, le plus efficacement et rapidement possible.
- Si vous désirez ajouter une dose de défi, imposez un temps limité pour réaliser l'activité ou proposez aux jeunes de jouer au jeu les yeux bandés.



But de l'activité

Réaliser une figure géométrique parfaite sans jamais lâcher la corde.

Matériel requis

- Une longue corde (environ 10 mètres ou plus selon le nombre de joueurs).
- Exemple de corde entremêlée (annexe 13).
- Facultatif : des bandeaux pour les yeux pour chaque joueur.



Réaliser une figure géométrique parfaite.

Déroulement

- ① Mettez les jeunes en contexte. Nous allons faire une activité qui va mettre vos habiletés de communication à l'épreuve !
- ② Placez-vous en cercle.
- ③ Je vais maintenant sortir une corde et vous devrez tous tenir fermement le bout que je vous donnerai jusqu'à la fin de l'activité.
- ④ Votre objectif sera de former un carré parfait (ou une autre forme) entre vous, sans jamais lâcher la corde.
- ⑤ Pour réussir à créer un carré parfait avec la corde, je vous suggère fortement de communiquer. Par exemple, vous allez peut-être devoir informer la personne devant vous qu'elle doit se baisser pour que vous puissiez passer sous la corde. Ensemble, vous devrez trouver le moyen de démêler cette fameuse corde.
- ⑥ Le but de cet exercice n'est pas seulement de former un carré, mais c'est aussi de tisser des liens entre vous et de mettre les forces de chacun à profit pour résoudre ce problème!

Sens clinique ou pédagogique

Cette activité met en pratique les habiletés de communication des enfants. Il est donc possible, durant l'activité ou lors du retour, de refléter le fait qu'une communication efficace est un ingrédient clé qui peut nous aider à traverser certaines situations complexes. Il peut être intéressant, lors du retour sur l'activité, de diriger la discussion vers d'autres situations qui nécessitent d'avoir une communication efficace. Aussi, le fait d'avoir les yeux bandés peut constituer un déclencheur pour certains enfants. Si vous doutez que cela puisse être le cas pour certains jeunes de votre groupe, il n'est pas nécessaire d'insister sur cet élément de l'activité.

ASTUCE POSITIVE



Vous pouvez valoriser les bonnes stratégies de communication que vous observez lors de l'activité. Aussi, pensez expliquer que la communication est une habileté que pouvons pratiquer et améliorer tout au long de notre vie. Vous pouvez donner des exemples de personnalités publiques qui possèdent ces qualités ou créer des situations après l'activité qui permettront à certains jeunes ciblés de travailler sur ces éléments.

Annexe 1

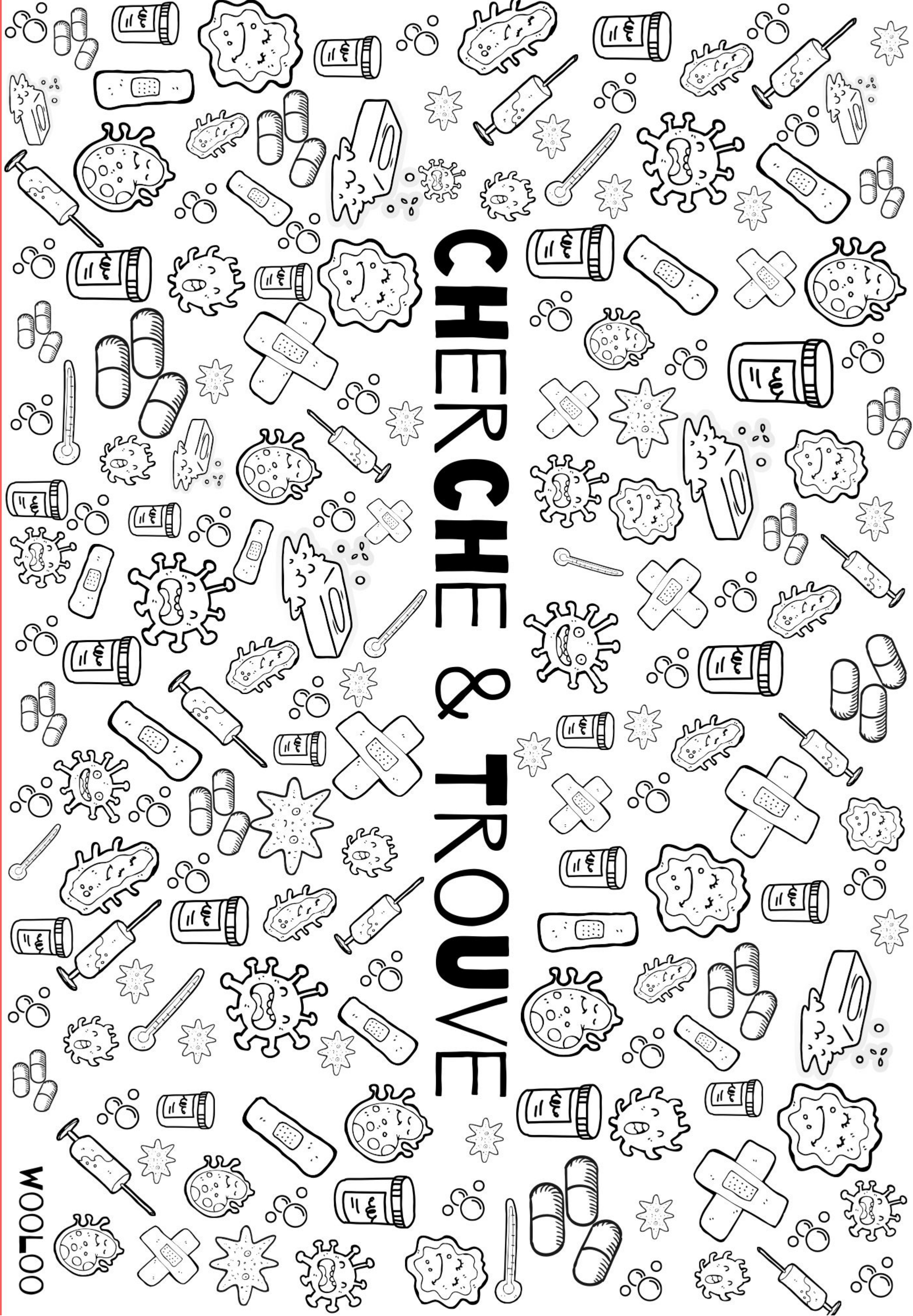
À la découverte des virus : les questions

1. Vrai ou faux ? Plusieurs virus sont bons pour l'être humain.	2. Où retrouvons-nous le plus de virus ? A. Dans la mer B. Dans la forêt C. Dans le désert
3. Les virus peuvent aider l'humain parce qu'ils : A. Purifient l'air B. Tuent des microbes nuisibles C. Développent son odorat	4. Vrai ou faux ? Il est possible de voir un virus à l'œil nu.
5. Parmi les choix suivants, lequel n'est pas un virus ? A. COVID-19 B. Ebola C. Tanzanie	6. Combien de virus contient le corps d'un homme adulte en santé ? A. Environ 100 virus B. Environ 13 500 virus C. Plus de trois mille milliards
7. Parmi les choix suivants, qu'est-ce qui n'est pas causé par un virus : A. Le rhume B. Le ronflement C. La grippe	8. Vrai ou faux ? Les plantes ne peuvent pas être contaminées par des virus.
9. Vrai ou faux ? Il est possible d'attraper un virus en croisant ou côtoyant une personne infectée qui tousse ou éternue.	10. Lesquels de ces symptômes peuvent indiquer que nous combattons un virus ? A. Fièvre B. Fatigue C. Maux de tête
11. Vrai ou faux. Tous les microbes sont mauvais.	12. Vrai ou faux Les virus font partie de la famille des microbes.
13. Parmi ces actions, lesquelles aident à ne pas attraper le virus COVID-19 ? A. Respecter une distance de 2 mètres avec les autres personnes. B. Se laver les mains pendant au moins 20 secondes. C. S'attacher les cheveux.	

