



Là où tout est possible!

Une création de Maxime de Munk

RÉSUMÉ

Deux amis se retrouvent sur une scène où il semble n'y avoir rien. Sans leurs écrans, ils ne savent plus quoi faire. C'est plate, pensent-ils ! Mais, à mesure qu'ils explorent quelques objets, leur imagination s'éveille et ouvre des possibilités inattendues. Rien devient tout : des mondes apparaissent, des personnages se multiplient et l'aventure les entraîne dans des directions qu'ils n'avaient pas prévues.

Une pièce drôle et touchante qui célèbre l'imagination, l'amitié et le pouvoir de créer avec presque rien.



Chloé Lauzon
Comédienne



Patrick Golau
Comédien



Maxime de Munk
Auteur, metteur en scène
et coproducteur



Erika Lefebvre
Scénographe, costumière,
accessoiriste



Martin Gougeon
Coproducteur

une création de
L'ancien
fresbyère

en collaboration avec
PALACE
SALLE DE SPECTACLE

merci à

Desjardins

Granby

L'ARTÉ

GUIDE PÉDAGOGIQUE

Des pistes pour préparer, vivre et prolonger l'expérience de la pièce RIEN avec votre groupe.

Pour le
primaire !

1 AVANT LA REPRÉSENTATION

MISE EN CONTEXTE

Deux amis arrivent sur une scène où il semble n'y avoir rien. Sans leur téléphone, ils ne savent pas quoi faire. C'est « plate », pensent-ils ! Quelques objets ouvrent bientôt de nouvelles possibilités. Que peut-on inventer quand on croit ne rien avoir ?

- Quand tu dis « Je n'ai rien à faire », qu'est-ce que cela veut dire pour toi ?
- Que pourrait devenir une boîte de carton dans un jeu ? Et un morceau de tissu ?
- Selon toi, qu'est-ce que tu pourrais créer avec presque rien ?



AU THÉÂTRE

- On peut rire et applaudir.
- On écoute pour permettre à tous de suivre l'histoire.
- On peut répondre lorsque les interprètes nous y invitent.
- On fait ensuite silence pour poursuivre l'écoute.

2 APRÈS LA REPRÉSENTATION

PREMIERS ÉCHANGES

Commencez par les souvenirs spontanés, puis choisissez quelques questions.



- Résumé dans tes mots l'histoire que tu as vue.
- Quel moment t'a fait rire ? Qu'est-ce qui était drôle ?
- Quel moment t'a surpris, touché ou inquiété ? Pourquoi ?
- Quel personnage t'a le plus intéressé ? Pourquoi ?
- Quelle idée te reste en tête ?



ON ÉCHANGE

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. L'important est de partager ses idées, d'écouter celles des autres et de respecter les différents points de vue.

3

OBSERVER LE THÉÂTRE LE THÉÂTRE

Comment le théâtre crée un monde avec presque rien ?



LE DÉCOR ET LES ACCESSOIRES

- De quoi avait l'air la scène au début ?
- Qu'est-ce qui s'est ajouté ensuite ?
- En quoi les blocs blancs et les draps se sont-ils transformés ?
- Comment as-tu compris qu'un objet représentait autre chose ?



LE JEU ET LES PERSONNAGES

- Comment deux interprètes ont-ils pu jouer plusieurs personnages ?
- Quels changements de voix, de posture ou de costume as-tu remarqués ?
- Qu'est-ce qui te faisait rire ?
- Qu'est-ce qui t'a fait réfléchir ?



LES SONS ET LES LUMIÈRES

- Quel son ou changement de lumière te revient en mémoire ?
- Comment t'a-t-il aidé à imaginer un lieu ou une émotion ?
- Que soulignait-il dans l'histoire ?



LE RÔLE DU PUBLIC

- À quels moments les personnages se sont-ils adressés à vous ?
- Comment le public a-t-il contribué à l'histoire ?
- Quelle différence y a-t-il entre les interprètes et les personnages qu'ils jouent ?

4

ACTIVITÉS APRÈS LA PIÈCE

Choisissez une ou deux activités selon l'âge du groupe et le temps disponible.

1 UNE BOÎTE ET UN TISSU

🕒 20 à 25 minutes



- En équipes, trouver deux choses que chaque objet pourrait représenter.
- Préparer une petite scène de 30 secondes.
- Présenter quelques scènes et deviner les transformations.

2 HISTOIRES À PARTIR D'UN OBJET

🕒 25 à 30 minutes



- Chaque élève choisit un objet du quotidien.
- Écrire ou dessiner une courte histoire où cet objet devient autre chose.
- Partager en petits groupes ou en grand groupe.

3 ÉCRANS OU IA: POUR OU CONTRE ?

🕒 15 à 20 minutes



- En équipes, lister les bons côtés et les moins bons des écrans et de l'IA.
- Discuter en groupe de vos conclusions et opinions.

4 UNE TRACE CRÉATIVE

🕒 5 à 10 minutes



- Dessiner une scène marquante.
- Écrire une phrase que tu as aimée ou apprise.
- Partager en petits groupes ou en grand groupe.
- Ou : un mot qui représente pour toi la pièce.