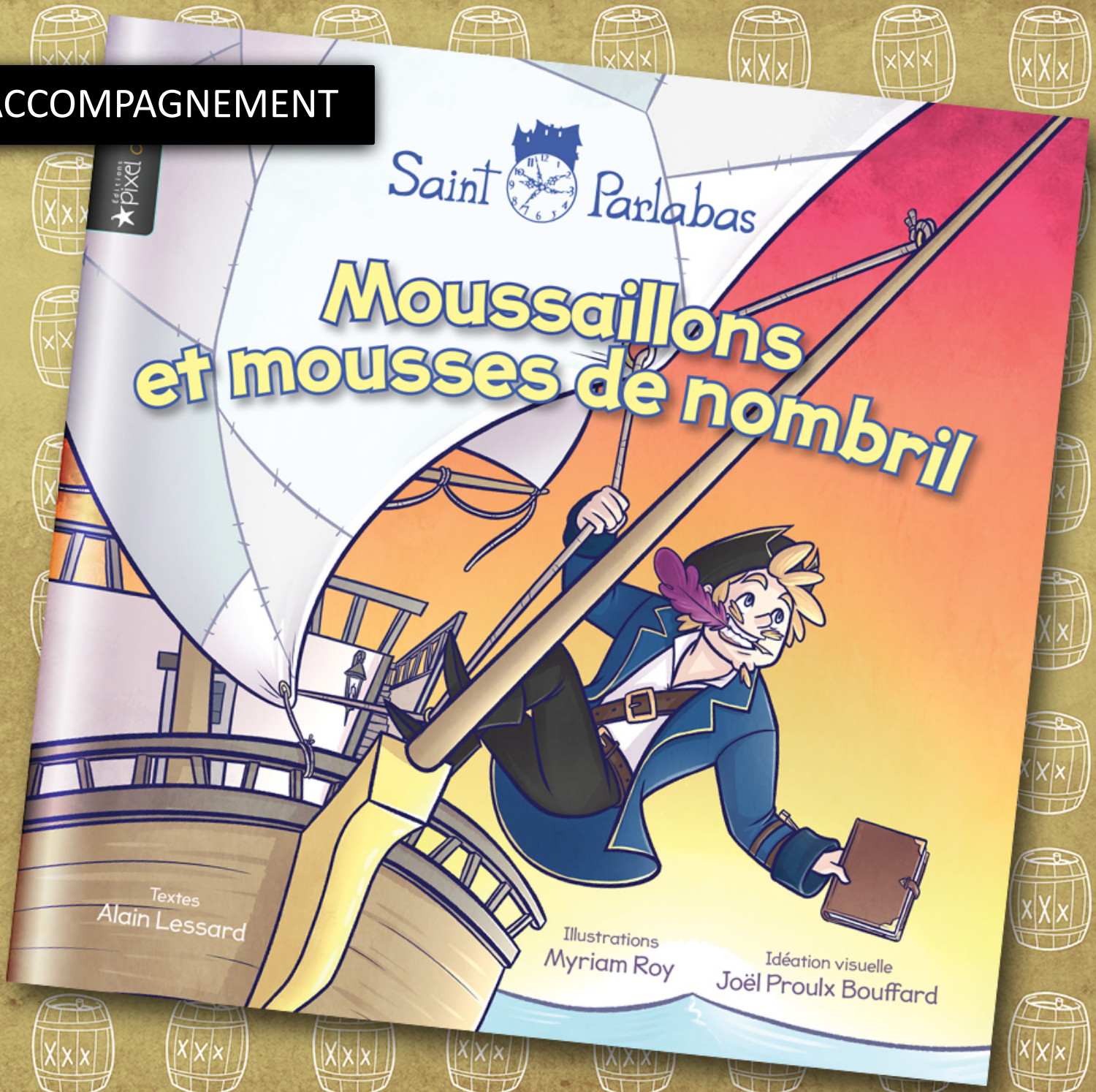


DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT



ÉDITIONS
pixel

Saint  Parlabas

Moussaillons et mousses de nombril

Textes
Alain Lessard

Illustrations
Myriam Roy

Idéation visuelle
Joël Proulx Bouffard

AVANT DE COMMENCER L'AVENTURE

Pixel d'étoile est fière de vous présenter le document d'accompagnement de l'album illustré **Moussillons et mousses de nombril**. Celui-ci fait partie d'une collection abordant une variété de thèmes universels tels que la résilience, trouver sa voie, l'extraordinaire caché en chacun de nous, l'amitié, le respect de soi et des autres, la solidarité et l'entraide.

Étant persuadés du pouvoir mobilisateur de la famille ainsi que des différents intervenants du milieu scolaire et des jeunes, nous espérons que vous apprécierez la lecture de cette histoire et que ce document vous offrira de beaux moments avec vos enfants et/ou élèves.

Vous trouverez, dans les pages qui suivent, quelques ateliers touchant à divers grands volets tels que le théâtre, la culture générale et le développement personnel. Les différentes activités sont ludiques, mais elles sensibiliseront aussi l'enfant à une foule de sujets tels que l'intimidation, le rejet, l'ouverture à la différence et le bonheur.

Les activités peuvent être complétées à haute voix ou directement dans ce document. Elles s'adressent principalement aux enfants du préscolaire jusqu'à la 3^e année du primaire (4 à 7 ans). Nous vous invitons à «explorer» les idées contenues dans ce cahier afin de les adapter à vos réalités, défis, opportunités et objectifs, qu'ils soient pédagogiques et/ou humains.