Annexe 2

À la découverte des virus : les réponses

1. Vrai ou faux ? VRAI.	2. Où retrouvons-nous le plus de virus ? a) Dans la mer
3. Les virus peuvent aider l'humain parce qu'ils : b) tuent des microbes nuisibles. Les virus sont aussi utilisés dans la fabrication des vaccins.	4. Vrai ou faux ? FAUX. Les virus se voient avec un microscope électronique.
5. Parmi les choix suivants, lequel n'est pas un virus ? c) Tanzanie. La Tanzanie est un pays d'Afrique de l'Est.	6. Combien de virus contient le corps d'un homme adulte en santé ? c) Plus de trois mille milliards
7. Parmi les choix suivants, qu'est-ce qui n'est pas causé par un virus ? b) Le ronflement	8. Vrai ou faux ? FAUX. Les plantes ont leurs propres virus tout comme les animaux.
9. Vrai ou faux ? VRAI.	10. Lesquels de ces symptômes peuvent indiquer que nous combattons un virus ? a) Fièvre b) Fatigue c) Maux de tête
11. Vrai ou faux ? FAUX. Les microbes ont des fonctions qui préservent l'organisme : synthèse de la vitamine K, absorption des aliments, digestion de la cellulose, protection contre les nuisibles, etc.	12. Vrai ou faux ? VRAI.
13. Parmi ces actions, lesquelles aident à ne pas attraper le virus de la COVID-19 ? a) Respecter une distance de deux mètres avec les autres personnes. b) Se laver les mains pendant au moins 20 secondes.	



WUOL

Annexe 4

Virologues en herbe : les questions

1. Vrai ou faux ? Plusieurs virus sont bons pour l'être humain ?	2. Vrai ou faux ? Où retrouvons-nous le plus de virus ? a) Dans la mer b) Dans la forêt c) Dans le désert
3. Vrai ou faux ? Lorsque nous nageons, nous absorbons généralement plus d'un milliard de virus ?	4. Vrai ou faux ? Le virus a la capacité de se reproduire par lui-même ?
5. Les virus peuvent aider l'humain parce qu'ils : a) Purifient l'air b) Tuent des microbes nuisibles c) Développent son odorat	6. Combien y a-t-il de virus par millilitre (moins d'une cuillère à thé) d'eau marine ? a) 1000 b) 10 000 c) 10 millions
7. Vrai ou faux ? Il est possible de voir un virus à l'œil nu ?	8. Vrai ou faux ? La science qui étudie les virus s'appelle la virologie ?
9. Parmi les choix suivants, lequel n'est pas un virus ? a) COVID-19 b) Ebola c) Tanzanie	10. Combien de virus contient le corps d'un homme adulte en santé ? a) Environ 100 virus b) Environ 13 500 virus c) Plus de trois mille milliards
11. Combien de virus seraient impliqués dans les maladies humaines ? a) 856 b) 8 c) 129	12. Parmi les choix suivants, qu'est-ce qui n'est pas causé par un virus ? a) Le rhume b) Le ronflement c) La grippe

Annexe 4

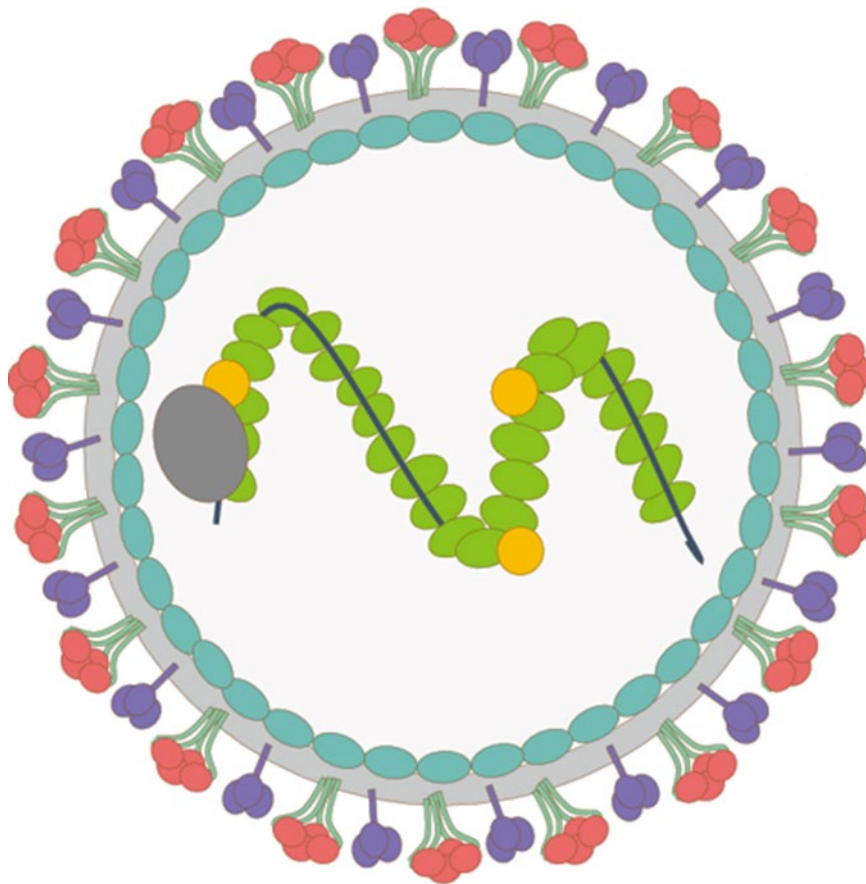
Virologues en herbe : les questions (suite)

