

SHER!LOCOONTE

UN SPECTACLE DANS LA TENTACONTE

le guide pédagogique



robo

PRESTIGO
UNIVERS JEUNESSE

SHERLOCCONTE

table des
matières

3 Le spectacle

4 Un détective qui a du front

5 Fusion musicale

6 Mot caché

7 Codes secrets

9 La boîte à tâtons

11 À propos

12 Contact



SHERLOCONTE

le spectacle

Le spectacle immersif **SHERLOCONTE** plonge les jeunes au cœur d'une histoire d'enquête interactive qui se déroule dans un dôme gonflable où sont projetés des décors en 360°.

Un intrigant personnage d'inventrice du futur guide les jeunes à travers une intrigue qui comporte une série d'énigmes visuelles, musicales, mathématiques... qui ne peuvent être résolues que par un travail en équipe. Toutes les formes de leur intelligence sont stimulées et les jeunes font appel à leurs sens d'observation, de stratégie et de déduction pour ramasser des indices qui servent à déverrouiller toutes les portes de l'histoire...

Avec une approche unique où l'énergie, la curiosité, la déduction, l'enthousiasme, et l'humour servent la soif de participer des enfants, **SHERLOCONTE** est équipée pour surprendre.

En effet, l'approche de Sherloconte porte une réflexion sur l'importance de nos différentes formes d'intelligence et ses avantages, et s'assure également de véhiculer des valeurs importantes, adoptées par les familles.

- La valorisation de la jeunesse et de ses capacités
- L'apprentissage dans un contexte stimulant
- La mise en valeur de l'émerveillement et du plaisir sain
- Le développement de l'écoute de nos différentes formes d'intelligence
- L'ouverture sur les différentes cultures



Un détective qui a du front

Un bon détective se sert de tous les indices à sa disposition pour résoudre les enquêtes. Ce n'est pas facile de lire dans les pensées!

Pour ce jeu de devinettes, il faut de 4 à 12 joueurs séparés en deux équipes. Tu devras trouver le mot mystère grâce aux indices que te donnent tes coéquipiers. Écoute attentivement tes collègues pour devenir un vrai détective!

MATÉRIEL

Tu auras besoin de :

- fiches de carton pour noter des mots mystère (à créer au préalable avec les élèves : laissez-vous inspirer par votre expérience dans la Tentaconte!)
- un chronomètre ou sablier pour mesurer le temps écoulé.



COMMENT JOUER

1. Mettez les fiches des mots mystère au centre de la table, face cachée.
2. À tour de rôle, pour une période de 1 minute (à chronométrer), un joueur devient le détective. Il saisit un mot mystère et le place devant son front, de sorte que les autres joueurs voient le mot inscrit.
3. Les joueurs de son équipe disent alors tous les mots qui leur passent par la tête jusqu'à ce que le détective trouve le mot mystère. On peut dire tous les indices qui nous viennent à l'esprit pour permettre au détective de deviner le mot mystère, sans nommer directement le mot en question. Par exemple, si le mot à deviner est « carotte », on pourrait dire « les lapins adorent en manger! » ou « c'est un légume racine ».
4. Aussitôt le mot trouvé, le détective met la fiche dans la pile de son équipe et continue en mettant un autre mot mystère devant son front. On procède ainsi jusqu'à la fin de la minute.
5. Une fois le temps écoulé, c'est au tour de l'autre équipe de désigner un détective pour deviner les mots mystères.
6. On alterne d'une équipe à l'autre jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le rôle de détective. L'équipe qui a remporté le plus de mots mystère gagne la partie.

Fusion musicale

Dans le spectacle de Sherloconte, on découvre un instrument musical bien spécial: le pialon. Mi-piano, mi-violon, c'est un hybride bien original! À ton tour d'inventer un instrument inusité en combinant deux instruments que tu aimes, que tu viens de découvrir ou que tu trouves captivants.

Tout d'abord, utilise le début du nom d'un instrument et combine-le à la fin de l'autre. Par exemple:

piano + violon = pialon

Inscris le nom de chaque instrument et fais un petit dessin de ceux-ci, puis crée ton nouveau mot et illustre l'instrument que tu viens d'inventer.



