



Dossier pédagogique

Ce dossier pédagogique inclut quelques suggestions afin de préparer vos étudiants à une représentation de théâtre, pour qu'ils puissent mieux assister et en profiter. Le thème et les éléments musicaux et dramatiques de cette pièce de théâtre peuvent vous aider à mettre en valeur certains aspects de votre programme d'étude d'arts. S'il vous plaît, copiez et distribuez le guide à vos collègues enseignants.

Pour réserver le spectacle ou afin d'obtenir plus d'information, veuillez contacter:

Raphaël Fréchette
Agent de spectacle jeunesse
514-817-6040 raph@productionsratatouille.com
www.productionsratatouille.com

Axis Theatre Company – **English Only**
604-669-0631 tours@axistheatre.com
sans frais: 1-866-294-7943
www.axistheatre.com



TABLE DE MATIÈRES

➤ Synopsis	3
➤ À propos de l'auteur	3
➤ Les marionnettes	3
➤ Les thèmes	4
➤ Liés au programme d'études	
○ Les arts	5
○ Carrières	6
○ Langage	7
○ Compétences de base	8
➤ Les activités	
○ Avant la performance	8
○ Après la performance	9-14
➤ À propos d'Axis Théâtre	16
➤ Appendice	17
○ Personnages	17
○ Vocabulaire	17
○ Références	18

GÉNÉRIQUE

- D'après le roman d'Eileen Spinelli
- Adapté par Chris McGregor
- Mise en scène de Chris McGregor
- Marionnettes créées par Frank Rader
- Costumes de marionnettes par Barbara Clayden
- Son et composition par Stephen Bulat
- Décor par Shizuka Kai
- Régie de plateau de Jillian Perry
- Interprété par Jeny Cassady, Christine Reinfort et Sarah May Redmond



1. SYNOPSIS

Quelqu'un t'aime Monsieur Hatch a lieu dans une petite ville tranquille durant les années 1940. Monsieur Hatch est un homme grand, maigre et solitaire qui fait un travail simple mais important: attacher les ferrets au bouts des lacets dans une usine. Il est solitaire. Il n'a pas confiance en lui et n'a aucune envie de se faire des amis. Le jour de la Saint-Valentin, sa vie est bouleversée lorsqu'il reçoit une boîte de chocolats en forme de coeur avec un message qui dit «Quelqu'un t'aime». À partir de ce moment-là, Monsieur Hatch commence à se faire des amis, manger des bon plats et apprécier les beaux moments de la vie qu'il ignorait auparavant. Après avoir reçu la note d'amour, Monsieur Hatch part à la recherche de l'origine de ce paquet mystérieux. Monsieur Hatch finit par se rendre compte qu'il est aimé pour vrai.

2. À PROPOS DE L'AUTEUR

Eileen Spinelli est née à Philadelphie en 1942. Elle est poète, auteure de livres jeunesse et professeure d'écriture. Mère de sept enfants, Spinelli passait maintes nuits à leur lire des histoires. Parmi ses livres pour jeunes, les plus aimés sont: *Thanksgiving at the Tappletons*, *Do You Have a Hat?* et *While You are Away*. Sa poésie et ses contes ont une grande signification pour les enfants en développement. Elle a reçue un prix Christopher pour *Somebody Loves You Mister Hatch*, un prix donné pour les livres qui «affirment les valeurs les plus hautes de l'esprit humain». En plus de sa littérature, Spinelli organise des ateliers pour adultes et enfants. Dans son temps libre, elle aime jardiner, parler l'Italien et visiter des ventes de garage ou des marchés aux puces.

3. LES MARIONNETTES

Le marionnettiste contrôle la marionnette. Il bouge celle-ci, faisant les actions, mouvements et mimiquant la voix unique du personnage. Il y a plusieurs styles de marionnettes à travers le monde - par exemple des marionnettes à main ou à l'ombre, ou bien des marionnettes qui sont opérées par des cordes, des tiges de bois ou du métal.



4. LES THÈMES

- **La solitude**

Le protagoniste est un homme solitaire. Tous les jours, après le travail, Monsieur Hatch arrête chez le boucher pour acheter son aile de dinde, et parfois, une tranche de jambon. Il lit son journal, se couche tôt et se lève tôt (à 6h30 pour son travail). Au travail, il s'assoit seul dans un coin pour manger son lunch.

