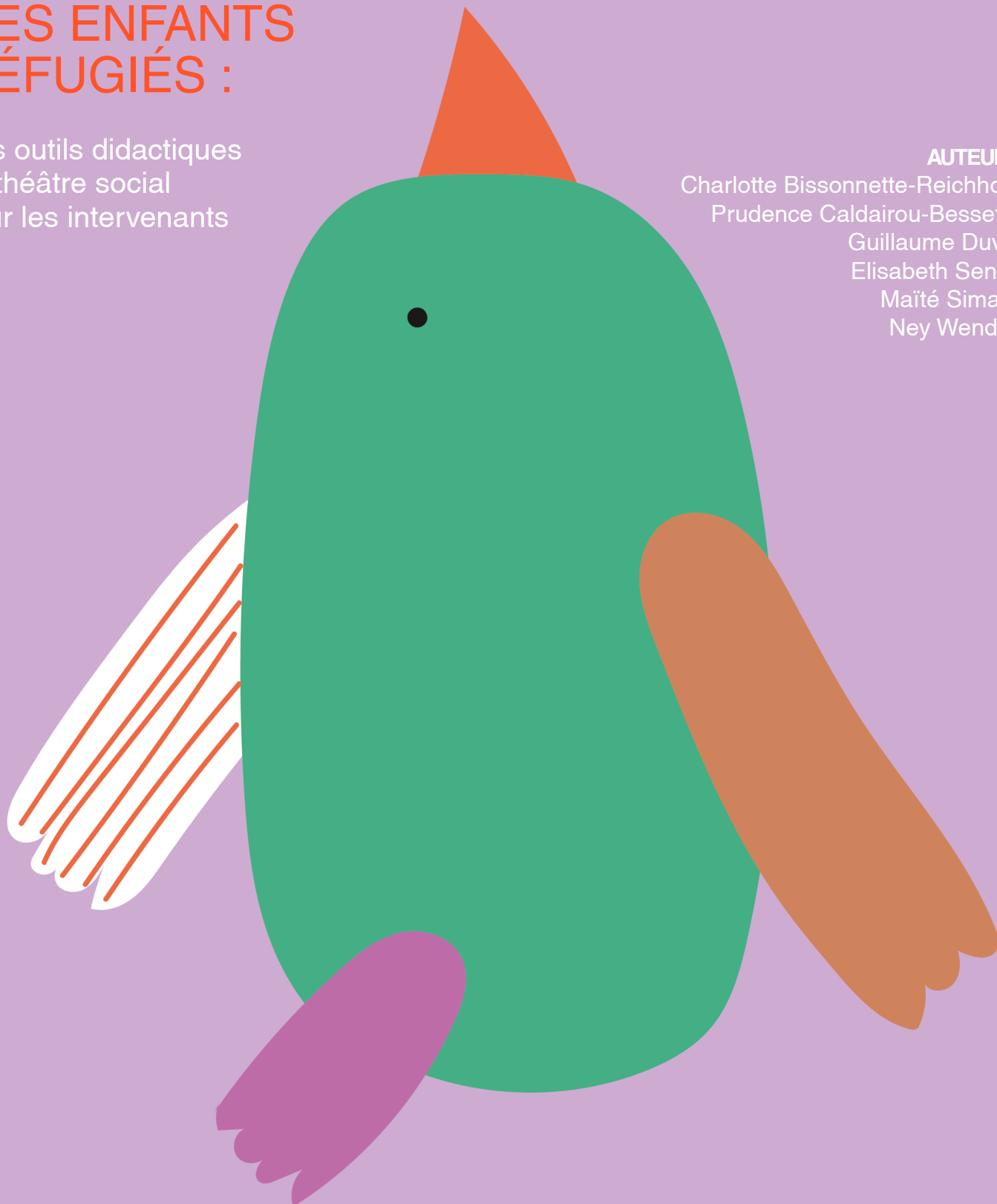


LA MARIONNETTE ET LE THÉÂTRE D'OBJETS AUPRÈS DES ENFANTS RÉFUGIÉS :

Des outils didactiques
en théâtre social
pour les intervenants

AUTEURS

Charlotte Bissonnette-Reichhold
Prudence Caldairou-Besette
Guillaume Duval
Elisabeth Senay
Maïté Simard
Ney Wendell



**Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec
et Bibliothèque et Archives Canada**

Titre :

La marionnette et le théâtre d'objets auprès des enfants réfugiés : des outils didactiques en théâtre social pour les intervenants