Sur ce, nous vous souhaitons la bienvenue à Saint-Parlabas et merci de rêver avec nous!



Les Productions Pixel d'étoile
65, 151^e Rue
Saint-Georges (QC) G5Y 5J4
418 222-2174
info@pixeldetoile.com
www.pixeldetoile.com





TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos	2
ACTIVITÉ 1 : À l'aventure!	4
ACTIVITÉ 2 : Mon bateau de pirate	5
ACTIVITÉ 3 : Mon équipage de rêve	6
ACTIVITÉ 4 : Pirate au grand cœur	8
ACTIVITÉ 5 : Les pirates les plus célèbres	9
ACTIVITÉ 6 : Parle comme un pirate!	13
ACTIVITÉ 7 : À tes couleurs!	18
ACTIVITÉ 8 : Championnes et champions des mots	19
ACTIVITÉ 9 : Cherche et trouve	20
Corrigé activité 8	21
La collection Saint-Parlabas	22
Nous contacter	24

ACTIVITÉ 1 : À L'AVENTURE!

Anatole navigue sur toutes les mers et tous les océans à la recherche d'une sirène. Il n'en a encore jamais trouvé à ce jour, mais il vit mille et une aventures toutes plus excitantes et folles les unes que les autres.

En ce moment, Anatole manque d'inspiration et il a besoin de l'aide d'un moussaillon courageux et plein d'idées comme toi.

Dans le livre, tu as vu trois de ses histoires. Toi, si tu avais à chercher une sirène, où irais-tu et que ferais-tu?

- Est-ce que tu les amènerais avec quelque chose de spécial?
- Irais-tu sous l'eau? Si oui, comment ferais-tu?

★
IDÉE #1

IDÉE #2

IDÉE #3

Les sirènes sont difficiles à trouver.
Où crois-tu qu'elles se cachent?



As-tu une idée à quoi pourraient ressembler leurs maisons?

ACTIVITÉ 2 : MON BATEAU DE PIRATE

As-tu déjà rêvé d'être un(e) redoutable pirate à la tête d'un équipage? Imagine si tu pouvais posséder le plus grand et le plus solide des bateaux et être le capitaine le plus craint de tout l'univers. Wow! Quelle vie ce doit être, n'est-ce pas?

Mais toi, si tu possédais ton propre bateau de pirate, à quoi ressemblerait-il?

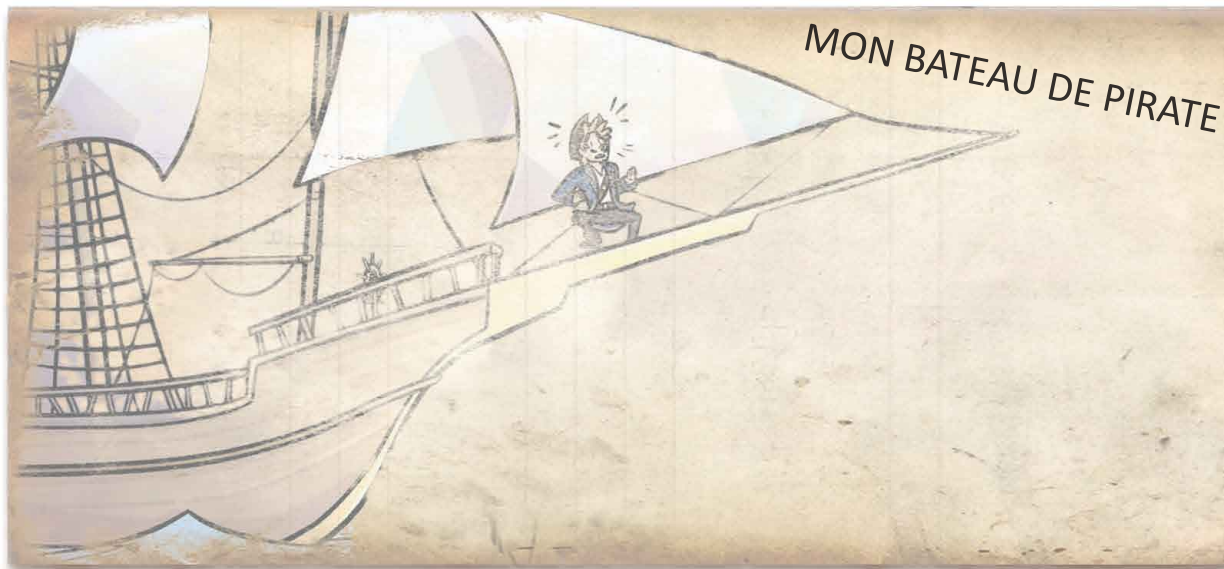
- Quelles seraient ses couleurs?
- Serait-il en bois ou en métal?
- Aurait-il plusieurs étages de canons et de nombreuses voiles?
- Qu'aurait-il d'unique pour que tous les autres capitaines de bateau le reconnaissent de très loin avec leur longue-vue?

Et si tu étais un capitaine pirate, à quoi ressemblerais-tu?

- Aurais-tu une jambe de bois et un bandeau sur un oeil?
- Possèderais-tu un animal de compagnie comme un perroquet, un singe ou même un tigre?
- Aurais-tu des vêtements particuliers?

CONSIGNES

- Dessine ton bateau de pirate à l'aide de tes plus beaux crayons de couleur.
- Dessine aussi à quoi tu ressemblerais en capitaine des pirates.
- Prends le temps d'y réfléchir en répondant aux questions sous ton dessin.
- En groupe ou en famille, montrez vos dessins et expliquez-les.