13. Vrai ou faux ? Les vaccins sont un des traitements les plus efficaces contre les virus ?	14. Vrai ou faux ? Les plantes ne peuvent pas être contaminées par des virus ?
15. Vrai ou faux ? Il est possible d'attraper un virus en croisant ou côtoyant une personne infectée qui tousse ou éternue ?	16. Lesquels de ces symptômes peuvent indiquer que nous combattons un virus ? a) Fièvre b) Fatigue c) Maux de tête
17. Vrai ou faux ? Le système immunitaire de notre corps produit des anticorps afin de se défendre lorsque nous attrapons un virus ?	18. Vrai ou faux ? Il est plus difficile de combattre un virus lorsque nous l'attrapons une deuxième fois ?
19. Vrai ou faux ? Tous les microbes sont mauvais.	20. Que signifie le terme pathogène ? a) Ce qui provoque des gaz intestinaux b) Terme qualifiant un type de cuisine sans sel c) Ce qui provoque une maladie
21. Vrai ou faux ? Les virus font partie de la famille des microbes.	22. Lequel de ces virus n'appartient pas à la famille des coronavirus ? a) COVID-19 b) SRAS (syndrome respiratoire aigu sévère) c) Fièvre jaune
23. Quel serait probablement l'animal à l'origine de la maladie COVID-19 ? a) Chauve-souris b) Ours polaire c) Baleine	24. Parmi ces actions, lesquelles aident à ne pas attraper le virus de la COVID-19 ? a) Respecter une distance de 2 mètres avec les autres personnes. b) Se laver les mains pendant au moins 20 secondes. c) S'attacher les cheveux.

Annexe 5

Virologues en herbe : les réponses

1. Vrai ou faux ? VRAI.	2. Où retrouvons-nous le plus de virus ? a) Dans la mer
3. Vrai ou faux ? VRAI.	4. Vrai ou faux ? FAUX. Le virus a besoin d'une cellule pour se reproduire.
5. Les virus peuvent aider l'humain parce qu'ils : b) Tuent des microbes nuisibles. Les virus sont aussi utilisés dans la fabrication des vaccins.	6. Combien y a-t-il de virus par millilitre (moins d'une cuillère à thé) d'eau marine ? c) 10 millions
7. Vrai ou faux ? FAUX. Les virus se voient avec un microscope électronique.	8. Vrai ou faux ? VRAI
9. Parmi les choix suivants, lequel n'est pas un virus ? c) Tanzanie. La Tanzanie est un pays d'Afrique de l'Est.	10. Combien de virus contient le corps d'un homme adulte en santé ? c) Plus de trois mille milliards
11. Combien de virus seraient impliqués dans les maladies humaines ? c) 129	12. Parmi les choix suivants, qu'est-ce qui n'est pas causé par un virus ? b) Le ronflement
13. Vrai ou faux ? VRAI.	14. Vrai ou faux ? FAUX. Les plantes ont leurs propres virus tout comme les animaux.
15. Vrai ou faux ? VRAI.	16. Lesquels de ces symptômes peuvent indiquer que nous combattons un virus ? a) Fièvre b) Fatigue c) Maux de tête
17. Vrai ou faux ? VRAI. Le système immunitaire est le mécanisme de défense naturel du corps contre les infections et les maladies.	18. Vrai ou faux ? FAUX. Il est plus facile de le combattre la 2 ^e fois puisque notre corps se souvient des moyens pour se défendre.
19. Vrai ou faux ? FAUX. Les microbes ont des fonctions qui préservent l'organisme : synthèse de la vitamine K, absorption des aliments, digestion de la cellulose, protection contre les nuisibles, etc.	20. Que signifie le terme pathogène ? c) Ce qui provoque une maladie.
21. Vrai ou faux ? VRAI.	22. Lequel de ces virus n'appartient pas à la famille des coronavirus ? c) Fièvre jaune. C'est le flavivirus qui est le virus de la fièvre jaune. Cette maladie est portée par les moustiques et les singes en milieu tropical.
23. Quel serait probablement l'animal à l'origine de la maladie COVID-19 ? a) Chauve-souris. L'hypothèse des scientifiques stipule que la COVID-19 proviendrait de la chauve-souris et qu'il aurait été ensuite transmis au pangolin. C'est par la viande de pangolin qu'il aurait été transmis aux humains.	24. Parmi ces actions, lesquelles aident à ne pas attraper le virus de la COVID-19 ? a) Respecter une distance de deux mètres avec les autres personnes. b) Se laver les mains pendant au moins 20 secondes.



Annexe 7

Réflexions morales : que voyez-vous?



Avez-vous vu le visage d'une vieille femme ou d'une jeune fille ?

Échangez avec le groupe sur le concept suivant. Une situation peut souvent être interprétée de plusieurs façons et permettre différents points de vue. Ne pas partager le même point de vue ou être en désaccord ne signifie pas nécessairement que quelqu'un a tort et que l'autre a raison. Il arrive souvent que ces points de vue différents soient tous deux valides. Lorsque l'on arrive à prendre en considération le point de vue de l'autre, on enrichit notre perception et on se permet de voir le monde de nouvelles façons et de s'y adapter différemment.

Inspiré de l'Académie Impact, Danie Beaulieu, Ph.D. <http://www.academieimpact.com/>

Annexe 8

Réflexions morales : exemples de dilemmes moraux

Commençons avec un dilemme tout à fait classique, le dilemme moral de Heinz que nous complexifierons graduellement.

Situation 1

La femme de Heinz est très malade. Elle peut mourir d'un instant à l'autre si elle ne prend pas un médicament X. Celui-ci est hors de prix et Heinz ne peut le payer. Il se rend néanmoins chez le pharmacien et lui demande le médicament à crédit. Le pharmacien refuse. Que devrait faire Heinz ? Laisser mourir sa femme ou voler le médicament ?

Situation 2

La femme de Heinz est très malade. Elle peut mourir d'un instant à l'autre si elle ne prend pas un médicament X. Celui-ci est hors de prix et Heinz ne peut le payer. Il se rend néanmoins chez le pharmacien et lui demande le médicament à crédit. Le pharmacien refuse, car il dit n'avoir qu'une seule dose du médicament, qui est très rare, et qu'elle a déjà été promise à un enfant qui en a besoin dans les plus brefs délais. Que devrait faire Heinz ? Laisser mourir sa femme ou voler le médicament ?

Situation 3

La femme de Heinz est très malade. Elle peut mourir d'un instant à l'autre si elle ne prend pas un médicament X. Celui-ci est hors de prix et Heinz ne peut le payer. Il se rend néanmoins chez le pharmacien et lui demande le médicament à crédit. Le pharmacien refuse, car il dit n'avoir qu'une seule dose du médicament, qui est très rare, et qu'elle a déjà été promise à un enfant qui en a besoin dans les plus brefs délais. Cependant, Heinz sait que sa femme travaillait sur une nouvelle cure pour cette maladie et qu'elle avait trouvé un remède beaucoup moins cher qu'elle seule pourrait produire si elle se rétablissait. Que devrait faire Heinz ? Laisser mourir sa femme ou voler le médicament ?