Collectif théâtre pour l'espoir, organisme de publication

Publié en formats imprimé(s) et électronique(s)

Description: Comprend des références bibliographiques

Identifiants: Canadiana (livre imprimé) 20190033800 | Canadiana (livre numérique)
20190033819

| ISBN 9782981707727 (couverture souple)

| ISBN 9782981707734 (PDF)

1. Théâtre de marionnettes
2. Théâtre d'objets
3. Théâtre d'intervention
4. Théâtre pour enfants
5. Enfants réfugiés

PN1972 W43 2019 |

CDD 791.5/3086914—dc23

Collaborateurs :

Maria Campos
Caroline Desgagnés
Emilie Karuna
Claire Lyke
Aude Rousseau-Rizzi

Consultante spécialiste en marionnettes :

Dinaïg Stall

Révision :

Prudence Caldairou-Bessette
Guillaume Duval
Camille Messier
Elisabeth Senay
Marine Theunissen

Graphisme :

Béatrice Germain

Illustratrice des récits :

Maité Simard

Table des matières

Avant-propos	5
1. Mise en contexte: Théâtre social et marionnette avec les enfants réfugiés	6
1.1 Adaptabilité et prévention des risques	7
1.2 La marionnette comme phénomène transitionnel	9
1.3 Une approche humaniste basée sur l'art	10
1.4 L'enfant créateur : apprendre à créer et à recréer	11
1.5 Un climat ludique d'interaction	12
2. Terminologie de la marionnette	13
2.1 Les types de marionnettes	13
2.2 Les types d'objets	14
2.3 Théâtre d'objet	14
3. Le castelet : un espace de jeu pour faciliter la concentration	15
4. Conseils pratiques lors des ateliers	16
5. Activités	17
5.1 Échauffements	18
5.2 Fabrication de marionnettes	48
5.3 Manipulation de marionnettes	64
5.4 Manipulation d'objets	83
5.5 Récits	99
6. Structure type d'un atelier	155
7. Références	157
8. Auteurs	160

Avant-propos

Ce guide a été élaboré à la suite d'une expérience conjointe entre le Collectif théâtre pour l'espoir (www.theatrepourlespoir.uqam.ca) et l'Institut universitaire SHERPA. Des membres du Collectif théâtre pour l'espoir ont proposé, pendant cinq semaines, et ce, une fois par semaine, des activités de marionnettes dans le cadre d'ateliers offerts par les intervenants du SHERPA. Ces ateliers, qui se sont tenus en 2018 et qui s'adressaient aux enfants en centre d'hébergement temporaire pour demandeurs d'asile, étaient basés sur le programme d'expression créatrice du SHERPA (www.sherpa-recherche.com). Les activités de marionnettes se sont développées en complément. Poursuivant l'orientation collaborative de ce projet, des membres de l'équipe du Collectif théâtre pour l'espoir et des intervenantes du SHERPA ont participé à la rédaction de ce guide.

Ce guide a pour objectif de proposer quelques pistes initiales d'intervention ainsi que des activités ludiques, particulièrement des activités de marionnettes ou de théâtre d'objets. Il s'adresse à toute personne qui souhaiterait animer des activités de groupe auprès d'enfants réfugiés ou demandeurs d'asile. Il est à noter que les activités proposées pourraient très bien être utilisées dans d'autres contextes.

1. Mise en contexte: Théâtre social et marionnette avec les enfants réfugiés

Les dernières années ont été marquées par une arrivée grandissante au Canada de réfugiés et demandeurs d'asile (IRCC, 2019; CISR, 2019). Outre l'arrivée de nombreux réfugiés, le Québec constitue la porte d'entrée principale des arrivées dites irrégulières par la frontière canado-américaine (à l'exemple du chemin Roxam). Rappelons que le statut de réfugié n'est accordé qu'aux personnes pouvant prouver qu'elles font face à des risques de persécution dans leur pays d'origine. Lorsqu'un réfugié arrive au Canada et qu'il est en attente du verdict concernant son statut, il est considéré comme demandeur d'asile. Plusieurs organismes ont été mis sur pied pour accompagner les familles demandeuses d'asile nouvellement arrivées et dépourvues. Pour ces familles, les premiers temps en terre d'accueil sont cruciaux: c'est le moment d'entreprendre toutes les démarches pour régulariser leur situation en plus de chercher à subvenir aux besoins primaires que sont l'ameublement, les vêtements chauds, le matériel scolaire, etc. Lorsqu'elles trouveront un logement, on les intégrera également au système scolaire, la plupart du temps d'abord en « classe d'accueil ». Pour les enfants, il s'agit souvent d'un moment caractérisé par une grande perte de repères et un manque de disponibilité des parents qui ont beaucoup à faire pour s'assurer que les besoins de base soient comblés. Dans ce contexte, les enfants peuvent ressentir moins de soutien du côté affectif, alors que leurs besoins sont criants.