- **L'importance de changer sa routine**

Souvent les gens ont peur du changement de routine. Nous avons peur de l'inconnu. Si l'on passe sa vie sans accepter la croissance et les changements, on se retrouve enlisé dans une ornière, sans expérimenter de nouveauté. Monsieur Hatch est un homme qui vit sa vie ordinaire et prévisible jusqu'au moment où il reçoit un coeur plein de chocolats avec une note qui dit «Quelqu'un t'aime».

- **L'exploration de l'individualité**

Il est important dans la vie d'accepter et d'accueillir son individualité. Il faut, par exemple, choisir ses propres vêtements. Après avoir reçu un cadeau de Saint-Valentin, Monsieur Hatch se met une cravate jaune brillante avec des pois bleus. Avec son choix de vêtements, il exprime déjà sa joie.

- **Considération des autres**

Même quand on se sent seul, comme Monsieur Hatch, il y a quelqu'un pour qui on a de l'importance et qui prend soin de nous. Cette personne spéciale peut être un ami de l'école, un voisin ou un membre de notre famille. Nous ne devrions jamais nous sentir seul en ce monde, parce qu'il y a toujours quelqu'un qui peut nous remonter le moral. Demandez à vos étudiants à qui ils sont attachés dans leurs vies.

- **L'importance de l'amitié**

Monsieur Hatch se tient tout seul. Quand il reçoit une carte de la Saint-Valentin qui dit «Quelqu'un t'aime», il commence à avoir espoir en l'amour et il devient ami avec tout le monde autour de lui. Dans la vie, il est important de faire des connections personnelles avec les gens qui nous entourent.

- **La communauté**

La ville dans laquelle Monsieur Hatch vit est une communauté soudée. Les gens sont amicaux entre eux et ils se saluent quand ils se croisent. S'impliquer dans sa communauté est essentiel et cela crée une ville vivante et heureuse.



CONNECTIONS AU PROGRAMME D'ÉTUDE

L'Éducation artistique (maternelle-3^{ème} année)

Grandes idées

Les étudiants comprendront que:

- Les gens créent l'art pour exprimer leur individualité et qui ils sont en tant que communauté.
- Les gens connectent avec les autres à travers les arts dramatiques et la musique.

Compétences dans le programme d'étude

Les étudiants seront capable de:

- Créer des oeuvres artistiques en équipes et individuellement, en utilisant des idées inspirées par l'imagination, l'enquête, les expériences et les jeux éducatifs.
- Exprimer des sentiments, idées, histoires, observations et expériences à travers les arts.

Contenu

Les étudiants vont apprendre:

- Les éléments dramatiques (les personnages, le temps, le lieu, le cours de l'histoire)
- Le symbolisme

ÉDUCATION DANS LES ARTS (4^{ième}-7^{ième} année)

Grandes idées

- L'engagement au sein de l'expression créative et les expériences font grandir le sens d'identité et d'appartenance.

Compétences dans le programme d'étude

- Créer des oeuvres artistiques en équipes et individuellement, en utilisant des idées inspirées par l'imagination, l'enquête, les expériences et les jeux éducatifs

Contenu

- Les éléments dramatiques (les personnages, le temps, le lieu, le cours de l'histoire, les tensions, l'ambiance et le focus)
- Le symbolisme



ÉDUCATION DE CARRIÈRE (maternel-3ième année)

Grandes idées

- Une communauté puise sa force grâce aux connections familiales, sociales et de la collaboration entre les gens vers un but commun.
- Les communautés incluent divers rôles et diverses capacités.

Compétence dans le programme d'étude

- Reconnaître l'importance des relations positives dans sa vie.
- Identifier et apprécier les rôles et responsabilités des autres dans son école, sa famille et sa communauté.

Contenu

Les connections avec la communauté:

- Les rôles et les responsabilités à la maison, à l'école et au sein de la communauté.
-

ÉDUCATION DE CARRIÈRE (4ième-7ième année)

Grandes idées

- Les relations familiales et communautaires peuvent être une source de soutien et aider à prendre des décisions et résoudre des problèmes.

Compétence dans le programme d'étude

- Reconnaître l'aide apporté par les autres afin d'améliorer son éducation et sa croissance personnelle.
- Identifier et apprécier ses propres qualités, capacités, intérêts, accomplissements et croissance.