Quel est ton nom de pirate :

Quel est le nom de ton bateau? _____

Nomme 3 éléments importants de ton bateau qui le rendent unique :

1 - _____

2 - _____

3 - _____

ACTIVITÉ 3 : MON ÉQUIPAGE DE RÊVE

Imagine que tu es à la tête de ton navire de pirates. Tu en es le capitaine et tu dois choisir ton équipage de rêve (5 personnes) pour devenir la plus grande terreur des mers.

Pour rendre le défi encore plus amusant, voici quelques suggestions. Bien sûr, tu es libre de choisir qui tu veux! On a bien trop peur des pirates pour oser te tenir tête!

Suggestions :

- Fais embarquer des gens que tu aimes et ensuite amuse-toi à expliquer quel rôle ils joueraient sur ton navire.
- Tu peux aussi choisir de vrais pirates célèbres ou des pirates de tes films et livres préférés (voir activité 5 pour quelques idées)

Pour t'inspirer, tu trouveras, à la page suivante, quelques idées de métiers à bord d'un bateau de pirates.



Capitaine

Ce qui fait de moi le plus grand capitaine de tous les pirates :

1 - _____

2 - _____

3 - _____

Rôle sur le bateau : _____

Nom du pirate : _____

Pourquoi ferait-il ou ferait-elle un bon membre d'équipage?

1 - _____

2 - _____

3 - _____

bon membre d'équipage? _____

d'équipage? _____

ACTIVITÉ 3 : MON ÉQUIPAGE DE RÊVE (SUITE)

Capitaine

Ça, c'est toi! Tu es l'autorité suprême du navire. Ta parole fait loi à bord. Tu décides où voguer, que piller et qui placer aux autres postes du navire. Cela dit, commander un navire est souvent un exercice risqué, car tu es avant tout chargé d'assurer le succès des missions. Si tu devais échouer dans ta tâche, la possibilité d'une mutinerie deviendrait bien réelle et tu pourrais être jeté par-dessus bord!

Charpentier et chirurgien

Peu importent les enchantements ou les superstitions qui améliorent les bateaux pirates, les navires sont quand même faits de bois. Cette simple réalité fait du poste de charpenier l'un des plus importants à bord. Les charpeniers sont principalement responsables de l'entretien du navire sous les ponts, où ils trouvent et colmatent les brèches, réparent les dégâts et remplacent les mâts. Comme il est le membre d'équipage le plus habile pour manier la scie, le charpentier a également le rôle de... chirurgien (les os se découpent tout aussi facilement que le bois).

Cuisinier

Si le quartier-maître est, en principe, celui qui partage les rations pour qu'il y ait de la nourriture tout au long d'un voyage, le cuisinier prépare les repas pour tout l'équipage. Bien que certains grands navires ont un vrai cuisinier compétent pour s'occuper du capitaine et des officiers, bon nombre d'entre eux sont choisis parmi les membres d'équipage blessés, ce qui leur permet de continuer à travailler à bord.

Gabier

Les gabiers s'occupent de déployer les voiles pour que le bateau avance le plus vite possible ainsi que dans la bonne direction. En combat, leur rôle est l'un des plus dangereux après celui de l'équipe d'abordage, puisqu'ils attirent les navires ennemis suffisamment près pour que les autres puissent sauter sur le bateau ennemi en criant : «À l'abordage!»

Moussaillon / mousse

Au service de tout l'équipage, il est situé au bas de l'échelle et est souvent jeune. Il aide les autres marins dans leurs devoirs et accomplit différentes tâches sur tout le navire (dont le lavage du pont), ce qui exige une certaine compréhension de presque tous les rôles que l'on trouve à bord du navire.

Maître artilleur

Le maître artilleur est responsable de toute l'artillerie (épées, armes à feu et canons) du navire, veillant à ce que l'humidité et la rouille ne détruisent pas les armes et à ce que l'équipage sache comment s'en servir. Sur les navires équipés d'armes à feu, le maître artilleur entretient les canons, l'ensemble des armes à feu et les réserves de poudre. Sur les navires ne possédant pas de telles armes, il entretient les épées, les catapultes, etc.

Maître d'armes

Chargé de veiller à la sécurité du navire, à la bonne condition physique de l'équipage et à l'application de la justice, le maître d'armes est souvent l'un des officiers les plus craints et redoutés du navire.

Maître d'équipage

Le maître d'équipage est responsable du pont supérieur du navire et de tout ce qui se trouve au-dessus. Il est donc chargé de s'occuper de tous les cordages, des ancres et des voiles. Au début de la journée, le maître d'équipage et ses hommes lèvent l'ancre, hissent les voiles et font un rapport sur l'état général du pont du navire au capitaine. Étant donné qu'il dirige bon nombre des travaux de base quotidiens du navire, le maître d'équipage est souvent chargé de veiller à maintenir la discipline et à dispenser les punitions qui s'imposent.

Quartier-maître

Le quartier-maître est chargé de veiller aux provisions (nourriture et breuvages) et aux objets stockés sur le navire. Il entretient les réserves de vivres (s'assure que rien ne pourrit). Il supervise la distribution des aliments au cuisinier et il distribue les rations de rhum à l'équipage.



ACTIVITÉ 4 : PIRATE AU GRAND COEUR

Anatole est un navigateur au grand cœur. Bien qu'il navigue toujours seul, il invente toutes sortes d'histoires pour sa petite-fille Océanne et les lui envoie dans des carnets de cuir. Il souhaite ainsi qu'elle soit heureuse et qu'elle fasse de sa vie la plus belle et la plus grande aventure qui soit.