C'est face à cette situation que le Collectif théâtre pour l'espoir, jumelé à l'équipe de l'Institut universitaire SHERPA au regard des communautés ethnoculturelles du CIUSSS Centre-Ouest-de-l'Île-de-Montréal, a souhaité offrir des idées d'activités artistiques et constituer cet outil de référence. Il s'agit d'un guide destiné aux intervenants oeuvrant auprès d'enfants réfugiés ou demandeurs d'asile, visant à les accompagner dans l'élaboration d'activités utilisant la marionnette et le théâtre d'objets. Le théâtre, puissant agent de transformation sociale, sert ici de levier à l'expression, à la socialisation et à la résilience des enfants demandeurs d'asile. C'est pourquoi il est de mise de parler d'un projet de théâtre social. Ce qui distingue ce type de théâtre des autres pratiques est le fait que le participant soit considéré comme citoyen-créateur. Sa mobilisation dans un projet de création vise ainsi à repenser et à redéfinir son rapport à la communauté. Dans le présent contexte, le théâtre permet à l'enfant de se raconter et de s'an-crer de façon ludique dans une nouvelle réalité: ses premiers pas en terre d'accueil. Ainsi, il est considéré d'emblée comme partie prenante de sa société. Malgré son jeune âge, il peut dès lors prendre position en jouant à réinventer le monde dans lequel il évolue et participer à imaginer un autre avenir

1.1 Intervention adaptée et prévention des risques

Les contextes d'intervention avec une population d'enfants demandeurs d'asile ou réfugiés varient énormément d'un lieu à l'autre (centre d'hébergement, classe d'accueil, organisme communautaire, etc.), mais aussi d'une journée à l'autre. Les intervenants doivent s'adapter en fonction des arrivées et départs, et des variations en termes de ressources humaines et matérielles. Les arrivées sont souvent trop nombreuses pour les ressources. Les changements de situation (trouver un logement, un travail, rejoindre sa famille, demande rejetée, etc.) créent fréquemment des départs précipités. L'instabilité des différents facteurs augmente les possibilités d'imprévus au sein des activités. Il est essentiel de prendre un temps pour comprendre comment ces facteurs interagissent afin d'intervenir de façon adaptée.

Il faut garder en tête que les conditions sont rarement optimales et le contexte peut difficilement être prévu en amont. La donnée la plus variable, et la plus importante, demeure par ailleurs le facteur humain. En effet, les réfugiés et demandeurs d'asile nouvellement arrivés sont d'origines, de langues et de parcours extrêmement variés.

Selon le contexte, les groupes d'enfants et d'adolescents peuvent varier en nombre et en âge. Des plus jeunes et des plus vieux sont parfois habitués de fonctionner ensemble et cela peut être mis à profit, mais l'animateur doit alors pouvoir s'adresser à l'ensemble du groupe. Il en va de même pour la langue. Si l'anglais demeure une langue de référence pour plusieurs, il arrive que certains enfants ne parlent que leur langue d'origine et que celle-ci ne soit pas comprise par l'animateur ou même par les autres enfants. Il ne faut pas oublier que ces jeunes ont souvent déjà des parcours de vie complexes. Certains arrivent au Canada en ayant franchi des chemins migratoires très éprouvants et insécurisants, ayant vécu de nombreux stress, pertes et/ou traumatismes.

Dans le cadre des classes d'accueil, de nouveaux élèves sont susceptibles de s'ajouter ou de se soustraire au groupe tout au long de l'année. Ils sont aussi de parcours, de langues et d'origines variées. Ces classes incluent par ailleurs les nouveaux arrivants de toutes les catégories (pas seulement les réfugiés ou les demandeurs d'asile).

Les animateurs ont avantage à être en mesure de prévenir le plus de risques possible (dans le déroulement mais aussi dans le vécu des enfants) et de réagir avec souplesse face aux imprévus. Dans un souci de s'arrimer à cette réalité changeante et complexe, le présent guide est constitué de manière à ce que les activités puissent s'adapter le plus possible en fonction de l'âge des enfants et de la constitution des groupes. Nous avons aussi veillé à ce les activités soient réalisables avec un minimum de matériel.