	+		=	
	+		=	

Maintenant que tu as mélangé *deux instruments*, tu peux mélanger *deux médiums différents*. Dessine ou construis ton invention à l'aide de deux médiums de ton choix (crayons de bois, crayons feutres, marqueurs de type Sharpie, pastels gras, pastels secs, gouache, aquarelle, papier mâché, métal repoussé, argile...).

Mot caché

académie
bruit
cerveau
clé
code
détective
étude
frontal
idée
indices
intelligence
intrus
invention
liste
lobes
loupe
machine
mélodie
mémoire
message
mots
musée
musique
notes
occipital
pariétal
porte
résoudre
secret
sens
souvenir
symboles
temporal
temps
truc

Trouve les mots suivants dans la grille et encercle chacune des lettres à la mine. Une fois tous les indices trouvés, rassemble les lettres restantes pour révéler l'identité de l'inconnu.



t	r	u	c	e	r	v	e	a	u	c	o	d	e	s
t	s	m	i	n	t	e	l	l	i	g	e	n	c	e
e	m	i	e	d	o	h	s	m	e	m	o	t	s	c
m	e	n	n	l	e	c	s	o	a	t	u	r	l	r
p	s	d	o	v	o	e	c	e	u	c	e	s	c	e
o	s	i	p	s	e	d	p	i	l	v	h	m	e	t
r	a	c	o	e	k	n	i	a	p	o	e	i	p	e
a	g	e	r	n	h	o	t	e	r	i	b	n	n	s
l	e	s	t	s	e	t	s	i	l	i	t	m	i	e
d	e	t	e	c	t	i	v	e	o	e	e	a	y	r
l	r	e	s	o	u	d	r	e	b	n	t	t	l	s
f	r	o	n	t	a	l	c	l	e	r	o	u	a	m
a	c	a	d	e	m	i	e	e	s	s	u	t	d	l
l	o	u	p	e	m	e	m	o	i	r	e	i	e	e
i	n	t	r	u	s	m	u	s	i	q	u	e	t	s

MOT CACHÉ:



Codes secrets

Il existe plusieurs façons de transmettre un message codé. Voici quelques exemples de codes secrets que les élèves peuvent apprendre à chiffrer et déchiffrer. Voilà de quoi se creuser la cervelle! Ce sont aussi de merveilleuses opportunités de partage entre les élèves. Invitez-les à explorer certains des codes suivants et à créer des messages secrets qui seront déchiffrés par leurs collègues par la suite.



Certains des codes peuvent aussi être explorés en grand groupe. Vous pouvez ainsi afficher un message au tableau interactif et mettre les élèves au défi. C'est une activité idéale pour les retours en classe après la récréation ou pour revenir au calme après une activité plus dynamique.

PRESSÉ DE DÉCODER

Utilisez du jus de citron à titre d'encre invisible. Vous pouvez faire tracer le message à l'aide d'un pinceau ou d'un stylo-plume. Pour les élèves plus jeunes, le code peut être un dessin au lieu de mots. Pour révéler le message, il faut chauffer la feuille. Un séchoir à cheveux utilisé avec supervision est l'idéal ici.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Il suffit de substituer chaque lettre pour la valeur de sa position dans l'alphabet. Ainsi, A devient 1, B est 2, C est 3... Z est 26! Chaque élève doit donc créer sa liste de codes avec toutes les lettres avant de coder son message.

IMAGE MIROIR

Pour réaliser ce code, il faut écrire à l'envers. Plus facile à dire qu'à faire! Il faudra donc un miroir (ou un téléphone en mode *selfie*!) pour écrire, mais aussi pour déchiffrer le code. Pour créer le message codé, installez-vous face à un miroir et regardez dans celui-ci, de sorte que le message s'affiche à l'endroit dans le miroir. Les outils en plexiglas utilisés pour travailler l'axe de symétrie sont parfaits pour réaliser un message codé de la sorte.

À BREVETER

Pourquoi ne pas inventer de nouveaux codes? Invitez les élèves à créer de nouveaux alphabets et à substituer chaque lettre pour un nouveau caractère inventé. Chaque message codé doit être transmis avec sa légende bien sûr!