Si, tout comme Anatole, tu possédais ton propre bateau et que tu voguais seul sur les mers, quelles aventures vivrais-tu? Tu as le droit de mettre pied à terre, tout ne doit pas obligatoirement se passer sur l'eau.

Laisse aller ton imagination et, aidé par ton équipage de rêve, invente quelques histoires où tu sauves la vie des gens que tu aimes.

Si tu manques d'inspiration, demande à ton enseignant(e) ou à tes parents de t'aider.

CONSIGNES :

- Invente 3 histoires où tu dois sauver des gens que tu aimes comme tes parents, tes frères et soeurs, tes amis, tes grands-parents.
 - Avec ces personnes, essaie d'imaginer des histoires en lien avec des éléments qui leur ressemblent. Par exemple : une histoire en lien avec leur travail ou leur passe-temps. Ainsi, ce sera beaucoup plus drôle quand ils liront ton texte.
 - Explique pourquoi tu sauves cette personne (pourquoi tu l'aimes, pourquoi elle est importante pour toi. Tu peux trouver des raisons drôles et amusantes!)
- Invente 1 histoire où tu dois sauver une personne que tu ne connais pas, mais que tu apprécies comme ton chanteur / chanteuse préféré(e) ou ton acteur / actrice favori(te).
- Invente 1 histoire où c'est toi qui es en danger et où tu dois faire appel à tout ton courage pour t'en sortir. Parce que tu es le plus grand des pirates, yarr!

Et, comme Anatole, n'hésite pas à exagérer tes aventures!

À la rescousse de



08

ACTIVITÉ 5 : LES PIRATES LES PLUS CÉLÈBRES

La piraterie est un phénomène remontant à l'Antiquité. Elle a connu son âge d'or dans les années 1600 et 1700. Il est difficile de trouver des sources fiables et des informations historiques sur les différents faits d'armes des pirates, faisant passer plusieurs d'entre eux au rang de légende. Nous te faisons découvrir 10 pirates très célèbres à leur époque... Yarrrr!



1 – Edward Teach dit « Barbe Noire »

Il est certainement le pirate le plus connu de l'Histoire. Il doit son surnom à son épaisse barbe noire qui lui donnait une grande prestance et une sombre réputation.

Il était aussi connu pour son habitude de mettre des mèches à canon allumées dans ses cheveux lors des combats.

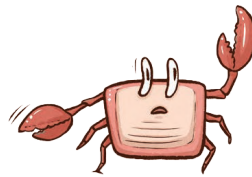
Avisé et calculateur, il est resté dans l'imaginaire collectif et a inspiré de nombreuses œuvres de fictions sur les pirates.



2 – Bartholomew Roberts alias « Bart le Noir »

« Black Bart » est l'un des pirates les plus célèbres de son époque.

La raison? Il aurait tout simplement la carrière la plus réussie de l'Histoire, capturant plus de 400 navires en seulement deux ans.



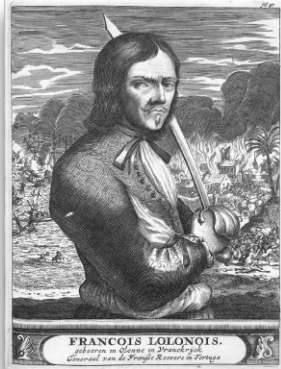


3 – Olivier Levasseur dit « La Buse »

Ce pirate français doit son surnom à sa rapidité pour attaquer l'ennemi.

Actif surtout dans l'océan Indien autour de l'île Bourbon (aujourd'hui l'île de la Réunion), il est resté un personnage historique et folklorique de l'île.

Il aurait laissé des indices mystérieux concernant l'emplacement de son trésor à travers un message qui ne fut jamais décrypté. Ce supposé trésor fait partie du patrimoine culturel de l'océan Indien.



4 – François l'Olonnais

Considéré comme l'un des pirates les plus sanguinaires et cruels toutes époques confondues, il était surnommé le « fléau des Espagnols » et ne faisait jamais de prisonniers. Il préférait éliminer aussitôt ses ennemis.



5 – Jack Rackham dit « Calico Jack »

Il aurait inspiré, avec « Barbe Noire », le fameux personnage de « Rackham le Rouge » des aventures de Tintin.

Il devait son surnom à ses vêtements très colorés faits de calicots (ce qui lui a valu le surnom de « Calico Jack »). Il reste aussi connu pour avoir compté, parmi son équipage, deux des femmes pirates les plus célèbres de l'histoire: Anne Bonny et Mary Read.





6 – Anne Bonny et Mary Read

Si la piraterie est généralement une affaire d'hommes, quelques femmes se sont distinguées, quitte à se déguiser en homme afin de mieux s'intégrer (Anne Bonny était Adam Bonny et Mary Read se faisait appeler Willy Read).

Anne Bonny fut l'un des lieutenants de Jack Rackham et rencontra Mary Read lors d'une escale, avec qui elle aurait eu une liaison (ce qui aurait rendu Rackham très jaloux).

En 1720, le trio est capturé. Rackham est pendu, mais les deux femmes échappent à la pendaison, prétextant qu'elles étaient enceintes. Mary Read mourut de la fièvre jaune dans sa cellule tandis qu'Anne Bonny fut graciée, disparaissant pour finir sa vie ailleurs sans laisser de trace.



7 – Sir Henry Morgan

Ses principaux faits d'armes ont été réalisés sur la terre ferme, faisant de lui un capitaine très respecté dans les Caraïbes.