Il faut savoir que les enfants réfugiés et demandeurs d'asile sont susceptibles de souffrir de problèmes de santé mentale comme l'anxiété, la dépression ou le stress post-traumatique, ou encore de problèmes plus externalisés ou de comportement (Fazel & al., 2012). Ces problèmes peuvent être liés aux expériences prémigratoires, mais aussi au stress d'établissement dans le pays d'accueil, qui peut être influencé par les tensions sociales menant à la stigmatisation, la marginalisation et la discrimination (Rousseau & Frounfelker, 2019). Par contre, ils possèdent un potentiel de résilience à ne pas sous-estimer (Rousseau & Drapeau, 2003). La recherche fait ainsi état de l'existence d'une santé mentale parfois surprenante chez les immigrants vu les épreuves qu'ils ont traversées. On a appelé ce phénomène le «*healthy migrant paradox*» (McDonald & Kennedy, 2004).

Les lignes directrices sur la santé mentale des réfugiés recommandent que les premières interventions ciblent la sécurité et les difficultés sociales plutôt que les difficultés psychologiques spécifiques (Rousseau, Pottie, Thombs, Munoz et Jurcki, 2011). Cette première étape d'intervention peut être pensée comme des premiers soins psychologiques où l'attitude préconisée s'articule autour de l'écoute, du support et de la non-intrusion (WHO, 2013). Des principes de base sous-jacents aux premiers soins psychologiques sont le sentiment de sécurité, l'espoir, le sentiment d'efficacité et celui d'être connecté aux autres (Hobfoll et al., 2007, Akoury-Dirani, 2015). Des activités artistiques structurées - avec un rituel de début et de fin - peuvent tenir lieu de premiers soins psychologiques (Rousseau et Miconi, 2019). Les enfants sont en effet sécurisés par l'aspect organisé et guidé, en particulier les enfants traumatisés (Sjölund, 2007). Le côté créatif peut leur faire vivre de la satisfaction personnelle, d'autant plus que partager ce moment avec d'autres enfants favorise le contact social. L'expérience positive d'ateliers peut en ce sens susciter de l'espoir.

La recherche suggère que les premiers soins psychologiques puissent être prodigués de façon satisfaisante par des intervenants sans formation spécialisée en santé mentale (Fox et al., 2012). Il demeure que le travail avec les enfants réfugiés ou demandeurs d'asile peut s'avérer bouleversant pour certains intervenants. Il est donc également important de rester à l'écoute de soi et d'aller chercher au besoin le support nécessaire aux interventions. Le support entre intervenants est une ressource à ne pas sous-estimer.

1.2 La marionnette comme phénomène transitionnel

Face à la fragilité des enfants réfugiés dont la réalité est souvent difficile et précaire, la marionnette peut être considérée comme un médium artistique approprié qui permet à l'enfant de s'amuser tout en maintenant la distance qui lui convient. En effet, une des qualités de la marionnette est de se situer dans un espace de jeu qui permet les phénomènes «transitionnels». Cette notion a été introduite par Donald Winnicott dans son livre *Jeu et réalité* (1971). L'espace transitionnel est un espace entre le réel et l'imaginaire, où l'enfant peut jouer de manière symbolique, c'est-à-dire en attribuant une valeur imaginaire à des objets en s'inspirant de la réalité. Cet espace lui permet progressivement d'accepter la réalité en la manipulant symboliquement, d'où la notion de transitionnalité. Winnicott a ainsi développé la notion d'objet transitionnel; il décrit comment un «objet réel» (comme un toutou) en vient à symboliser les «objets affectifs» (comme la mère) pour l'enfant. L'objet transitionnel agit de façon réconfortante en réduisant l'angoisse chez l'enfant, notamment parce que la manipulation de l'objet apporte un sentiment de contrôle, mais aussi en le rassurant, car il crée avec son imagination des relations sécurisantes (Krymko-Bleton, 2013). Il lui permet, par exemple, d'accepter la réalité de l'absence de la mère en imaginant sa présence. Une marionnette pourrait bien sûr devenir un objet transitionnel. Par contre, dans le cadre d'ateliers ponctuels, on parlera plutôt de phénomènes transitionnels à partir de la marionnette.

