Document généré le 25 avr. 2024 14:49

Québec français

Les marionnettes et les jeux de parole

Francine Chaîné

Numéro 31, octobre 1978

Objectifs et enseignement de l'oral

URI : https://id.erudit.org/iderudit/56586ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)
1923-5119 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Chaîné, F. (1978). Les marionnettes et les jeux de parole. *Québec français*, (31), 20–23.

Tous droits réservés © Les Publications Québec français, 1978

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Les marionnettes et les jeux de parole

Encore tout petits, nombre d'enfants reçoivent en cadeau une marionnette avec laquelle ils jouent comme avec les autres jouets; ils affectionnent cependant par-dessus tout ce jouet car il parle! Selon leur âge, leurs intérêts ou leurs jeux, ils font parler cette poupée de bien des façons. Il existe des milliers de façons de s'exprimer ou de se dire et la marionnette peut nous permettre de le faire en inventant un discours imaginaire qui nous introduit dans un univers de fantaisie.

Cependant, même les enfants vivent un grave problème: ils sont des humains qui ont tendance à se répéter, à raconter des histoires connues de tous! Pourtant, si les enfants étaient initiés à l'emploi de moyens d'expressions, ils pourraient inventer des histoires nouvelles.

Dans les lignes qui suivent, nous tenterons de nous donner des moyens simples pour créer de nouvelles histoires et ainsi faire des découvertes à travers ces personnages que nous aurons préalablement mis au monde.

Cet article s'adresse à tous ceux et celles qui sont intéressés par les marionnettes mais, en particulier, aux maîtres du primaire désireux de développer cette activité. C'est pourquoi nous semblerons souvent nous adresser à ces derniers sans oublier qu'il y en a bien d'autres, tout comme moi, qui sont fascinés par cet art.

1. LES PARTICIPANTS

Les participants seront de trois groupes: d'abord les enfants, puis le maître et bien sûr les marionnettes. Ils auront chacun un rôle important à jouer bien que différent l'un de l'autre, mais ils seront liés entre eux pour atteindre un seul et même but: un discours imaginaire original.

1.1 Le maître

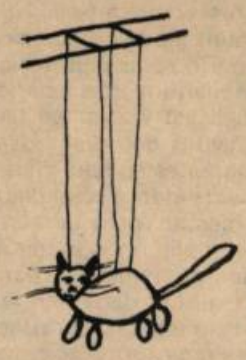
Nous changerons son nom! «Nous appellerons le maître, "maître-animateur", parce qu'il ne sera plus uniquement le transmetteur de connaissances, mais il deviendra un guide et un déclencheur»[1]. Ainsi le maître-animateur vivra une situation privilégiée: il apprendra par les enfants. Il veillera à suivre leur rythme et l'activité évoluera à partir du groupe. De plus, le maître-animateur aura la chance de connaître davantage les enfants qui seront à l'aise pour se raconter, cachés derrière leur marionnette. En effet, très souvent les enfants se sentent protégés par le petit personnage qu'ils animent.

1.2 Les enfants

Ils seront les créateurs de l'atelier de marionnettes. Ainsi nous ne pourrons jamais prévoir comment se passera l'atelier, ignorant ce que seront les marionnettes. Ce qui est certain, c'est que les enfants nous surprendront et souvent agréablement, à condition que nous respections leur rythme personnel de création. De plus, les enfants seront à l'aise pendant l'atelier, à condition qu'il y ait absence de concurrence. À cet effet, nous nous interrogeons sur la nécessité de produire des spectacles. Mais nous reviendrons plus loin sur cette question. Bref, si le rythme de chacun est respecté et s'il y a absence de concurrence pendant l'atelier, les enfants seront dans un climat favorable pour inventer des marionnettes et des discours originaux.

Marionnette à gaine

Marionnette à fils



LES TYPES DE MARIONNETTES
(simples de fabrication)

— ***la marionnette à gaine ou à main***
faite de papier ou de tissu (cousu ou broché) manipulée à l'intérieur par la main

— ***la marotte***

marionnette animée par un bâton. Elle peut être faite en trois dimensions ou simplement découpée dans un carton auquel on fixe un bâton ou une paille.