Situation 4 (facultatif) COVID-19

Une adolescente en centre de réadaptation est en confinement pendant l'épidémie de la COVID-19, au même titre que les autres jeunes du service. Il s'agit d'un moment particulièrement lourd et ennuyant, car elle n'a pas de sortie, ne va plus à l'école, ne se rend plus à son activité de danse et s'ennuie beaucoup. Elle pense très souvent à son copain qu'elle n'a pas vu depuis plusieurs jours et avec qui elle n'a presque pas eu la chance de discuter. Elle pense que ce serait un bon moment pour quitter le centre, quelques jours seulement, pour pouvoir le voir. En même temps, elle sait que les autres jeunes de l'unité trouveront peut-être son comportement injuste et dangereux ? Devrait-elle quitter le centre ou y demeurer ?

Annexe 9

« Les mains magiques » : animation de l'activité

1. Maintenant que vous êtes installés confortablement, vous pouvez choisir d'être couché ou assis pendant notre exercice.
2. Maintenant, je vais vous demander de remarquer certaines choses dans la pièce. Ces choses vous permettront de développer des pouvoirs magiques. Vous n'avez pas à me répondre, ce sont vos objets magiques à vous, ils sont secrets.
3. Trouvez 5 objets que vous pouvez voir dans la pièce. Ce sont maintenant vos objets magiques pour aujourd'hui. Je poursuivrai mes indications très bientôt.
4. Maintenant, vous pouvez fermer les yeux ou simplement regarder vos mains selon ce que vous préférez. À vous de choisir la façon dont vous vous sentez le mieux.
5. Nous allons maintenant respirer d'une nouvelle façon. Respirez lentement par le nez. En inspirant, gonflez votre ventre comme si c'était un ballon. Inspirez lentement et profondément (mimiez cet exercice).
6. Dégonflez ensuite tranquillement votre ballon. Le mot « relaxe » peut être prononcé en expirant pour aider les enfants.
7. Faites pratiquer 3 fois les deux dernières étapes.
8. Maintenant que vous avez bien compris, lorsque vous inspirez, vous pouvez ouvrir et écartez vos doigts et lorsque vous expirez, fermez votre main en poing (mimiez cet exercice).
9. Voyons maintenant en respirant plus lentement. Le mouvement de vos mains ralentit lui aussi. Votre main s'ouvre et votre main se referme.
10. Continuez à respirer en ouvrant et refermant votre main, il est possible que vous commenciez à penser à autre chose, à votre souper, à une activité. Si cela vous arrive, repensez à vos objets magiques et revenez au contrôle de votre respiration par vos mains. Répétez pendant 2 à 5 minutes en reprenant la phrase : votre main s'ouvre et votre main se referme.
11. Sentez-vous quelque chose de particulier dans vos pieds, sur le sol, dans vos souliers ? Sentez-vous vous les sensations qui vont et viennent dans vos mains ?
12. Vous développez vos pouvoirs magiques. Vos mains ont le pouvoir de ralentir votre respiration et de calmer votre corps. Lorsque l'on est calme, les choses peuvent parfois être plus faciles. Vous pouvez continuer de pratiquer vos pouvoirs magiques à tout moment.

1. Maintenant que vous êtes installés, vous pouvez choisir de vous coucher ou de demeurer assis pendant notre exercice. L'important est que vous soyez confortable pour quelques minutes.
2. Prenons quelques secondes pour respirer calmement, tranquillement et sans forcer. Vous pouvez fermer les yeux ou simplement les garder ouverts si vous préférez. À vous de choisir la façon dont vous vous sentez le mieux.
3. Lorsque vous respirez, assurez-vous de remplir vos poumons en gonflant votre ventre pour finalement gonfler votre torse. (*Prendre quelques secondes de répit*). Dégonflez ensuite tranquillement votre ventre, votre torse et vos poumons. C'est de cette façon qu'une respiration peut procurer un sentiment de détente.
4. Concentrez-vous uniquement sur votre respiration en respectant ces étapes. Si vos pensées s'égarent, ramenez-les à votre respiration. Je vais compter à rebours de 7 à 1 en vous donnant des indications. Vous vous sentirez de plus en plus détendu.
5. Sept... Détendez vos pieds et vos chevilles. Agitez vos orteils pour relâcher la tension. Laissez ensuite vos pieds et vos chevilles devenir mous et détendus.
6. Six... Laissez la relaxation arriver doucement en respirant tranquillement. Agitez doucement les muscles dans vos cuisses puis relâcher le mouvement. Détendez le bas du dos. Remarquez à quel point votre respiration devient lente et reposante.
7. Cinq... Détendez votre cou et laissez tomber vos épaules maintenant, laissez-les devenir lourdes et détendues. Laissez la relaxation remonter de votre dos vers votre tête. Chaque respiration vous permet de devenir de plus en plus calme et détendu.
8. Quatre... La relaxation remplit vos épaules maintenant, débordant doucement vers vos coudes. Relâchez la tension dans vos avant-bras et vos poignets. Relâchez la tension dans les paumes de vos mains et dans vos doigts. Laissez-les prendre leur position naturelle, sans forcer.
9. Trois... Vous êtes de plus en plus détendu, continuez à respirer calmement. Scannez votre corps pour voir s'il reste des endroits tendus, si vous en trouvez, tentez de relâcher tranquillement ces muscles en les laissant le plus mous possible. Repensez à votre endroit imaginaire et à la façon de le rejoindre. Vous pouvez maintenant vous y rendre tout en conservant votre calme et votre détente. (*Laisser un peu de temps s'écouler*)
10. Deux... Promenez-vous dans ce petit univers juste à vous. Profitez-en pour admirer tous ses détails, c'est votre création. Vous pouvez changer les éléments qui vous déplaisent. Vous pouvez tout faire dans cet endroit. Profitez-en pour y respirer calmement. (*Laisser un peu de temps s'écouler*).
11. Un... Asseyez-vous dans cet endroit qui vous apparaît accueillant et installez-vous confortablement. Respirez tranquillement. (*Selon la disposition des participants, laisser un temps de silence*).

MATIS ET LES MONSTRES

HISTOIRE INTÉGRALE

Annexe 11




citécoute.co
webradio
Une initiative de Boscoville



Septembre 2016

Cette histoire fait partie de la **Visite éducative - Interprétation en studio**
réalisée par l'équipe de **Citécoute.ca**, une initiative de **Boscoville**.



RÉSUMÉ

Matis a peur de dormir dans sa chambre parce qu'il est convaincu que des monstres viennent le voir la nuit. Il en a parlé à ses parents, Marcel et Lucie, mais ceux-ci tentent par tous les moyens de le convaincre que les monstres n'existent pas.

Aidé par son ami imaginaire, Malou, Matis décide d'affronter les monstres qui envahissent sa chambre. Sa stratégie sera d'organiser un complot avec Tiguli, un gentil monstre maladroit, pour éloigner le méchant monstre Termite. Un complot rigolo et plein de surprises!

PERSONNAGES

LE NARRATEUR

Comme les auditeurs ne peuvent pas voir ce qui se passe, le narrateur décrit les situations. Il met de l'émotion dans sa voix pour créer l'ambiance des différentes péripéties de l'histoire.

○ MATIS

Matis est un enfant de 5 ans qui a peur des monstres. Il se sent seul et incompris.

□ MALOU

Malou est l'ami imaginaire de Matis. Il est gentil et rassurant.