Dans le jeu avec la marionnette (ou d'autres médiums de jeu), l'enfant peut projeter des émotions qui l'habitent ou le traversent sans avoir à les assumer dans sa propre histoire. Grâce à la marionnette, l'enfant n'a pas à incarner lui-même ce qu'il ressent, il est soulagé de cette pression et peut transposer librement dans la marionnette ce qu'il souhaite exprimer. Les émotions sont ainsi mises à distance et peuvent être pensées. Cette dynamique de jeu où il est libre d'associer ou non des éléments à sa propre histoire est protectrice et éthique pour l'enfant dans l'intervention (Caldairou-Bessette et al., 2018). Cet élément est d'autant plus important que les enfants réfugiés peuvent être plus vulnérables (ils ont souvent vécu des expériences traumatiques) (Rousseau et al. 2012). Pourtant, ils ont aussi un grand potentiel de résilience (Rousseau et Drapeau, 2003). La marionnette peut autant incarner les mouvements angoissants que les mouvements rassurants et porteurs d'espoir; en plus de permettre un travail sur les émotions, elle peut agir du point de vue de la résilience. La marionnette permet une prise de pouvoir et devient un médiateur entre soi et les émotions, et entre soi et le monde : «C'est bien un prolongement du moi et, en tant que double, une fiction, mais une fiction qui aide à vivre» (Gilles, 1977, p.37).

En permettant un espace de jeu symbolique, la marionnette permet à l'enfant de mentaliser (de penser ce qu'il vit et ce que vivent les autres), mais en respectant son intimité, c'est-à-dire sans exiger de lui qu'il ne se révèle sur son histoire et ses sentiments personnels. La marionnette s'avère donc un médium tout indiqué avec des enfants fragilisés par un contexte précaire.

1.3 Une approche humaniste basée sur l'art

Au-delà du fait que l'enfant peut être porté à se projeter lui-même dans la marionnette, le jeu avec la marionnette et sa confection s'inscrivent aussi dans un mouvement artistique où l'enfant crée quelque chose qui le dépasse comme individu. Une création artistique correspond en effet à quelque chose qui est plus grand que son auteur et qui devient «extérieur» à lui. Elle porte des questions, des espoirs, des images qui ont trouvé leur source dans l'expérience humaine de l'auteur, mais qui vont aussi au-delà de cette expérience. Ainsi, l'activité de marionnette est aussi une activité dans laquelle l'enfant peut créer du beau, ou encore du tragique, quelque chose de vivant et d'humanisant, qui lui permet de dépasser sa condition et d'imaginer autre chose. Cette valeur artistique de la marionnette est étroitement liée aux approches «basées sur l'art» (Kossak, 2012; Keddell, 2011) qui rejoignent une vision humaniste de l'intervention. Gadamer (1996), père du courant herméneutique de l'humanisme, a en effet défendu en quoi le passage partant du jeu humain pour aller jusqu'à l'art est ce qui fait le processus de constitution d'une oeuvre. Puis, cette oeuvre sera reconnue comme oeuvre de par sa capacité à convoquer l'humain en nous, de littéralement «mettre en oeuvre» l'humain en nous.

Ainsi, dans la création artistique, quelque chose de réellement nouveau est développé à partir de l'ancien (ou du vécu), c'est-à-dire que ce n'est pas seulement une «extériorisation» de quelque chose «d'intérieur». Qui plus est, ce qui est créé nous parle de l'humain au-delà de l'individu, dans une possibilité qui pourrait s'appliquer à tout humain. Celui qui joue avec une marionnette est donc un artiste potentiel qui a le pouvoir de mettre en oeuvre un certain vécu humain. L'activité créatrice peut aussi aider à transcender sa réalité vers d'autres possibles. Cet aspect proprement artistique peut être bénéfique et protecteur; il peut être générateur de bien-être et d'espoir.

1.4 L'enfant créateur : apprendre à créer et à recréer

L'enfant joueur



Les activités dans ce guide visent à mobiliser la créativité de l'enfant. L'acte de créer n'est pas anodin : il permet de prendre le plein pouvoir de son imaginaire afin de réinventer son rapport au monde. Par les arts en général, mais par le théâtre et le jeu symbolique en particulier, l'enfant a l'occasion de donner vie à sa perception du monde et de prendre le rôle qu'il souhaite y jouer.

L'enfant communicatif



Ce guide cherche également à renforcer les qualités de communication de l'enfant en multipliant les occasions et les moyens de communiquer. Que ce soit avec lui-même dans des activités plus solitaires, avec les autres enfants et les intervenants lors des moments d'interactions, l'enfant a l'opportunité de combler ses besoins d'expression. Il a également le choix d'employer ses propres moyens vocaux et corporels en les projetant par le biais de la marionnette et de se faire comprendre même s'il ne maîtrise pas la langue d'usage.