— ***la marionnette d'ombre***

marionnette découpée dans un carton; on peut y découper des ouvertures et y coller des papiers de soie colorés. L'ombre de la marionnette est projetée sur un écran éclairé par un réflecteur. L'écran peut être fait d'un morceau de coton blanc tendu par une corde.

— ***la marionnette à fils***

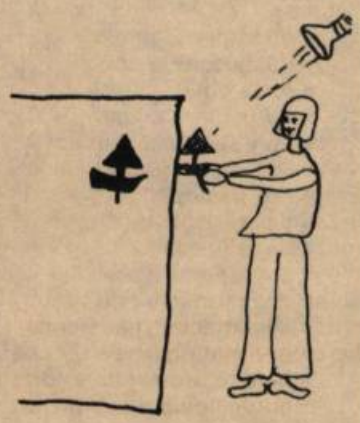
marionnette fabriquée en 2 ou 3 dimensions et soutenue par des fils qui servent à l'animer. Les matériaux de récupération conviennent très bien pour ce genre de marionnettes.

- ***la marionnette à tiges***

marionnette dont la tête ou le tronc est soutenu par une main et dont les bras mous sont mobiles avec des tiges.

Marotte

Marionnette d'ombre



1.3 Les marionnettes

Enfin la participante la plus importante de l'atelier mais qui n'existerait pas sans la présence des deux autres : c'est la marionnette. Comment sera-t-elle ? À quoi ressemblera-t-elle ? Sûrement pas à certains modèles inconscients comme Guignol, ou plus près de nous Bobinette ou les marionnettes américaines de Sésame. Il est vrai qu'en tant qu'adultes nous avons de nombreuses images de marionnettes en tête, mais nous devons amener l'enfant à créer des personnages à sa mesure, près de son univers. « Et même si elle nous paraît informe, l'enfant saura l'animer et la parer de ses plus beaux atours dans son imagination. »[2] Ainsi l'enfant qui créera une marionnette à son image aura sûrement un excellent rapport avec celle-ci et le discours qu'il créera aura plus de chance d'être personnel.

2. L'ACTIVITÉ

Quand un maître décide d'animer un atelier de marionnettes, il doit se soucier de l'organisation matérielle de l'activité.

Nous précisons toutefois que le matériel est très simple et plus il sera simple, plus les enfants seront capables de créer leur personnage seuls, sans aide. Ainsi le maître-animateur ne sera pas envahi par les problèmes techniques de chacun. De plus, comme le but de cet atelier concerne le discours, il n'est pas nécessaire de s'éterniser sur la fabrication.

Une fabrication rapide sera très appréciée des jeunes enfants (1er cycle). Cependant chez les enfants du deuxième cycle de l'élémentaire, la technique de fabrication sera d'un plus grand intérêt pour le groupe, mais là aussi, il ne faut pas en arriver à perdre les buts de l'atelier.

Le matériel nécessaire à la fabrication de marionnettes

- du papier couleur
- du carton de couleur
- de la colle
- du papier collant
- du papier à masquer
- une agrafeuse
- des pailles
- des bâtonnets
- de la ficelle
- du papier de soie
- des morceaux de tissu
- des attaches parisiennes
- des matériaux de récupération boîte d'œufs, panier de fruits bouteille de plastique...

Photos Louis Bergeron

Bref, il ne faut pas accorder tout le temps de l'activité seulement à la fabrication des marionnettes à moins que ce ne soit là le but de l'activité : créer une poupée décorative.

Avant de passer aux messages, nous voulons ajouter un mot sur le castelet. D'abord nous croyons que le castelet commercial en bois n'est pas nécessaire pour nos activités de marionnettes. Nous voyons trop souvent les enfants coincés derrière celui-ci ne pouvant jouer plus qu'à deux ou trois. Que faire alors avec les 27 autres enfants de la classe ? C'est pourquoi nous suggérons des moyens très simples comme une chaise, une table renversée, un tissu tendu sur une corde ou une petite boîte de carton. Se cacher complètement n'est pas nécessaire et les enfants savent bien nous le prouver quand ils improvisent leur castelet.