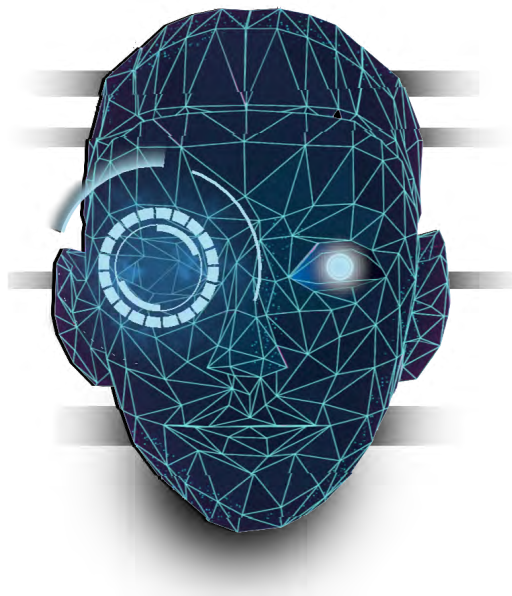
GYMNASTIQUE CÉRÉBRALE

C3 M#S%A9E 3S7 B13N D1FF1C1L3 4 L1R3, M415 VO7R3 C3RV34U
S'4D4P73 R4P1D3M3N7. 4U C0MM3NC3M3N7 C'3S7 D1FF1C1L3, M415
M41N73N4N7 V0U5 Y P4RVEN3Z S4N5 D1FF1CUL7É C3L4 PR0UV3 À QU3L
P01NT V07R3 C3RV34U 35T PU1554NT!

Bien que difficile à décoder au départ, notre cerveau s'adapte rapidement. Étonnant, mais cela prouve à quel point votre cerveau est puissant!

Maintenant que vous avez déchiffré le texte avec vos élèves, décidez les trois lignes suivantes pour découvrir les conseils clés pour devenir un bon détective :

F4IR3 4TT3N7I0N 4UX D3T4IL5
D1R3 S4 P3N5ÉE H4U7 3T F0R7
U71L1S3R T0U5 L3S S3N5



FAIRE ATTENTION AUX DÉTAILS

C'est pour ça que Sherlock Holmes avait toujours sa loupe... toujours s'attarder au moindre détail!

DIRE SA PENSÉE HAUT ET FORT

On réfléchit mieux quand on dit à voix haute ce qu'on pense, surtout quand on est plusieurs, comme ça on partage sa pensée et ensemble, on réfléchit encore mieux!

UTILISER TOUS LES SENS

Un bon détective doit savoir bien utiliser tous ses sens: observer, bien sûr, mais écouter, sentir, toucher aussi... Pour résoudre une énigme, il faut des fois aussi réfléchir à contre-sens!

La boîte à tâtons

À l'image des grands détectives, utilisons notre intuition pour trouver l'identité de l'objet caché.

MATÉRIEL

Pour réaliser cette activité, vous aurez besoin de:

- une *boîte en carton* dans laquelle a été découpé un trou suffisamment grand pour insérer la main d'un élève.
- *différents objets à faire deviner*: choisissez des objets aux textures et formes différentes mais qui sont inoffensifs au toucher. Voici quelques idées : une petite couverture, un livre, une figurine en plastique, une balle "squishy", un pinceau... adaptez les objets à l'âge et au niveau de vos élèves. Au préscolaire et chez les plus jeunes, les objets familiers sont l'idéal. Pour les élèves plus vieux, c'est le temps de relever de vrais défis et de faire deviner des objets méconnus ou d'une autre époque (un téléphone à roulette, une disquette!).



COMMENT JOUER

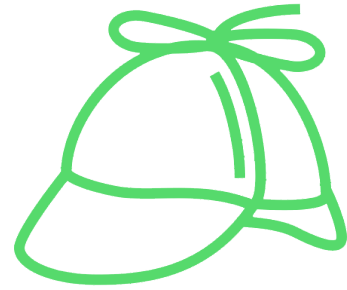
Invitez les élèves à tour de rôle à insérer leur main dans la boîte pour deviner quel objet s'y cache. Demandez à l'élève de décrire ce qu'il touche à l'aide du vocabulaire approprié (selon son âge encore une fois : doux, dur, rugueux, maléable, solide, long, étroit...). Les autres élèves peuvent faire des suggestions à la personne qui devine en fonction de la description qu'elle en fait.