Contenu

Le développement personnel:

- Les capacités émergentes de direction, incluant la communication, la motivation et l'appui.



LE LANGAGE ET LA LITTÉRATURE (maternel-3ième année)

Grandes idées

Les étudiants comprendront que:

- Tout le monde a une histoire unique à raconter
- Les récits et autres genres littéraires aident à mieux se connaître soi-même et sa famille

Les compétences dans le programme d'étude

Les étudiants seront capables de:

- Reconnaître l'importance des histoires pour leur identité personnelle, familiale et communautaire.
- Se servir de leurs expériences et leurs connaissances pour connecter aux histoires et aux autres genres littéraires afin d'y trouver de la signification.

Contenu

Les étudiants vont connaître:

- La structure des histoires
- Les éléments littéraires
- Les stratégies du langage oral (par exemple: le focus sur le conteur, la prise de parole, s'exercer à poser des questions liées au sujet, faire des liens personnel et contribuer aux discussions.

LE LANGAGE ET LA LITTÉRATURE (4ième-7ième année)

Grandes idées

Les étudiants comprendront que:

- Le langage et le texte peuvent être des sources de créativité et de joie
- L'on peut avoir diverses perspectives sur les mêmes textes
- La littérature aide à nous comprendre nous-mêmes et à faire des liens avec les autres
-

Les compétences dans le programme d'étude

Les étudiants seront capables de:

- Faire des liens personnels avec les histoires et le monde entier.
- Écrire d'une façon personnelle, créative et critique



Contenu

Les étudiants vont connaître:

- Les stratégies du langage et les techniques de présentation

CONNECTION AUX COMPÉTENCES DE BASE

Une identité personnelle et culturelle

- Je suis conscient de la différence entre moi et des autres
- Je peux décrire ma famille et ma communauté
- Je peux identifier mes traits personnels
- Je peux décrire mes qualités et capacités

Responsabilité sociale

- Je peux créer et soutenir des relations positives avec diverses personnes, incluant des gens de différentes générations

5. LES ACTIVITÉS AVANT LE SPECTACLE

LE THÉÂTRE “LIVE” VS. LE FILM

Discutez les différences et les similarités entre les films, la télévision et le théâtre «live».

Discutez comment les acteurs se préparent pour leurs rôles avec chaque medium. Par exemple, un acteur jouant dans un film ou à la télévision peut reprendre une scène s'il y a une erreur, tandis qu'un acteur en théâtre doit continuer à jouer. Discutez aussi comment l'audience peut avoir un effet sur les artistes et leurs performances.

Rappelez à vos étudiants d'observer comment la scénographie, les costumes et la musique contribuent à la performance de *Quelqu'un t'aime Monsieur Hatch*. Est-ce que ces éléments donnent une ambiance enivrante et amusante?

ÊTRE UN SPECTATEUR POSITIF

Préparez vos étudiants à assister à une représentation «live». Qu'est-ce qui fait un spectateur positif? Par exemple, un spectateur positif:

- s'assoit en silence pour que les autres autour puissent entendre et voir le spectacle
- écoute attentivement les acteurs et les musiciens, sans les distraire avec des mouvements ou des commentaires
- rit et applaudit convenablement
- contribue à la performance et répond quand les acteurs le demandent



LES PERSONNAGES ET LE VOCABULAIRE

Avant de voir le spectacle, regardez ensemble la liste de personnages et les mots-clés (trouvés dans l'appendice) et choisissez l'information utile à la discussion avec les étudiants.

6. LES ACTIVITÉS APRÈS LE SPECTACLE

Après avoir assisté au spectacle de *Quelqu'un t'aime Monsieur Hatch*, c'est le moment idéal pour maintenir l'intérêt sur le sujet de l'art dramatique et la musique. Discutez les idées et les thèmes qui sont présents dans la pièce.

Les étudiants peuvent réfléchir, analyser et répondre aux arts dramatiques et à la musique: par exemple en discutant, en écrivant, ou bien à travers les récits, l'art visuel, le chant et en jouant des jeux dramatiques.

Les suggestions suivantes vous aideront à engager vos étudiants avec des jeux divertissants, qui aident aussi à promouvoir la pensée critique, la connaissance de soi, et la confiance. Choisissez les activités qui sont appropriées à l'âge de vos étudiants et, si nécessaire, modifiez le niveau de difficulté au besoin.