Il fut un pirate cruel et audacieux jusqu'au jour où il décida de vivre une vie «honnête».

Il devint gouverneur de Jamaïque et le plus riche planteur de l'île, au point de recevoir un titre de noblesse.



8 – Samuel Bellamy alias « Black Sam »

Malgré une carrière très courte (un an seulement), celui qui était surnommé « Prince des Pirates » captura plus de 50 navires. Il était réputé pour être bienveillant (gentil) envers son équipage et ses prisonniers (d'où son surnom de prince).

Sa disparition lors d'une tempête au large du Cap Cod, alors qu'il transportait des trésors de 53 navires contribua à sa légende.

Il est considéré comme le pirate le plus riche de l'Histoire.

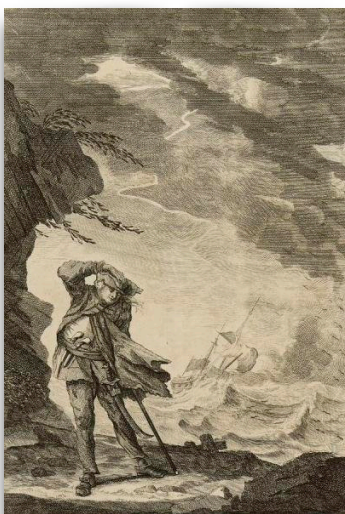




9 – William Kidd dit « Capitaine Kidd »

La légende de ce pirate a surtout été nourrie par ses combats répétés avec l'Angleterre contre qui il dut se défendre à plusieurs reprises.

Une rumeur autour de son trésor mentionne qu'il aurait été donné au Royal Hospital de Greenwich par la reine Anne.



10 – Edward « Ned » Low

Il est surtout connu pour ses techniques de tortures qu'il infligeait à ses prisonniers.

En effet, il n'était jamais en manque d'imagination pour en expérimenter des nouvelles sur eux.

À tel point que même son propre équipage était terrorisé.



ACTIVITÉ 6 : PARLE COMME UN PIRATE!

Pour devenir un vrai pirate, tu dois parler comme un pirate. Voici quelques mots, expressions et techniques pour bien te faire comprendre par ton équipage et dans les ports où tu accosteras. Yo-ho!

LES PATOIS

Il y a différents types de *parlures piratesques*. Voici quelques idées pour que tu développes ton propre style!

Tout bon pirate développe ses expressions personnelles quand il est en colère, pour faire peur ou lorsqu'il est heureux. Par exemple, le capitaine Haddock (Tintin) lance souvent des : «**Mille millions de mille sabords!**» ou bien «**Espèce de bachibouzouk!**» ou encore «**Tonnerre de Brest!**».

D'autres vont lancer des insultes colorées comme : «**Rat d'eau douce!**», «**Fesse rouge!**» ou «**Vieille crevette sèche!**».

À toi! Invente 3 expressions qui peuvent être drôles ou effrayantes et dont tu pourras te servir en mer.

Expression de **colère** : _____

Expression de **joie** : _____

Expression **d'insulte** : _____



MANIÈRE DE PARLER

Les pirates ne parlent pas comme tout le monde.



- 1 - Ils ont souvent une grosse voix rauque et grave.
- 2 - Ils parlent lentement quand ils veulent montrer qu'ils sont plus fort et pour être menaçants.
- 3 - Ils terminent souvent leurs phrases avec un : «Yarr»
- 4 - Ils ont souvent tendance à rouler leur r.
- 5- Puisqu'ils aiment beaucoup le rhum, il leur arrive parfois de moins bien articuler.



AUTRES ÉLÉMENTS DISTINCTIFS

Un capitaine pirate est toujours habile pour manier l'épée ou pour se déplacer rapidement. Entraîne-toi bien pour maîtriser l'art des combats rapprochés.

Pour être une véritable légende, tu dois avoir une vieille blessure mal guérie provenant d'une ancienne bataille que tu as gagnée. Par exemple :



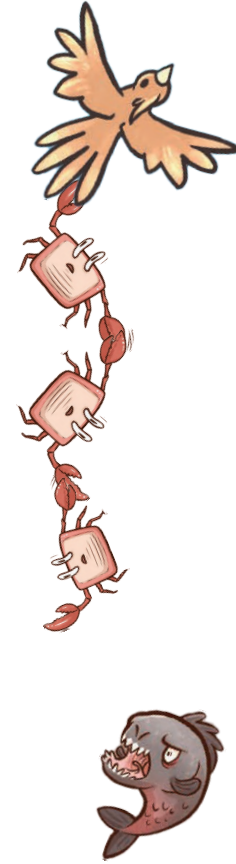
- Un cache-oeil noir
- Une jambe de bois
- Une grande cicatrice sur le visage, dans le cou ou sur les bras
- Un crochet à la place d'une main

À toi! Invente-toi une vieille blessure et explique d'où elle vient! Ah oui! Tu as le droit d'exagérer et ça peut être complètement faux, tu es un pirate!