▲ LUCIE

Lucie est la mère de Matis. Elle est protectrice et s'inquiète pour son fils.

◆ MARCEL

Marcel est le père de Matis. Il est sévère et ne croit pas que les monstres existent.

✿ TIGULI

Tiguli est un gentil monstre. Il est maladroit et naïf.

★ TERMITE

Termite est un méchant monstre. Il veut faire peur.

DÉBUT DE L'HISTOIRE

1. NARRATEUR

Matis et les monstres, par la classe de _____.

Après le souper, les parents de Matis lavent la vaisselle.
Lucie s'inquiète pour son fils, Matis; elle consulte son mari.

▲ 2. LUCIE (inquiète)

Matis est encore venu nous rejoindre dans notre lit la nuit dernière. Il croit qu'il y a des monstres dans sa chambre. Ça fait plusieurs fois que cela arrive. Je suis inquiète... Marcel, m'écoutes-tu?

◆ 3. MARCEL (fâché)

Je ne comprends pas ce qui t'inquiète, c'est normal d'imaginer des monstres à son âge. Il faut seulement lui faire comprendre que ça n'existe pas.

▲ 4. LUCIE (fâchée)

Ah oui? Et comment comptes-tu t'y prendre?

◆ 5. MARCEL (confiant)

Je m'en occupe, tu vas voir.

6. NARRATEUR

Marcel se dirige vers la chambre de Matis.

◆ 7. MARCEL

Allez Matis, c'est l'heure d'aller au lit! Je veux te parler.

○ 8. MATIS (surpris)

Qu'est-ce qu'il y a papa?

◆ 9. MARCEL

Ta maman et moi avons discuté et on ne veut plus que tu viennes nous rejoindre dans notre lit. Tu es assez grand pour dormir tout seul. Nous te l'avons souvent répété : les monstres n'existent pas.

○ 10. MATIS (inquiet)

Oui, mais papa, je t'assure qu'il y a des monstres dans ma chambre la nuit. Il y en a un avec des poils verts et un autre...

◆ 11. MARCEL (lui coupant la parole)

TUT, TUT, TUT! Je ne veux pas argumenter avec toi. Les monstres n'existent pas, un point c'est tout! Pour te rassurer, j'ai installé une petite lampe ici. Regarde!

Bruitage : « clic » de la lampe

○ 12. MATIS (apeuré)

Ce n'est pas une petite lampe qui va les empêcher de venir!

◆ 13. MARCEL

Fais de beaux rêves! Bonne nuit mon cœur.

Bruitage : gros becs

○ 14. MATIS (en pleurant)

Personne ne me croit, jamais!

15. NARRATEUR

Matis se sent seul. Il pleure jusqu'à ce qu'il s'endorme.
Soudain, au milieu de la nuit, Malou, son ami imaginaire,
apparaît comme par magie.

16. MALOU (heureux)

Bruitage : apparition de Malou

Matis, réveille-toi!

17. MATIS (endormi)
Quoi? Qui est là?

18. MALOU (à voix basse)
C'est moi, Malou!

19. MATIS
Qu'est-ce qu'il y a?

20. MALOU (confiant)
Je vous ai entendus argumenter ton père et toi... Et je t'ai
entendu pleurer aussi. Je me suis dit que je devais t'aider à
trouver une façon de chasser les monstres. Je crois bien avoir
une idée!

21. MATIS (joyeux)
Ah bon?

22. MALOU

Tu sais qu'il y a deux monstres qui viennent te voir la nuit. Ce
que tu ne sais pas, c'est que l'un d'eux est gentil! Il s'appelle
Tiguili. Il est très maladroit et se cogne partout. Tiguili ne
veut pas te faire peur. Au contraire, il veut chasser Termite, le
méchant monstre. Je crois que nous devrions l'aider!

23. MATIS (inquiet)
Oui, mais comment peut-il nous aider s'il est maladroit?

24. MALOU
Bon, je t'explique. Je sais que Termite a terriblement peur de
ta mère.

25. MATIS (surpris)
Il a peur de maman?

26. MALOU
Oui. Il a peur qu'elle lui tire les oreilles comme le faisait la
sienne.

27. MATIS (joyeux)
(Rire)

28. MALOU
Il faudrait que tu convainques Tiguili de se déguiser avec les
vêtements de ta mère! Ça ferait tellement peur à Termite qu'il
ne reviendrait plus jamais!

29. MATIS
Mais comment je vais faire pour parler à Tiguili avant que
Termite arrive?

❑ 30. MALOU

Tiguili arrive toujours dès que tu es endormi. Fais semblant de dormir et il viendra!

○ 31. MATIS

Merci et au revoir, Malou!

Bruitage : disparition de Malou

32. NARRATEUR

Matis s'installe dans son lit et fait semblant de dormir.

Quelques minutes plus tard, Tiguili, le gentil monstre, apparaît à la fenêtre de sa chambre. En sautant par-dessus le cadrage, il s'accroche et s'arrache des poils du derrière.

Bruitage : poils qui s'arrachent

✿ 33. TIGUILI

Ayoye, mes fesses!

○ 34. MATIS

Tiguili? Enchanté! Je voulais te parler, mais...

Bruitage : reniflement de Matis

Qu'est-ce que tu pues!

✿ 35. TIGUILI

Merci, c'est gentil!

○ 36. MATIS

De rien. Je n'ai plus peur de toi depuis que mon ami Malou m'a expliqué que tu veux chasser Termite toi aussi. J'ai trouvé avec Malou un plan qui le fera fuir de ma chambre. Est-ce que tu veux nous aider?

✿ 37. TIGUILI

Oui. Qu'est-ce que je peux faire?

○ 38. MATIS

Termite est terrorisé à l'idée de rencontrer ma mère. La sienne lui tirait les oreilles et il croit que ma mère en ferait autant si elle le voyait. Il faudrait que tu te déguises en maman. Tu lui donnerais vraiment la frousse de sa vie!

✿ 39. TIGUILI (fâché)

Ah non! Il est hors de question que je me déguise en femme!

○ 40. MATIS (insistant)

Allez Tiguili, tu es le seul qui peut m'aider!

✿ 41. TIGUILI (inquiet)

Dans quel pétrin je m'embarque?! Bon, où sont les vêtements?

○ 42. MATIS

Tu trouveras sa robe de chambre rose et ses pantoufles derrière la porte de la salle de bain. Ses bigoudis sont dans l'armoire.

✿ 43. TIGUILI (dégouté)

Des bigoudis, quelle horreur! C'est bien parce que c'est toi que je fais ça, Matis.

- 44. MATIS (excité)
C'est gentil! Merci! Merci! Merci!
-

45. NARRATEUR

Tiguili se rend à la salle de bain pour mettre son déguisement.
Matis se couche sous ses couvertures et fait semblant de dormir à nouveau.

Bruitage : ronflements de Matis

Un peu plus tard, Termite bondit par la fenêtre de la chambre.