UN ANALYSE DE QUELQU'UN T'AIME MONSIEUR HATCH

Servez-vous des questions suivantes pour les discussions avec la classe entière, en petits groupes ou avec un partenaire. Après avoir discuté avec un partenaire ou en petit groupe, les étudiants peuvent partager leurs idées avec toute la classe.

Bien que les questions servent à inspirer l'écriture, les étudiants peuvent accompagner les phrases écrites de dessins.

- Quel personnage est ton préféré? Pourquoi?
- Comment les acteurs ont-ils utilisés les marionnettes?
- Quelle partie de la performance était la plus intéressante?
- Quelle partie de la pièce était la plus joyeuse?
- Quelle partie de la pièce était la plus triste?
- As-tu déjà reçu une carte de la Saint-Valentin? Comment te sentais-tu?
- Pourquoi est-il important de passer du temps avec les amis et la famille?
- As-tu déjà fabriqué ou manipulé une marionnette? Si oui, as-tu aimé le faire?
- En quoi les marionnettes sont-elles différentes des acteurs?



- Qu'est-ce que tu as aimé chez la marionnette de Monsieur Hatch?

UN ATELIER DE CONTES (Suggéré pour maternel-7^{ème} année)

Demandez à vos étudiants de raconter l'histoire de «*QUELQU'UN T'AIME MONSIEUR HATCH*» en utilisant de la créativité et de l'imagination. Pour les plus jeunes étudiants, vous pouvez suggérer des moments dans l'histoire qu'ils peuvent mettre en ordre. Ou bien, ils peuvent raconter l'histoire pendant que vous l'écrivez. Pour les plus grands étudiants, ils peuvent résumer leur scène préférée, ou créer une scène en groupe. Encouragez vos étudiants à être le plus créatifs possible! Leur imagination n'a pas de limite!

SE PARTAGER EN CERCLE

Parler en cercle est une bonne façon de rassembler la classe pour une discussion. C'est une bonne façon de débiter la journée scolaire. Vous pouvez amener ou créer un objet (par exemple une pierre spéciale ou un bâton) qui peut servir de «porte-parole». Passez l'objet dans le cercle. La personne qui tient l'objet est celle qui a le droit de parole. Le reste de la classe doit lui porter son attention.

Voici quelques exemples de questions à choisir:

- Qu'as-tu le plus aimé dans le spectacle?
- Qu'as-tu appris du spectacle?
- Comment fais-tu pour montrer à quelqu'un que tu l'aimes?
- Qu'est-ce qui te rends heureux?
- Si tu avais un seul conseil à offrir à Monsieur Hatch, qu'est-ce que tu lui dirais?
- Nommes une chose pour laquelle tu es reconnaissant dans ta communauté.
- Comment démontres-tu la gentillesse?
- Qu'est-ce qui rassemble une communauté?
- Comment fait-on une classe inclusive où l'on prend soin de l'autre?
- Quelles sont les façons d'exprimer son individualité?

MA COMMUNAUTÉ (Suggéré pour maternel-4^{ième} année)

Monsieur Hatch découvre l'importance de la communauté et de ses relations quotidiennes après avoir remarqué que les gens l'appréciait. Planifiez la visite d'un petit groupe de parents. Invitez-les à visiter la classe et parler de leurs carrières. Consultez les parents avant, pour s'assurer qu'il y ait une variété de choix de carrières. Prenez une heure ou deux, ou peut-être tout un après-midi, à écouter les présentations des parents



sur leurs métiers, leurs responsabilités, leurs rôles dans la communauté et comment ils y contribuent. Les parents peuvent apporter des accessoires et partager des histoires avec la classe. Laissez le temps aux étudiants de poser des questions et communiquer avec les parents. Ça donne aux enfants une opportunité de se connecter avec d'autres adultes, d'avoir des conversations et d'apprendre en faisant des enquêtes. Après les visites, les étudiants peuvent écrire et dessiner sur des cartes pour remercier les parents qui ont pris le temps de participer. Ensuite, entamez une discussion des idées ou organisez un projet d'art afin d'écrire et illustrer les choses importantes qu'ils ont apprises.