L'enfant résilient



Surtout, l'objectif de telles activités auprès d'enfants demandeurs d'asile est de les accompagner à travers leurs premiers pas en terre d'accueil. Le but est de leur offrir l'occasion d'imaginer un avenir positif en passant par le jeu. En jouant, l'enfant peut créer et recréer à volonté les scènes auxquelles il souhaite prendre part. Il ne subit plus une réalité, mais l'invente dans ses moindres détails, telle qu'il la souhaite.

En somme, même si les conditions d'animation ne sont jamais idéales, qu'on se trouve dans un contexte temporaire ou en milieu scolaire, rappelons-nous qu'il est toujours possible, avec peu de moyens, de mettre en place une activité qui puisse faire du bien à l'enfant : mobiliser sa créativité et lui offrir des moyens d'expression, de socialisation et de résilience.

1.5 Un climat ludique d'interaction

La marionnette permet d'entrer en communication sans nécessairement avoir recours à la parole, ce qui est un atout dans un contexte où les langues d'usage sont multiples. De plus, elle peut générer différents types d'interactions tant au niveau individuel que vis-à-vis un groupe. Intégrer une marionnette à l'animation s'avère un atout dans le travail d'intervention.

De façon générale, les marionnettes à gaine ou à prise directe représentent les modèles les plus simples et efficaces pour les interventions. Spécifions aussi qu'il est préférable de toujours utiliser la même marionnette afin d'instaurer un repère stable et de renforcer le sentiment de sécurité auprès de l'enfant. Bien que cela puisse être intimidant au départ pour l'intervenant moins expérimenté en manipulation, la marionnette constitue un appui formidable dans le cadre de toute animation artistique.

La marionnette permet d'abord d'instaurer un cadre ludique dès l'accueil des enfants et facilite les premières interactions. Si la prise de contact avec un adulte qu'il ne connaît pas peut être intimidante pour l'enfant, le faire par le biais de la marionnette offre une entrée en matière tout en douceur. Au moment de donner les consignes de l'activité, la marionnette permet aussi de rendre cette étape plus dynamique : si par exemple la marionnette pose une question à l'intervenant, l'enfant sera moins gêné de le faire. De manière générale, cet outil permet d'induire les comportements souhaités : si la marionnette s'intéresse à l'histoire, les enfants auront tendance à l'imiter. La marionnette contribue à mettre le focus sur ce à quoi l'animateur souhaite donner de l'importance. De plus, elle peut agir à titre de confident et de source de réconfort. Si la marionnette peut confier quelque chose à l'enfant et que ce dernier peut le faire en retour, il est alors épatant de constater à quel point l'enfant devient à même de canaliser certaines émotions. Finalement, si la marionnette revient de façon récurrente et constante à chaque rencontre, sa présence contribue grandement à installer un climat de confiance. Elle représente un code clair qui indique à l'enfant, dès son arrivée à l'activité, qu'il est en terrain connu et entre bonnes mains.

2. Terminologie de la marionnette

2.1 Les types de marionnettes

Afin que la relation entre la marionnette et l'enfant soit la plus efficace possible, et en fonction des stades d'évolution de la psychomotricité, nous privilégions certains types de marionnettes. Il s'agit de permettre le contact le plus direct possible pour l'enfant. Il est souhaitable qu'il puisse manipuler et aussi confectionner la marionnette facilement.



Marionnette à prise directe

Elle se caractérise par le fait que le manipulateur puisse la prendre et l'animer directement, sans intermédiaire (fil, gaine ou tige). Le manipulateur n'est donc jamais caché. Dans certains cas, une peluche peut servir de marionnette à prise directe.



Marionnette à gaine

Elle est habituellement constituée d'une tête creuse montée sur un costume servant de gaine. Le manipulateur l'enfile et insère ses doigts dans la tête et les bras afin de les articuler.



Marionnette à gueule

Proche de la marionnette à gaine, le manipulateur l'enfile et insère ses doigts afin d'articuler les mandibules dans un geste d'ouverture et de fermeture.



Marionnette à doigt

Elle s'insère sur un doigt et ne comporte aucune articulation. Intéressant pour un premier contact avec la marionnette chez les tout petits, bien qu'elle offre des possibilités limitées.



Marotte

Constituée d'une tige centrale servant à la manipulation, la tête et le corps sont fixés à cette tige et bougent dans l'axe du bâton.

2.2 Les types de manipulation

Manipulation par le haut

Le manipulateur se positionne en haut de sa marionnette.

Ex : marionnette à tringle, marionnette à fils.