★ 46. TERMITE

Ouais... Le petit Matis dort bien, mais pas pour longtemps...
C'est étrange! Mes sens me disent que Tiguili n'est pas loin. Je sens son odeur dégoutante et j'ai vu son poil sur le rebord de la fenêtre. Ce n'était pas là hier...

Bruitage : reniflement et étouffement

Beurk! Il pue tellement! Bon! Où vais-je me cacher pour faire peur au petit Matis? En dessous du lit? Dans la garde-robe? Hum... Non, pas ce soir. Tiens! Je vais m'asseoir sur cette chaise, juste à côté de son lit. À son réveil, je le surprendrai! Il aura si peur, qu'il ne voudra plus jamais dormir dans sa chambre! Hahhahahaaaaaaa!

Sa chambre deviendra ma chambre et ses jouets seront les miens! Hahhahahaaaaaaa!

- 47. MATIS (effrayé et en chuchotant)
Quand est-ce que t'arrives Tiguili? J'ai peur!

★ 48. TERMITE

Bruitage : bâillements de Termite

Je vais faire une sieste en attendant que le petit se réveille.

Bruitage : ronflements de Termite

49. NARRATEUR

Termite s'endort sur la chaise tout près du lit de Matis.
Pendant ce temps, dans la salle de bain...

❖ 50. TIGUILI

Je déteste les bigoudis! Je déteste les bigoudis! Mais avec la tête que j'ai, je vais lui faire la peur de sa vie, c'est certain! Bon, j'entends ronfler Termite, c'est le temps d'aller le réveiller.

Bruitage : Tiguili trébuche sur des jouets

❖ 51. TIGUILI
Zut!

52. NARRATEUR

Tiguili se relève et se faufile dans la chambre de Matis.
Pendant ce temps, dans la chambre de Marcel et Lucie...

▲ 53. LUCIE (inquiète)
Marcel! J'entends des bruits dans la chambre de Matis.

◆ 54. MARCEL (endormi)
Tu t'inquiètes pour rien. Rendors-toi! C'est maintenant toi qui imagines des monstres!

▲ 55. LUCIE
Franchement! Je vais voir.

Bruitage : bruits de pas

56. NARRATEUR
Lucie ouvre la porte de la chambre de Matis. Elle aperçoit l'ombre de Termite et s'écrie :

▲ 57. LUCIE (effrayée)
Qui est là? J'appelle la police!

58. NARRATEUR
Termite se réveille et s'aperçoit alors que deux mamans le regardent.

★ 59. TERMITE (apeuré)
Ouaaaahhhhhhhh!!! Je vois double ou quoi? Deux mamans? Non, *mama mia!* Ne tirez pas mes oreilles! Je vous en supplie! Je ne viendrai plus, c'est promis!!! Haaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!

Bruitage : bruits de pas qui s'enfuient

60. NARRATEUR
Tiguili se camoufle derrière les rideaux sans que Lucie l'aperçoive. Il a réussi son coup.

▲ 61. LUCIE (apeurée)
Matis, es-tu correct? RÉPONDS-MOI!!

○ 62. MATIS
Oui maman.

63. NARRATEUR
Marcel entend crier et arrive en courant dans la chambre de Matis.

◆ 64. MARCEL (inquiet)
Qu'est-ce qui se passe ici?

▲ 64. LUCIE (intriguée)
Ça sent très bizarre dans cette chambre!

65. NARRATEUR
Cherchant l'odeur, Lucie se retourne et aperçoit quelque chose d'étrange derrière les rideaux...

▲ 66. LUCIE
Mais voyons, qu'est-ce que mes pantoufles font là?

67. NARRATEUR

En tirant les rideaux, toute la famille aperçoit le gentil monstre habillé avec les vêtements de Lucie.

▲◆ **68. LUCIE et MARCEL** (apeurés et en criant)
OUAHHHHH!!!!!!

69. NARRATEUR

Lucie et Marcel ont très peur. Ils se blottissent dans les bras l'un de l'autre.

○ **70. MATIS** (à voix basse)
Sauve-toi Tiguli!

✿ **71. TIGULI**
Je suis désolé, Matis. Je ne voulais pas faire peur à tes parents.
Au moins, Termite, lui, a eu doublement peur!

○ **72. MATIS**
Oui! Il ne reviendra plus jamais, c'est certain. Merci Tiguli!

Bruitage : bruits de pas qui s'enfuient

73. NARRATEUR

Les parents de Matis le regardent d'un air ahuri.

○ **74. MATIS**
Pourquoi vous ne m'avez pas cru pour les monstres?

◆ **75. MARCEL**
Parce qu'on ne les avait pas vus.

▲ **76. LUCIE**
Nous aurions dû te croire, Matis. Nous sommes désolés.

○ **77. MATIS**
C'est correct. Parfois, il faut le voir pour le croire.

78. NARRATEUR

Les nuits passèrent et Matis n'eut plus de problème à dormir.
Il se sentait maintenant en sécurité parce qu'il savait que Termite ne reviendrait pas. Lucie et Marcel racontèrent ce qu'ils avaient vécu à tout le voisinage. Personne ne les crut.
Bien sûr, personne n'avait vu!

Bonne nuit!

FIN

PANIQUE À BORD

HISTOIRE INTÉGRALE

Annexe 12



Une initiative de Boscoville



Septembre 2016

Cette histoire fait partie de la **Visite éducative - Interprétation en studio**
réalisée par l'équipe de **Citécoute.ca**, une initiative de **Boscoville**.



RÉSUMÉ

Emma et Christophe Bouvier viennent de se marier et sont en voyage sur le luxueux bateau *L'Espadon*. Ils filent le parfait bonheur jusqu'à ce qu'une dispute éclate. Le lendemain, Christophe est introuvable. Que s'est-il passé? Quelqu'un lui aurait-il fait du mal?

Les passagers et les membres de l'équipage se rencontrent dans la salle de bal pour résoudre le mystère. Au fil des discussions, on réalise que chacun a une raison d'attirer sur lui les soupçons. Qui est le véritable meurtrier?

PERSONNAGES

LE NARRATEUR

Comme les auditeurs ne peuvent pas voir ce qui se passe, le narrateur décrit les situations. Il met de l'émotion dans sa voix pour créer l'ambiance des différentes péripéties de l'histoire.

○ CAPITAINE WILLIAM

William est le fier capitaine du navire. Il a confiance en lui et est imposant.

□ MAGGIE

Maggie est une femme de chambre discrète, mais elle sait beaucoup de choses sur les passagers du navire.

▲ GASTON

Gaston est un vieux cuisinier. Il a l'air sévère et inquiétant.

◆ MADAME O'HARA

Madame O'Hara est une chanteuse d'opéra extravagante. Elle raconte plusieurs anecdotes qui semblent fausses. Elle imagine un drame dans toutes les situations.

✦ EMMA BOUVIER

Emma est une jeune mariée. Elle est très amoureuse.

★ CHRISTOPHE BOUVIER

Christophe est un jeune marié. Il est très amoureux, mais jaloux.

DÉBUT DE L'HISTOIRE

1. NARRATEUR

Panique à bord, par la classe de _____.