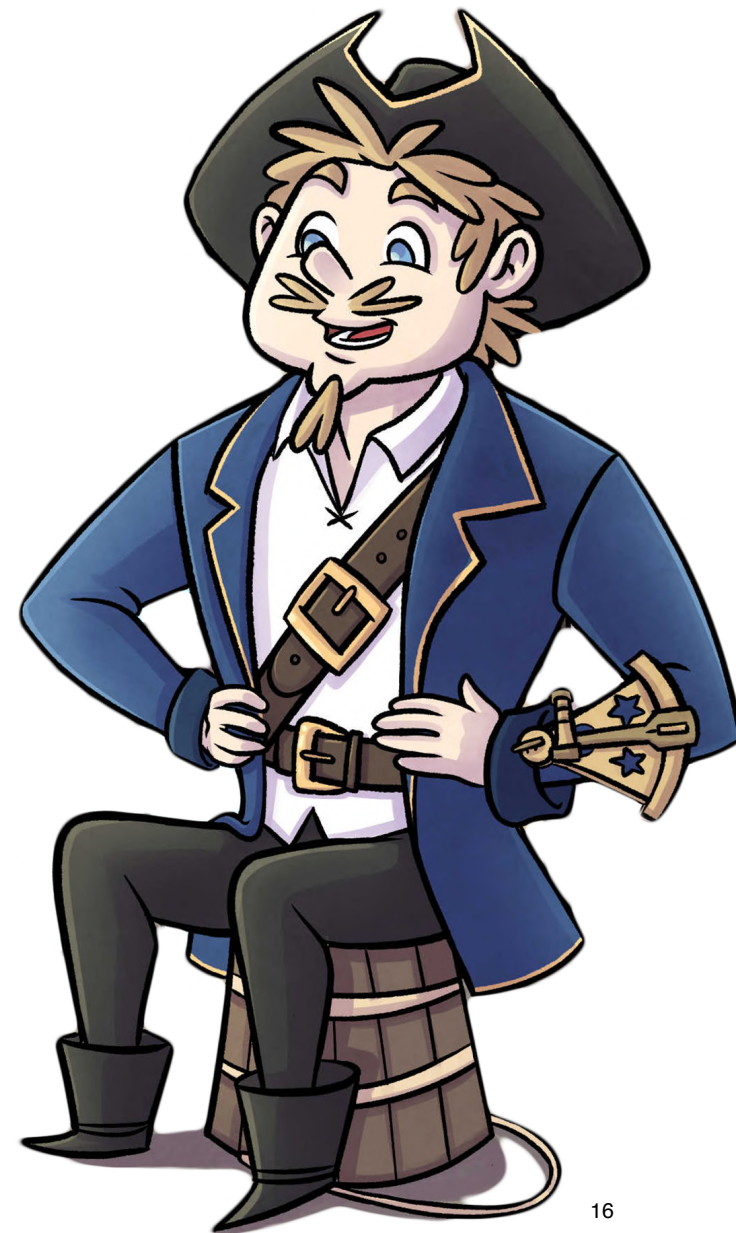


QUELQUES MOTS DE VOCABULAIRE

À l'abordage!	Cri de guerre quand les pirates sautent sur le navire ennemi pour attaquer
Appareiller	Quitter un port en bateau
Bâbord	À gauche
Bachibouzouk	Imbécile
Bambocher	Faire la fête
Bois-sans-soif	Ivrogne
Boucane	Fumée
Boulotter	Manger
Bourlinguer	Boire de l'alcool
Boustifaille	Nourriture
Branle	Lit, couchette sur un bateau
Butin	Trésor
Caboulot	Bar
Cambuse	Magasin
Cayenne	Maison
Capon	Lâche
Chasse-partie	Contrat ou accord entre un capitaine et son équipage
Chat à neuf queues	Fouet servant à punir
Coq	Cuisinier
Coquerie	Cuisine
Cordage	Désigne une corde, mais les pirates n'utilisent jamais le mot «corde». Il porte malheur et ne sert qu'à vous pendre haut et court!
Coup de semonce	Envoyer un coup de canon servant à avertir (menacer) l'ennemi
Coupe-jarret	Endroit dangereux, voire mortel (un jarret est le mollet de notre jambe)



Donzelle	Demoiselle pirate
Gonze	Homme
Gonzesse	Femme
Jacter	Parler, vomir
Larguer les amarres	Quitter un lieu
Latrine	Toilette
Marin d'eau douce	Mauvais marin
Mise à sac	Piller, tout voler
Mouiller	Jeter l'ancre, arrêter le navire à un endroit tel un port
Mettre les voiles	Quitter un lieu
Olibrius	Imbécile
Pièce de huit	Monnaie
Pirate	Boucanier, corsaire, flibustier, forban, frères de la côte, naufrageur
Poupe	Arrière du bateau
Proue	Devant du bateau
Rafiot	Vieux bateau pourri
Saborder	Couler un navire
Tanguer	Chambranler, marcher croche
Tirer une bordée	Tirer avec tous les canons en même temps
Tonnelier	Responsable des tonneaux et serveur d'eau et d'alcool
Tort-boyaux	Chez les pirates, il s'agit de rhum ou d'une boisson à base de rhum
Tribord	À droite
Vigie	Guetteur (on le voit souvent au sommet d'un mât)
Yo-ho	Cri de ralliement