Manipulation par le bas

Le manipulateur se positionne au-dessous de sa marionnette. Ce type de manipulation s'effectue souvent avec un castelet.

Ex : marionnette à gaine, marionnette à gueule, marotte, etc.

Manipulation frontale

Ce type de manipulation se fait à vue, c'est-à-dire que le manipulateur n'est pas caché.

La plupart du temps, une table sert de plancher à la marionnette.

Ex : marionnette à prise directe, mais aussi possible avec les autres types de marionnettes.

2.3 Théâtre d'objets

L'objet théâtralisé est manipulé au même titre que la marionnette, sa principale différence est qu'il est issu d'objets du quotidien plutôt que d'avoir été conçu spécifiquement pour la manipulation. C'est une forme théâtrale distincte, mais qui peut se substituer à la marionnette, à la discrétion de l'intervenant qui anime l'activité. Bien que dans ce guide, on utilise le terme marionnette, il sous-entend aussi le théâtre d'objets.

3. Castelet : un espace de jeu pour faciliter la concentration

Dans le théâtre de marionnettes, tout comme dans le théâtre d'objets, les éléments de décor servant à délimiter l'espace scénique se nomment « castelet ». Autrement dit, le castelet est le cadre de scène où se crée l'univers de la marionnette.

Il existe plusieurs variétés de castelets, tout dépendant du type de marionnettes utilisées et des matériaux disponibles. Peu importe la forme ou le matériau du castelet, sa première utilité est avant tout de concentrer l'attention des participants et des spectateurs vers un même endroit. Ceci s'avère particulièrement utile à la concentration des enfants, surtout lorsque nous nous retrouvons dans de grands espaces entourés de nombreuses distractions.

Il est donc recommandé de créer votre propre castelet ou de délimiter la scène, votre zone de jeu, lorsque vous guidez les activités de marionnette. Bien que le castelet standard soit fait de bois et qu'il prenne la forme d'un petit cadre de théâtre avec des dégagements de chaque côté, vous pouvez créer un castelet avec tout ce qui vous tombe sous la main. Vous pouvez très bien construire un castelet standard en carton ou tout simplement utiliser le mobilier disponible.

Cette dernière option, en plus d'être simple et efficace, permet de transformer le quotidien par l'imagination et s'avère très amusante. Une chaise peut par exemple devenir un château ; avec ses tourelles (pieds) et sa cour royale (siège). Une table peut représenter toutes les surfaces imaginables en fonction des personnages utilisés (lune, désert, mer, forêt, ville...). Vous pourriez aussi utiliser un rebord de fenêtre, un cadre de porte, une armoire, un tableau, un tiroir, une boîte de carton, un drap, etc. Même sa propre main peut servir de castelet pour de très petites marionnettes. Bref, tout dans un local peut devenir un castelet, pour autant que cela permette de délimiter l'espace de jeu et de concentrer l'attention des participants. La fabrication des castelets et de ses décors pourrait même devenir un jeu très créatif et amusant !

Pour plus de détails sur la fabrication simple d'un castelet de carton, vous pouvez consulter le site web suivant : www.jeuxetcompagnie.fr/fabriquer-un-castelet/

4. Conseils pratiques lors des ateliers

- Toujours prendre le temps de bien commencer et terminer les ateliers. Nous suggérons d'installer une routine de départ avec une marionnette, qui peut revenir à la fin pour la dernière activité, afin de faire un retour sur l'atelier.
- Les enfants peuvent utiliser la marionnette pour parler à travers un personnage, afin de créer une distanciation entre l'enfant et ce que le personnage de la marionnette vit.
- Suivre le rythme des enfants : il est possible que certains enfants ne soient pas à l'aise de participer à certaines activités ou de parler devant les autres. Il ne faut pas forcer les enfants, mais plutôt adapter l'activité pour qu'ils puissent participer dans la mesure de leurs capacités cette journée-là.
- Utiliser des pictogrammes avec des images le plus souvent possible, afin de faciliter la compréhension pour les enfants, notamment pour l'expression des émotions.
- Lors des ateliers de confection de marionnettes, toujours présenter un exemple avant de commencer.
- Dépendant du groupe d'âge, préparer quelques modèles de marionnettes préalablement, afin que les plus petits aient seulement à ajouter de la couleur.
- Toujours donner l'option aux enfants de ne pas partager leur création aux autres, surtout lorsque vous ne les voyez que lors d'une seule séance.
- Plus l'activité est simple à réaliser, surtout au point de vue technique, plus il est possible d'improviser et de s'adapter aux besoins des groupes.
- Il est important de toujours clore un récit par un rituel de fermeture afin de bien conclure et de rester dans un cadre sécuritaire.