Une bonne idée serait d'utiliser la boîte à tâtons pour enseigner et/ou appliquer la méthode scientifique avec votre classe. Utilisez alors un seul objet mystère pour tous. Invitez les élèves à formuler leurs hypothèses, à expérimenter et recueillir les données avant de comparer leurs résultats. C'est aussi le moment idéal pour parler de marge d'erreur et discuter avec vos élèves de l'importance d'une démarche d'expérimentation complète. Toucher un objet suffit-il à l'identifier?

La boîte à tâtons

UN PEU DE PHILOSOPHIE

Pour aller encore plus loin avec les élèves plus vieux et développer sa pensée critique, vous pourriez parler de la parabole des « aveugles et de l'éléphant », rendue célèbre par le poète américain John Godfrey Saxe:



« Six hommes d'Inde, très enclins à parfaire leurs connaissances, allèrent voir un éléphant — bien que tous fussent aveugles — afin que chacun, en l'observant, puisse satisfaire sa curiosité.

Le premier s'approcha de l'éléphant et perdant pied, alla buter contre son flanc large et robuste. Il s'exclama aussitôt : « Mon Dieu ! Mais l'éléphant ressemble beaucoup à un mur ! »

Le second, palpant une défense, s'écria : « Oh ! qu'est-ce que cet objet si rond, si lisse et si pointu ? Il ne fait aucun doute que cet éléphant extraordinaire ressemble beaucoup à une lance ! »

Le troisième s'avança vers l'éléphant et, saisissant par inadvertance la trompe qui se tortillait, s'écria sans hésitation : « Je vois que l'éléphant ressemble beaucoup à un serpent ! »

Le quatrième, de sa main fébrile, se mit à palper le genou. « De toute évidence, dit-il, cet animal fabuleux ressemble à un arbre ! »

Le cinquième toucha par hasard l'oreille et dit : « Même le plus aveugle des hommes peut dire à quoi ressemble le plus l'éléphant ; nul ne peut me prouver le contraire : ce magnifique éléphant ressemble à un éventail ! »

Le sixième commençait tout juste à tâter l'animal, lorsque la queue qui se balançait lui tomba dans la main. « Je vois, dit-il, que l'éléphant ressemble beaucoup à une corde ! »

Ainsi, ces hommes d'Inde discutèrent longuement, chacun faisant valoir son opinion avec force et fermeté. Même si chacun avait partiellement raison, tous étaient dans l'erreur. »

SHERLOCCONTE

à propos

Sherloconte est une collaboration des entreprises jeunesse Prestigo et Tobo.



Chez Productions Prestigo, nous croyons fermement que les arts et la culture sont vecteurs d'apprentissage et que le changement opère dans le cœur et l'esprit de nos acteurs de demain. Par des méthodes efficaces en matière de gestion de projets artistiques, de promotion et de marketing, ainsi que par des actions innovatrices, l'entreprise procure à ses clients une satisfaction hors du commun, qui s'appuient sur une expérience acquise depuis 2006 déjà et ce, à travers tout le Canada.



Depuis 2012, Tobo crée des expériences multiplateformes inspirantes et engageantes pour les enfants de 3 à 15 ans. Fondée et dirigée par trois mamans, Tobo vise à engager de manière intelligente les jeunes d'aujourd'hui et leurs familles. Qu'il s'agisse d'expériences numériques, de jeux interactifs, de séries web ou de livres, Tobo réalise des productions originales qui plaisent aux yeux, nourrissent l'esprit et touchent à l'âme." Nous sommes une entreprise à vocation culturelle dont la mission est de produire, promouvoir et mettre en marché des contenus éducatifs, intelligents et divertissants destinés à la jeunesse et au grand public.

POUR PLUS D'INFOS SUR LES SPECTACLES

prestigo.ca/spectacles

info@prestigo.ca

1-888-996-2443