TU ES SPÉCIAL! (sugeré pour maternel-3ième année)

La vie de Monsieur Hatch est devenue plus intéressante lorsqu'il reçoit la carte durant la Saint-Valentin. Il est important de faire des liens forts avec les autres. Chaque semaine, choisissez un étudiant qui sera l'étudiant spécial de la semaine. Posez son nom et sa photo au mur de la classe avec quelques détails particuliers. L'étudiant peut amener trois objets intéressants et qui le représente, puis en parler avec la classe. Cela donne aux étudiants une opportunité de se faire apprécier par les autres. Laissez le temps pour des questions et commentaires. Les étudiants pratiqueront l'écoute, identifieront des intérêts communs et développeront l'habileté de faire des compliments aux autres.

“CANDY-GRAMS” (Sugeré pour maternel-7ième année)

Demandez à vos étudiants de dessiner des cartes sur les thèmes de l'amitié, la gentillesse et l'amour. Attachez des bonbons ou chocolats à chaque carte. Cela peut être un événement pour toute la classe le jour de la Saint-Valentin mais aussi une occasion de lever des fonds pour l'école entière. Comme Monsieur Hatch, vous recevrez peut-être une surprise d'un admirateur secret!

QUI AIMEZ-VOUS? (Sugeré pour maternel-3ième année)

Demandez à vos étudiants d'identifier les personnes dans leur vies qu'ils aiment. Ça peut être des amis, de la famille, des animaux ou des professeurs. Ils peuvent créer des cartes ou des dessins pour ces personnes. Les cartes/dessins peuvent inclure une liste de raisons pourquoi les enfants les aiment, une liste de qualités ou des souvenirs spéciaux.



Livres recommandés:

- Home (Jeannie Baker)
- A Colour of His Own (Leo Lionni)
- I Like Myself! (Karen Beaumont)
- Chrysanthemum (Kevin Henkes)
- Thunder Boy Jr. (Sherman Alexie)
- It's Okay to be Different (Todd Parr)

AMUSEZ-VOUS AVEC DES JEUX DRAMATIQUES

MARIONNETTISTE

Divisez les étudiants en groupes de trois. Dites à chaque groupe qu'un étudiant sera la voix de la marionnette, et les deux autres feront les bras et la bouche de la marionnette. Suggérez aux étudiants un lieu, par exemple un parc ou un restaurant, et demandez-leur d'inventer des personnages uniques à jouer. Refaites le jeu avec deux «marionnettes» qui jouent ensemble dans le lieu imaginaire.

BOUGER AVEC DES CORDES

Si vous avez un assez grand espace, faites promener les étudiants dans celui-ci. Rajoutez un tempo de cinq vitesses (1 au ralenti jusqu'à 5 qui est très rapide). Dites aux enfants que quand vous nommez une partie du corps, ils doivent imaginer la corde attachée à celle-ci. Dites-leur que le mouvement qu'ils doivent exécuter avec cette partie du corps doit être léger et flottant.

PAIRES OPPOSÉES

Demandez à vos étudiants de créer des paires de mots antonymes. Par exemple: «triste et heureux» ou «solitaire et populaire».

FABRIQUER UNE MARIONNETTE

Les marionnettes n'ont pas besoin d'être aussi détaillées que Monsieur Hatch. Elles peuvent être fabriquées de matériaux divers.



MARIONNETTE DE CHAUSSETTE

- une chaussette
- du fil de laine
- des boutons
- des papiers colorés
- des morceaux de feutre ou tissus
- des ciseaux
- de la colle
- des marqueurs, des crayons de cire ou des crayons de couleur
- des yeux
- des cure-pipes

Décidez quel genre de marionnette vous voulez faire. Pour des idées et des modèles, visitez <http://www.playideas.com/25-playful-puppet-crafts-kids/>. Découpez les pièces modèles et placez-les sur le matériel désiré (papier de couleurs, feutre, etc.). Décorez les morceaux en utilisant les marqueurs, des crayons de cire ou d'autres matériaux d'art. Collez les yeux et les cure-pipes.

MARIONNETTE DE SAC EN PAPIER

- un sac en papier brun
- du papier coloré
- des ciseaux
- de la colle
- des yeux
- des pompoms
- des marqueurs, des crayons de cire ou des crayons de couleurs

Choisissez un modèle ici: <http://www.auntannie.com/puppets/BrownBag/>. Imprimez le modèle sur du papier blanc ou coloré. Découpez le modèle avec des ciseaux et décorez-le.