La mer du Nord était calme et ses flots berçaient le navire appelé *L'Espadon*. Dans la salle de bal, un couple de jeunes mariés, Christophe et Emma Bouvier, valsent sur la piste de danse au rythme de l'orchestre.

Bruitage : musique d'un orchestre en bruit de fond

❖ 2. EMMA

Christophe, mon amoureux, quelle splendide soirée!

★ 3. CHRISTOPHE

Oui Emma. Promets-moi que nous serons toujours aussi heureux ensemble.

❖ 4. EMMA (inquiète)

Et bien... C'est que...

★ 5. CHRISTOPHE

Que t'arrive-t-il Emma? Tu doutes de notre amour?

❖ 6. EMMA

Mais non, mon chéri.

7. NARRATEUR

Christophe quitte la piste de danse d'un pas décidé, suivi d'Emma.

Bruitage : bruits de pas

Au même moment, Madame O'Hara, la chanteuse d'opéra, fait une entrée remarquée. Elle est vêtue de sa plus belle robe et de plusieurs colliers de perles.

Bruitage : colliers de perles qui s'entrechoquent

◆ 8. MADAME O'HARA (fière)

Bonsoir, Mesdames et Messieurs! Surtout, ne vous levez pas pour m'accueillir.

9. NARRATEUR

Dans un coin de la salle, à l'entrée des cuisines, Maggie et Gaston, deux domestiques, chuchotent.

□ 10. MAGGIE (fâchée)

Oh non! Je ne peux pas supporter Madame O'Hara.

▲ 11. GASTON (fâché)

Ne m'en parle pas! Elle se plaint constamment du goût des plats que je prépare! Ce n'est jamais à son goût! Je mettrais bien un peu de poison dans son repas.

○ 12. CAPITAINE WILLIAM (fâché)

Hey ho! Depuis quand les domestiques se mêlent-ils aux passagers sur ce bateau? Maggie, Gaston, retournez à vos occupations immédiatement!

13. NARRATEUR

Le Capitaine William leur pointe la porte des cuisines.

■▲ 14. MAGGIE ET GASTON

Oui Monsieur! Tout de suite Monsieur!

◆ 15. MADAME O'HARA (fière)

Cher Capitaine William, avez-vous déjà eu l'honneur de m'entendre chanter?

○ 16. CAPITAINE WILLIAM (agacé)

Malheureusement, non...

◆ 17. MADAME O'HARA (en chantant)

OOOOOOOOOOOooooooooHHHHHHHH!!!!!!

Bruitage : verre qui éclate

18. NARRATEUR

Le lendemain matin, lorsqu'Emma se réveille, elle constate que Christophe n'est pas à ses côtés. Elle fait le tour du navire, demande à tous les passagers... Personne n'a vu son époux. Une réunion d'urgence est organisée dans la salle de bal pour tenter de retrouver Christophe.

○ 19. CAPITAINE WILLIAM

L'heure est grave, Christophe Bouvier a disparu depuis ce matin. Nous avons fouillé le navire et il n'y a aucune trace de lui! Nous devons absolument savoir où et quand il a été vu pour la dernière fois.

✦ 20. EMMA (triste et en pleurant)

Bouhouhou... Aidez-moi à retrouver mon époux!

◆ 21. MADAME O'HARA

Pauvre Emma! Cela me rappelle quand mon quatrième mari a disparu soudainement... Nous étions au sommet de l'Everest, le plus haut sommet du monde...

○ 22. CAPITAINE WILLIAM (fâché et en coupant la parole de Madame O'Hara)

Taisez-vous Madame O'Hara!

(doux et rassurant avec Emma)

Emma, quand avez-vous vu votre mari pour la dernière fois?

✦ 23. EMMA (triste et en pleurant)

Au moment de m'endormir, vers minuit.

○ 24. CAPITAINE WILLIAM

Quelqu'un a-t-il aperçu Christophe Bouvier par la suite?

■ 25. MAGGIE

Quand je balayais la salle de bal, vers deux heures du matin, j'ai vu passer un homme en chemise de nuit rayée, il semblait troublé... C'était peut-être lui.

✦ 26. EMMA (excitée)

C'est lui! C'est mon Christophe! Lui avez-vous parlé?

■ 27. MAGGIE (gênée)

Non...

◆ 28. MADAME O'HARA (paniquée)

Oh! Il s'est peut-être jeté à la mer!

▲ 29. GASTON (fâché)

Calmez-vous! On n'a pas vu cet homme depuis plus de douze heures. Soit il s'est jeté par-dessus bord, soit quelqu'un lui a enlevé la vie.

TOUS

*Bruitage : (son soulignant le drame) PAN PAN
PANNNNNNNNNNN*

○ 30. CAPITAINE WILLIAM

Madame Bouvier, votre mari aurait-il eu une raison de s'enlever la vie?

♣ 31. EMMA (fâchée)

Jamais! Nous venons de nous marier et vivons le parfait bonheur!

□ 32. MAGGIE (fâchée)

C'est faux!

(gênée)

J'ai menti tout à l'heure... La vérité, c'est que j'ai parlé avec Monsieur Bouvier hier. Il m'a confié qu'il avait eu un conflit avec Madame... Mais il a aussi ajouté qu'il était très amoureux d'elle.

○ 33. CAPITAINE WILLIAM (fâché)

Maggie, pourquoi ne l'avez-vous pas dit plus tôt?

□ 34. MAGGIE (gênée)

Je ne l'ai pas dit, parce que j'avais peur de paraître suspecte.

◆ 35. MADAME O'HARA (paniquée)

C'est maintenant évident, cet homme ne voulait pas mourir; il est amoureux! Il y a donc un meurtrier à bord!

▲ 36. GASTON (menaçant)

Personne ne bouge. S'il y a un meurtrier parmi nous, nous devons le découvrir.

Récapitulons. À deux heures du matin, Christophe Bouvier est aperçu pour la dernière fois. Qui, parmi vous, a commis ce crime?

♣ 37. EMMA (fâchée)

Comment, parmi vous? Vous êtes également suspect Gaston!

□ 38. MAGGIE (fâchée)

Oui! Surtout qu'hier, tu m'as dit que tu aimerais empoisonner Madame O'Hara!

▲ 39. GASTON (fâché)

Je plaisantais. Je ne ferais pas une chose pareille! Jamais je ne gâcherais un plat!

◆ 40. MADAME O'HARA

Quel drame! On devra absolument en faire un film dont je serai la vedette!

○ 41. CAPITAINE WILLIAM

Madame O'Hara, nous savons tous que vous avez fait fortune grâce à l'argent de vos ex-maris, qui sont tous disparus mystérieusement...

TOUS

*Bruitage : (son soulignant le drame) PAN PAN
PANNNNNNNNNNN*

○ 42. CAPITAINE WILLIAM

Combien avez-vous eu de maris exactement?

◆ 43. MADAME O'HARA (gênée)

Onze...

○ 44. CAPITAINE WILLIAM

Onze maris? Tous disparus? C'est étrange! Quelle coïncidence!