3. LA CRÉATION DU DISCOURS IMAGINAIRE

Ce qui est fréquent, c'est d'avoir pour but la création de spectacles de marionnettes pour une fête d'école ou le carnaval. Malheureusement on oublie tout le reste, c'est-à-dire l'itinéraire nous menant vers ce but. Nous croyons qu'il est préférable de développer un discours imaginaire original par des mises en situation, des jeux de rôle, que de créer un spectacle rapidement au risque d'ennuyer l'auditoire. Ainsi les enfants découvriront qu'il est fort intéressant de créer des histoires, de nouveaux personnages et de les mettre dans toutes sortes de situation. Le maître-animateur donnera peut-être le goût à ses enfants de continuer à jouer avec leurs marionnettes plutôt que de les oublier après l'unique représentation.

3.1 Les marionnettes se visitent...

La marionnette est maintenant fabriquée. Elle a un nom et même une voix, celle que l'enfant lui prête. Tous sont alors prêts à commencer un discours où l'imagination sera à l'honneur. Afin que l'enfant se familiarise avec sa marionnette et que celle-ci s'apprivoise, ils feront ensemble la visite de la classe.

La visite se fait deux à deux. Les enfants font découvrir la classe ou tout autre lieu choisi par le maître-animateur ou par les enfants. Par cette visite-découverte, les enfants apprivoisent la manipulation de leur marionnette. Il est à noter que la marionnette voit tout pour la première fois.

3.2 Le choix de la marionnette-amie et du lieu préféré

Maintenant que les marionnettes ont pris connaissance des lieux, elles se doivent de rencontrer leurs semblables. De plus, chacune raconte brièvement aux autres marionnettes ce qui l'a le plus surprise dans sa visite.

Deux à deux, les marionnettes choisissent un lieu qu'elles préfèrent pardessus tout dans la salle. Quand elles l'ont trouvé, elles décident ce que devient ce lieu comme, par exemple, une autre planète, le fleuve, le haut d'un arbre, un camion, une bobine de fil... bref le lieu peut tout devenir ! Ce sont les enfants qui choisiront. Après cette prise de décision, les marionnettes aménagent l'espace à leur façon. C'est dans ce lieu qu'elles joueront une journée de leur vie du matin jusqu'au soir.

3.3 Les marionnettes se racontent

— Quatre à quatre. Deux marionnettes s'aperçoivent de l'existence de deux voisins avec lesquels elles font connaissance et à qui elles font visiter leur maison et vice-versa. À l'un des deux voisins il arrive toujours des mésaventures (choisies par les enfants). Les autres voisins

s'en aperçoivent et essaient de l'aider. Réussiront-ils ?

Ces jeux de parole permettent à l'enfant d'apprivoiser sa marionnette et celle des autres. Il apprend petit à petit à ne plus parler en son nom mais à laisser la place à sa marionnette. Cependant, c'est le maître-animateur qui donne les consignes et voit à insister sur certains points : 1) la marionnette parle clairement, 2) la marionnette parle plutôt lentement, 3) les marionnettes écoutent les autres, elles ne parlent pas toutes en même temps, 4) les marionnettes, quand elles ont fini un jeu, attendent sagement que tous les groupes aient terminé le leur.

4. LA MISE EN MARCHE

Maintenant continuons nos jeux de parole !

— le voyage

Deux à deux les enfants pensent à un pays qu'ils voudraient visiter et dont ils ignorent la langue.

Chacun visite ce pays en ne comprenant rien de ce que disent les autres. Tout à coup ils entendent murmurer quelqu'un, s'aperçoivent qu'il parle la même langue et font connaissance. Que se passera-t-il ?

— le caillou

Deux à deux les marionnettes sont devenues très petites. Elles se trouvent sur une montagne qui n'est en réalité qu'un simple caillou. Que se passe-t-il sur cette « montagne » ? Dans quel lieu se trouve le caillou ? Quelle est leur nouvelle perception de l'espace ?