UN «TALK-SHOW» DE MARIONNETTE À MAIN

Voici un jeu amusant avec les marionnettes. Demandez à trois étudiants de s'asseoir devant la classe sur des chaises. Vous allez avoir besoin aussi d'un hôte ou animateur du «talk-show» qui fait avancer l'action. Demandez à chaque étudiant d'introduire sa marionnette comme un personnage célèbre (par exemple: Olaf, La Petite Sirène ou un autre). Les membres de l'audience peuvent lever la main pour poser des questions aux marionnettes. L'animateur devra faciliter le dialogue entre les marionnettes et l'audience.



CERCLE DE RIRES

Avec vos étudiants, formez un cercle et riez. Le professeur doit mener le jeu.

Commencez par un rire contagieux et demandez aux étudiants de participer. Le rire est une excellente façon de se détendre et soulager le stress. Il est sain et thérapeutique!

S'AMUSER AVEC DES MARIONNETTES

Commencez par assembler les étudiants dans un cercle. Demandez à vos étudiants d'imaginer comment leur marionnette bouge et parle. Ensuite, demandez-leur de se présenter, en personnage, à la marionnette voisine, et de se questionner sur les autres personnages. Après cet exercice, les étudiants peuvent échanger leurs marionnettes et inventer leur propre personnage avec la marionnette d'un autre.

LES MARIONNETTES MONSTRES

Voici un bon jeu pour pratiquer l'improvisation. Premièrement, les étudiants se mettent en paires et ils choisissent un lieu pour une scène. Ça peut être, par exemple, à l'école, dans un jardin ou sur un terrain de jeu. Avec les marionnettes que les étudiants ont fabriquées (ou qu'ils jouent en mime), ceux-ci peuvent jouer qu'ils rencontrent un monstre et qu'ensemble, ils doivent trouver un moyen de se sauver du monstre avant qu'il ne mange leurs marionnettes!

DES JEUX DRAMATIQUES: LES MIROIRS

Le jeu des miroirs est une bonne activité de groupe dans laquelle les enfants coopèrent et s'observent attentivement. Les enfants se séparent en paires, partout dans la salle de classe. Pour commencer, l'enfant «A» sera l'acteur et «B» sera le miroir. Face à face, «A» commence à bouger et «B» fait son miroir. Lorsque vous dites «Figez!», le partenaire «B» devient l'acteur et le partenaire «A» devient le miroir. Les étudiants peuvent répéter le jeu en échangeant les rôles.

DES JEUX DRAMATIQUES: QU'EST-CE QUE TU FAIS?

En cercle - une personne au centre fait une activité. Quelqu'un saute dans le cercle et demande: «Qu'est-ce que tu fais?» La personne au centre répond avec quelque chose de nouveau et le deuxième fait cette activité-là. Exemple: La personne au centre mime l'activité de tondre le gazon. La deuxième personne entre et dit «Qu'est-ce que tu fais?» La première personne répond, «Je change une ampoule.» Alors la personne qui a sauté dans le cercle doit mimer cette activité. Le jeu continue autour du cercle.



JOUER AVEC LE CHANT ET LES HISTOIRES

En utilisant une chanson familière que les étudiants aiment chanter, écrivez une histoire pour cette chanson-là. Rajoutez des personnages, des dialogues et des actions qui peuvent aider à illustrer la chanson. La combinaison d'histoires et musique donne aux enfants une chance de participer dans un drame musical. Encouragez les enfants à varier leur voix et à utiliser des actions pour jouer les personnages dans l'histoire. Expérimentez avec des effets sonores, des accessoires et des costumes.



AXIS THEATRE COMPANY

La Compagnie d'Axis Theatre existe pour créer du théâtre physique pour les jeunes et les jeunes de coeur - explorant les aspects de clown, commedia dell'arte, la musique, le mouvement et les marionnettes afin de produire des pièces originales.

Maintenant, dans l'ère des ordinateurs, téléphones intelligents et tablettes électroniques, Axis Théâtre ouvre les yeux des jeunes les encourageant à participer à des expériences interactives qui instruisent, informent et inspirent. Axis Théâtre conte des histoires de manière unique, guidé par les mots suivants: inventeur, jeune, cinétique, multiculturel, intelligent et engageant.