CRI DE RALLIEMENT

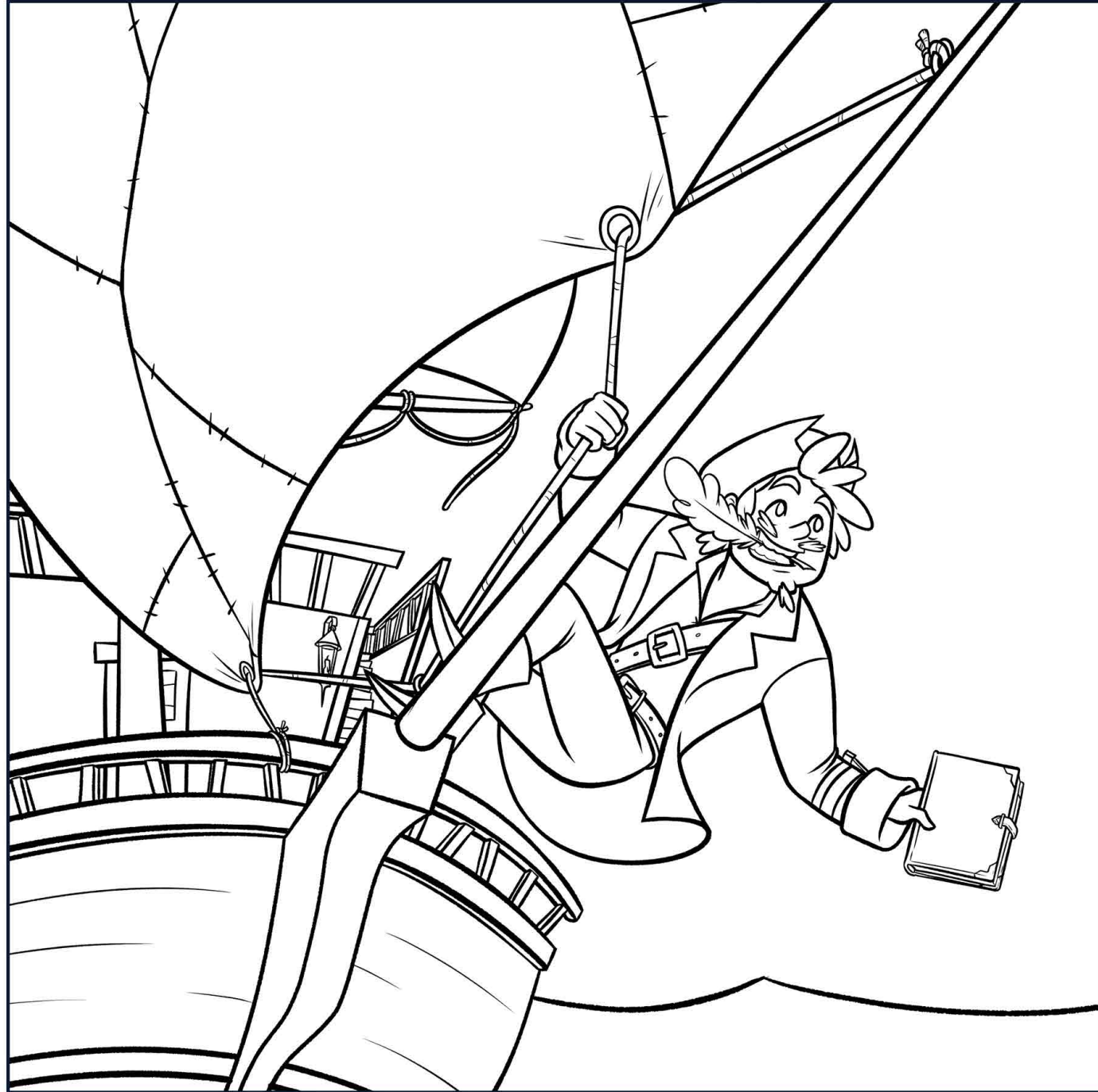
Les grands pirates ont souvent des cris de ralliement afin de motiver leur équipage. Par exemple, Anatole lance toujours un : «**Moussaillons et mousses de nombril, à l'aventure!**». Les trois mousquetaires, même s'ils ne sont pas des pirates, disaient à l'unisson, avant chaque mission, la célèbre phrase : «**Un pour tous et tous pour un!**»

Et toi, quel serait ton cri de ralliement? Tu peux t'inspirer des dernières pages. Ça peut être drôle, motivant et/ou menaçant pour l'ennemi.



ACTIVITÉ 7 : À TES COULEURS!

Voici une image tirée du livre. Amuse-toi à la colorier.
Tu as le choix de 2 façons : tu peux tenter de la faire la plus identique possible à l'originale
ou bien d'inventer de nouvelles couleurs!





ACTIVITÉ 8 : CHAMPIONNES ET CHAMPIONS DES MOTS

Le livre contient un certain nombre de mots que tu vois peut-être moins souvent. Sais-tu ce qu'ils veulent dire? Relie chaque mot à sa définition. Le corrigé se trouve à la fin du document.

Exubérant	Objet rond qui sert à diriger le bateau
Hurluberlu	Histoire
Tonitruant	Partie avant d'un bateau
Récit	Quelqu'un de très étrange et qui semble fou
Épopée	Grande et fabuleuse aventure
Rhum	Mission
Horde	Bien aiguisé
Affûté	Très expressif
Gouvernail	Qui fait beaucoup de bruit, qui fait du vacarme
Sang-froid	Type d'alcool fort apprécié des pirates
Quête	Groupe de plusieurs personnes ou animaux
Proue	Garder son calme avec courage

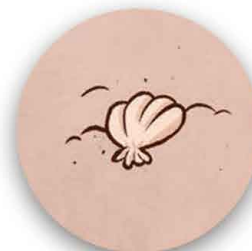
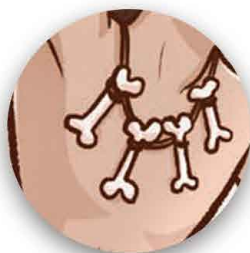
ACTIVITÉ 9 : CHERCHE ET TROUVE



Sauras-tu trouver les 10 objets ci-dessous dans le livre?

Fais vite! Peut-être qu'Anatole en cachera quelques-uns avant que tu ne parviennes à les trouver!

Bonne quête!