— les géants

Quatre à quatre. Les marionnettes sont devenues géantes, elles sont plus grandes que les humains. Elles possèdent un étrange pouvoir (choisi par les enfants). Deux des marionnettes jouent le rôle des humains et les deux autres le rôle des géants. Où se trouvent-ils ? Que se passe-t-il quand les deux groupes se rencontrent ?

— les jeux de famille

— Quatre à quatre. Deux des marionnettes sont des parents, les deux autres des enfants. Les enfants veulent jouer et les parents veulent qu'ils fassent leur devoir. Que se passe-t-il ?

— Quatre à quatre. Deux des marionnettes sont des parents et les deux autres des enfants. Les enfants veulent jouer au ballon avec leurs parents qui le leur ont promis depuis bien longtemps. Mais les parents ont reçu une invitation à sortir avec leurs amis. Que se passe-t-il ?

Les jeux de famille ou les rapports avec l'autorité peuvent être joués à d'autres niveaux comme les patrons et les employés, les marionnettes qui dominent les hommes, etc. Chaque groupe d'enfants joue à tour de rôle les dominants et les dominés.

Tous les jeux de parole seront souvent très courts. Ils dureront quelques minutes mais petit à petit, les enfants prendront plaisir à parler, à inventer des histoires plus détaillées, plus articulées. De toute façon, au début mieux vaut une histoire courte qu'une très longue où les enfants en arrivent à perdre tout intérêt.

À la fin de chaque jeu, il est important de faire un retour critique à l'intérieur des groupes. Le retour critique consiste à revoir ce qui a été dit, ce qui devrait être modifié ou conservé afin que l'histoire soit plus claire et plus intéressante. Les enfants apprendront à enrichir leurs textes et à régler certains désaccords qui auraient pu survenir pendant le jeu.

Nous venons de voir des exemples de situations développant l'imagination des enfants. Il est facile d'en inventer d'autres tout aussi intéressantes. À ce titre le maître-animateur aura la chance d'être lui aussi créatif en trouvant de nouvelles situations et des jeux de rôle.

5. CONCLUSION

Ayant décrit plusieurs jeux, il serait peut-être bon pour celle ou celui qui désire animer une activité de marionnettes dans sa classe de voir clairement les étapes de l'atelier.

1. la marionnette est fabriquée avec des matériaux simples ;
2. chaque enfant la nomme et lui prête sa voix ;
3. l'enfant apprivoise sa marionnette ;
   3.1 en visitant les lieux ;
   3.2 en faisant connaissance avec les autres marionnettes ;
4. l'enfant crée des discours imaginaires ;
   4.1 par des mises en situation ;
   4.2 par des jeux d'autorité ;
   4.3 par des histoires créées de toute pièce par l'enfant ;
5. le retour critique ;
6. la mise en commun ;
   6.1 tout à la fin de l'activité ;
   6.2 elle prépare souvent la prochaine rencontre.

Ainsi animés, les jeux pourront durer toute l'année, ils se feront pendant de courtes périodes d'environ vingt minutes. Au début de chaque rencontre, le maître-animateur donnera des consignes très simples où les jeux se feront rapidement. Après ce réchauffement, les situations se compliqueront. Avec le temps, les enfants suggéreront eux-mêmes des situations et c'est peut-être à ce moment qu'il sera intéressant de voir comment chacune des équipes perçoit ce qui est dit en les présentant au groupe. Ici, la « représentation » devient intéressante parce qu'elle est vivante, c'est-à-dire en transformation.

C'est dans ce mouvement que les jeux de parole seront intéressants et les marionnettes s'en sentiront mieux parce que leur vie sera plus longue que le temps d'une représentation.

Francine CHAÎNÉ

---

[1] CHAÎNÉ, F., *Les marionnettes*, in Document PMF 157-86. Annexe II, Université Laval, 1978.

[2] CHAÎNÉ, F., *Les différents visages des marionnettes* in L'école coopérative, Février 1977, numéro 36, p. 19.