Depuis 43 ans, Axis Theatre à inspiré une approche optimiste au risque, et notre activité en théâtre pour jeunes publics a doublé. À l'automne 2018, Axis a lancé notre première tournée internationale depuis plus que 10 ans. Nos efforts créatifs ont revitalisé notre réputation de production de théâtre de qualité pour jeunes. En 2017, Axis a été voté la «Compagnie Artistique de l'année» par le «B.C. Touring Council».

Axis Theatre est géré par le Directeur Artistique: Chris McGregor, le Directeur Général: Daune Campbell et la Coordinatrice de tournée: Petrice Brett. Nous sommes situé à Vancouver, en Colombie Britannique. www.axistheatre.com

Axis Theatre reconnaît que nous vivons, travaillons et jouons dans le territoire non cédé traditionnel des peuples Coast Salish - les nations de skwxwú7mesh (Squamish), selílwitulh (Tsleil-Waututh), et xʷməθkʷəy̍əm (Musqueam)

Nos spectacles sont possibles grâce à l'appui généreux des organisations suivantes:



Conseil des arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



BRITISH
COLUMBIA



BRITISH COLUMBIA
ARTS COUNCIL
An agency of the Province of British Columbia



Axis Theatre est un membre de la BC Alliance for Arts and Culture, Arts in Education Council of BC, BC Touring Council, Canadian Council for the Arts, Vantage Point Vancouver, the Professional Association of Canadian Theatres, International Performing Arts for Youth and The Granville Island Business Association. Axis Theatre Company engage, sous termes of the Canadian Theatre Agreement, des artistes professionnels qui sont membres de Canadian Actors' Equity Association.



APPENDICE

Imprimez et distribuez les parties de cette appendice que vous voulez pour vos étudiants. Dans cette section, vous trouverez une liste des personnages et de mots avec leur définitions correspondantes. Les matériaux pour le jeu dramatique de pantomime sont inclus ici.

Aussi, nous vous remercions de prendre le temps d'utiliser le dossier pédagogique de *QUELQU'UN T'AIME MONSIEUR HATCH* comme ressource afin de renforcer l'expérience de vos étudiants écoutant le spectacle. Si vous, ou vos étudiants, avez des questions ou commentaires, nous aimerions les entendre! Les lettres et les dessins sont bienvenus à l'adresse suivante: Axis Theatre Company, 1405 Anderson Street, Vancouver, BC Canada V6H 3R5. Nous vous souhaitons une bonne année scolaire et nous espérons que votre expérience soit positive!

PERSONNAGES:

Edna: Blanchisseuse
Betsy: Blanchisseuse
Molly: Blanchisseuse
Monsieur Hatch: Employé dans une usine de lacets
Monsieur Smith: Employé du kiosque à journaux
Monsieur Todd: Employé de l'épicerie
Melanie Todd: Fille de Monsieur Todd
Monsieur Goober: Facteur
Madame LeVasseur: Villageoise
Monsieur Dubois: Villageois

VOCABULAIRE:

Blanchisseuse: laveuse de vêtements
Usine: Immeuble où des objets sont fabriqués
Ferret: le bout de lacet, fait en plastique
Ukulele: un petit instrument de musique à 4 cordes
Responsabilité: un travail ou une tâche que l'on doit compléter



DES SITES-WEB POUR RÉFÉRENCE

Activités d'amitié: <https://www.kidssoup.com/activity/friendship-crafts-activities-games-and-printables>

Interview avec l'auteur, Eileen Spinelli:

<https://www.eerdmans.com/Pages/Item/9058/Author-Interview-Eileen-Spinelli.aspx>

Biographie de l'auteur, Eileen Spinelli:

<http://biography.jrank.org/pages/460/Spinelli-Eileen-1942.html>

Information sur les marionnettes <https://www.britannica.com/art/puppetry>

Information sur les années 1940 aux États-Unis, les usines, les machines et la culture:

<http://americanmachinist.com/features/1940s>

<http://www.pitlanemagazine.com/cultures/american-culture-in-the-1940s.html>

Des livres sur l'individualité:

<http://www.notimeforflashcards.com/2012/04/booksaboutbeingyourself.html>

Livres références sur l'amitié:

<http://www.playdoughtoplato.com/the-bff-childrens-book-list/>

Livres sur l'adaptation au changement:

<https://ccbc.education.wisc.edu/books/detailListBooks.asp?idBookLists=175>