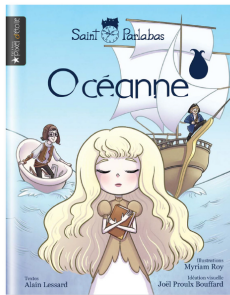
ACTIVITÉ 8 : CORRIGÉ



- | | |
|------------|---|
| Exubérant | Objet rond qui sert à diriger le bateau |
| Hurluberlu | Histoire |
| Tonitruant | Partie avant d'un bateau |
| Récit | Quelqu'un de très étrange et qui semble fou |
| Épopée | Grande et fabuleuse aventure |
| Rhum | Mission |
| Horde | Bien aiguisé |
| Affûté | Très expressif |
| Gouvernail | Qui fait beaucoup de bruit, qui fait du vacarme |
| Sang-froid | Type d'alcool fort apprécié des pirates |
| Quête | Groupe de plusieurs personnes ou animaux |
| Proue | Garder son calme avec courage |

Éditions pixel d'étoile

De l'imaginaire en mots : des récits colorés à la fois hilarants et porteurs de messages positifs

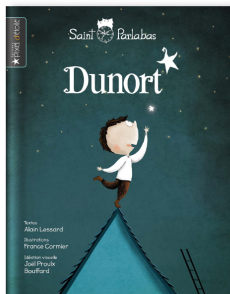


Public cible : 7 à 10 ans

Découvrez la fabuleuse histoire d'Océanne, une enfant sourde et muette dont on raconte qu'elle aurait le cœur fait d'eau et de sel.

Inconsolable, elle verse des larmes depuis sa naissance. À tel point que ses pleurs menacent d'engloutir le village de Saint-Parlabas. Seule une mystérieuse boîte à musique parvient à la consoler. Contient-elle son destin?

Heureusement, Océanne peut compter sur un ami qui l'aidera à comprendre toute la magie qui se cache en elle...



Public cible : 7 à 10 ans

Dunort rêve de tenir une étoile dans ses bras. Courageux, il tente de mille et une façons d'en atteindre une.

Or dans son village, on lui répète que c'est impossible, que les étoiles sont beaucoup trop loin.

Heureusement qu'il a Cassiopée, sa meilleure amie. La seule à croire en lui.

Parce que chaque étoile contient un rêve...



Public cible : Ado et adulte

Un enfant rêve de tenir une étoile dans ses bras.

Une jeune fille pleure à en inonder les rues.

Et si la magie existait? Pas celle à coup de baguette, mais plutôt celle qui n'est visible que pour ceux qui veulent bien la voir...

À Saint-Parlabas, des destins se ficellent, d'autres se croisent. On ne cherche pas la clé du bonheur, on sait que la porte est ouverte.

Saint-Parlabas s'inscrit dans la tradition du conte québécois. S'y mélangent l'humour, l'absurde, l'émerveillement et le drame, pour ainsi former des histoires à la fois hilarantes et touchantes.



Dunort a une nouvelle idée pour attraper une étoile : construire sa propre fusée.

Que découvrira-t-il au bout de cette périlleuse aventure?

Thèmes abordés :

- Croire en soi
- Croire en ses rêves
- Persévérance

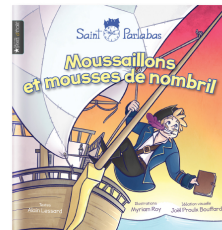


Cassiopée aimerait par-dessus tout se transformer en papillon, mais elle n'y parvient pas.

Jusqu'où l'amènera sa quête?

Thèmes abordés :

- Découvrir l'extraordinaire en soi
- Générosité
- Écoute



Et si l'imagination était la plus grande des libertés?

Il suffit parfois de fermer les yeux pour que tout prenne vie.

Thèmes abordés :

- Le pouvoir de l'imagination
- Goût de l'aventure et de l'inconnu
- Voir le beau côté des choses



Ben croit qu'il est brisé.

Jusqu'au jour où il reçoit un loupe magique pour superhéros en devenir.

Que lui permettra-t-elle de découvrir?

Thèmes abordés :

- Confiance en soi
- Ouverture aux autres
- Le superpouvoir en chacun de nous

Public cible : 4 à 7 ans

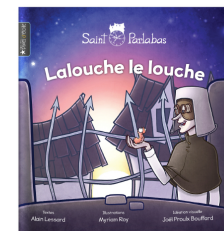


La commère est en colère contre le maire de Saint-Parlabas. Pour se venger, elle lui prépare une tarte à la... vieille chaussette mouillée.

Mais se fera-t-elle prendre à son propre jeu?

Thèmes abordés :

- Réconciliation
- Amitié
- Pardon

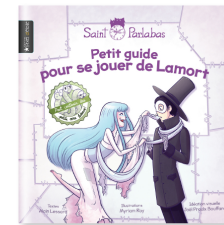


Lalouche est le gardien de Saint-Parlabas. Malheureusement, on se moque de lui parce qu'il louche.

Or une toute petite chenille changera sa vie.

Thèmes abordés :

- Transformer faiblesses en forces
- Intimidation
- Solidarité



Une rencontre entre Lavie, Lamort et un enfants aux grands rêves.

Et si c'était Lamort qui en ressortait transformé?

Thèmes abordés :

- Être soi-même
- Résilience
- La beauté en soi

Merci de votre confiance!



65, 151^e Rue
Saint-Georges (QC)
G5Y 5J4

Téléphone : 418 222-2174

Courriel : info@pixeldetoile.com

Site web et boutique en ligne : pixeldetoile.com