✦ 45. EMMA (en chuchotant)

Ohhhh! Madame O'Hara est peut-être la meurtrière? Si elle a fait disparaître tous ses maris... Elle a peut-être fait disparaître mon Christophe.

□ 46. MAGGIE

Un instant Emma! J'aimerais bien que vous nous parliez du sujet de votre conflit d'hier avec Christophe.

✦ 47. EMMA (gênée)

Il a paniqué parce qu'il doutait de mon amour pour lui.

□ 48. MAGGIE (fière)

Est-ce que ce conflit aurait un lien avec cette lettre?

49. NARRATEUR

Maggie sort de son tablier une enveloppe sur laquelle un cœur est dessiné.

✦ 50. EMMA

De quel droit avez-vous fouillé dans ma valise?

□ 51. MAGGIE

De quel droit entretenez-vous une relation secrète avec le capitaine?

TOUS

*Bruitage : (son soulignant le drame) PAN PAN
PANNNNNNNNNNNNN*

□ 52. MAGGIE

Ça y est... Je sais! Emma s'est débarrassée de son mari en pleine mer, pour refaire sa vie avec le capitaine.

○ 53. CAPITAINE WILLIAM (gêné)

D'accord, je l'avoue... Dès que j'ai vu Emma sur ce navire, j'ai eu un coup de foudre. Je lui ai envoyé cette lettre dans laquelle je lui déclare mes sentiments, mais elle m'a répondu qu'elle était déjà en amour avec Christophe.

✦ 54. EMMA

Tout cela est vrai. J'aime mon mari et ne le quitterai jamais.

55. NARRATEUR

Soudainement, on entend des pas s'approchant de la porte.

Bruitage : bruits de pas

◆ 56. MADAME O'HARA (apeurée)

Qui est-ce qui approche?

Bruitage : porte qui s'ouvre lentement

TOUS

OHNNNNNNNNNNNNN CHRISTOPHE!

★ 57. CHRISTOPHE (joyeux)
Emma, mon amour!

58. NARRATEUR

Christophe se tourne vers le capitaine.

★ 59. CHRISTOPHE (fâché)
Mesdames et messieurs, cet homme est un imposteur!

○ 60. CAPITAINE WILLIAM

Comment osez-vous insulter votre capitaine?

★ 61. CHRISTOPHE

Capitaine, pouvez-vous expliquer comment vous pilotez ce bateau, si vous êtes toujours dans cette salle de bal?

62. NARRATEUR

Le capitaine tente de s'enfuir, mais Gaston referme la porte à temps. Il enlève au capitaine sa casquette et sa fausse moustache.

Bruitage : moustache qui décolle

▲ 63. GASTON (surpris)
ROGER! Le concierge!

TOUS

*Bruitage : (son soulignant le drame) PAN PAN
PANNNNNNNNNNNNN*

○ 64. CAPITAINE WILLIAM

Vous m'avez démasqué! Je me suis fait passer pour le capitaine et j'ai orchestré la disparition de Christophe afin de séduire Emma.

★ 65. CHRISTOPHE

Il m'a attaché dans la cabine avec le vrai capitaine.
Heureusement, nous nous sommes libérés à temps!

◆ 66. MADAME O'HARA

Qu'on le jette à la mer!

○ 67. CAPITAINE WILLIAM (apeuré)

Pitié! Je suis un homme perdu...

▲ 68. GASTON

Je propose que ce menteur reste attaché jusqu'au prochain port où nous remettrons son sort entre les mains des autorités. Ce soir, nous fêterons les retrouvailles des amoureux autour d'un grand banquet!

TOUS

HOURRAAAAAAH!

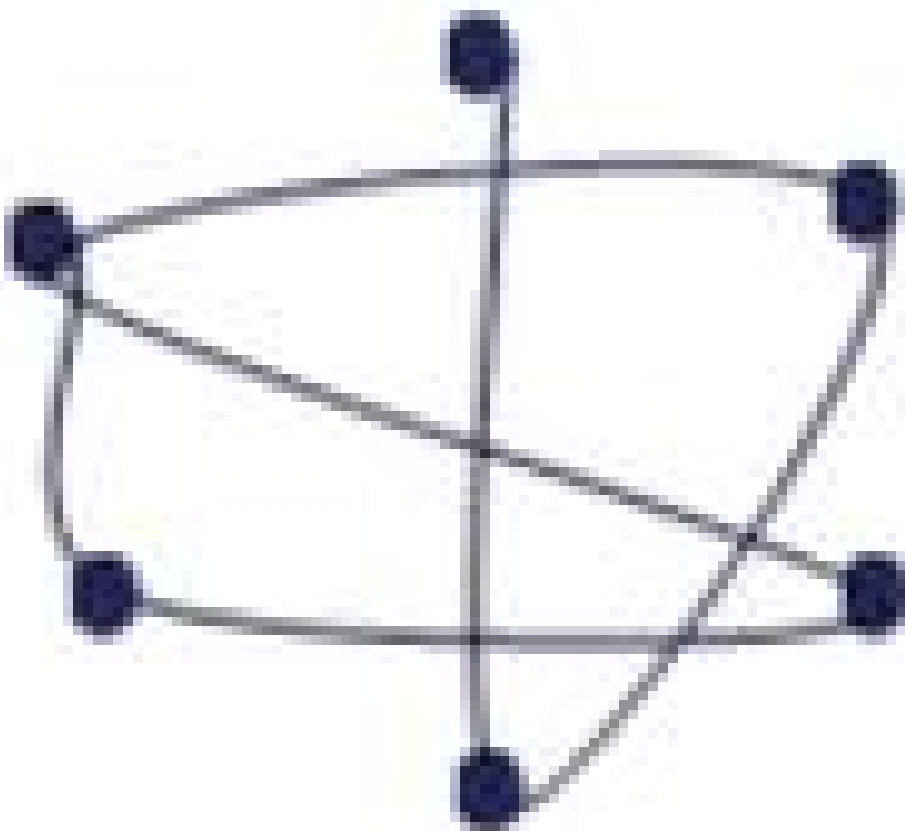
69. NARRATEUR

Et c'est ainsi que le navire *L'Espadon* poursuit sa route, sous un ciel étoilé, porté par des airs de fête!

FIN

Annexe 13

Fameuse corde : exemple de corde entremêlée



Références

- Diouf, B. (2020, 14 mars). *Il « pleut » des virus sur la terre*. La Presse.
<https://www.lapresse.ca/debats/opinions/202003/13/01-5264579-il-pleut-des-virus-sur-la-terre.php>
- Passeport santé. (2020). *Microbes, virus, bactéries... Quelles différences?*
<https://www.passeportsante.net/fr/Actualites/Dossiers/DossierComplexe.aspx?doc=microbes-virus-bacteries-differences-p3>
- Savard, C. Wooloo. *Cherche et trouve à colorier*.
<https://wooloo.ca/2020/03/24/cherche-et-trouve-a-colorier-le-virus/>
- Wikipédia. (2020, 25 avril). *Coronavirus*. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Coronavirus>
- Wikipédia. (2020, 29 avril). *Virus*. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Virus>