5. Activités

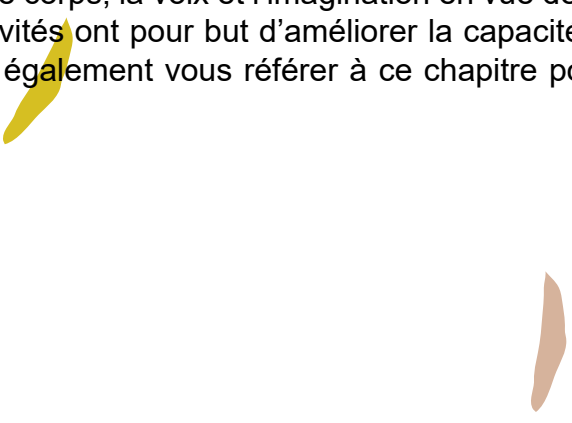


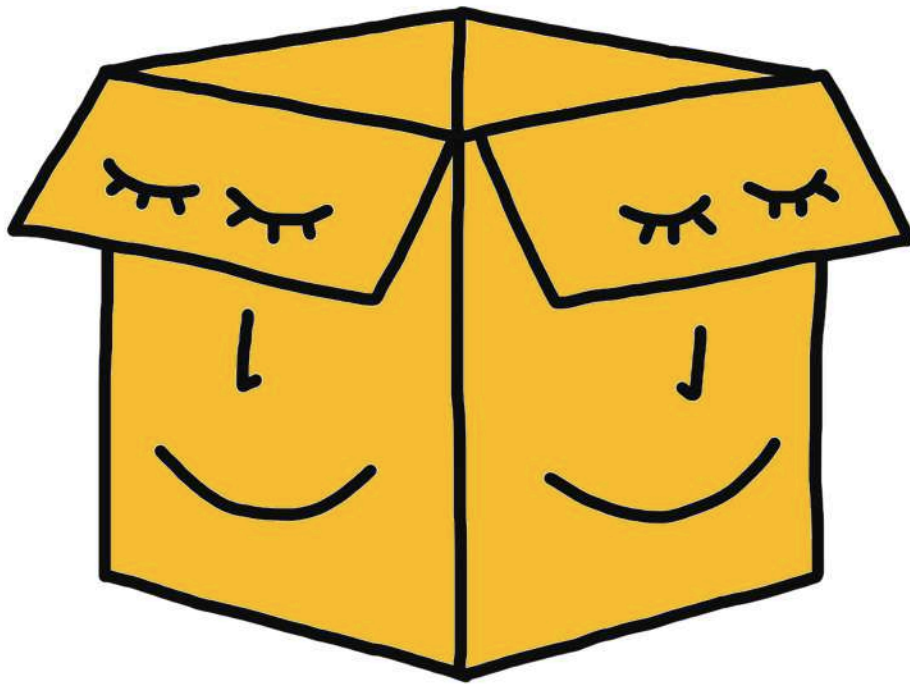
Section Échauffement

5.1 Échauffements



Les échauffements consistent en une série de jeux et d'exercices de base qui permettront aux enfants de se familiariser avec leur environnement, leurs partenaires et les intervenants. Ce chapitre offre des activités qui favorisent la socialisation, l'écoute, la concentration et la confiance en soi, tout en préparant le corps, la voix et l'imagination en vue des jeux de marionnettes et de théâtre d'objets. Certaines activités ont pour but d'améliorer la capacité de reconnaître et de nommer les émotions. Vous pourrez également vous référer à ce chapitre pour accueillir les enfants et établir vos rituels d'ouvertures.





LA Boîte Magique

TITRE : La boîte magique

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 5 à 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 20

OBJECTIFS :

Individuel : Présentation et expression de soi, ouverture de l'imaginaire

Groupe : Écoute, concentration

DESCRIPTION

Présentez-vous et dites que vous avez avec vous une boîte magique (mimer l'objet avec vos mains) ; cette boîte peut contenir tout ce que l'on souhaite, il suffit seulement de l'ouvrir en se présentant (on peut dire son nom et/ou ce que l'on souhaite dire sur soi). Lorsque la boîte s'ouvre, on dit ce qui se trouve à l'intérieur. *

VARIANTES

Offrez aux enfants la possibilité de chuchoter leur nom à la boîte sans que les autres n'entendent. Ils peuvent aussi garder pour soi ce que la boîte contient.

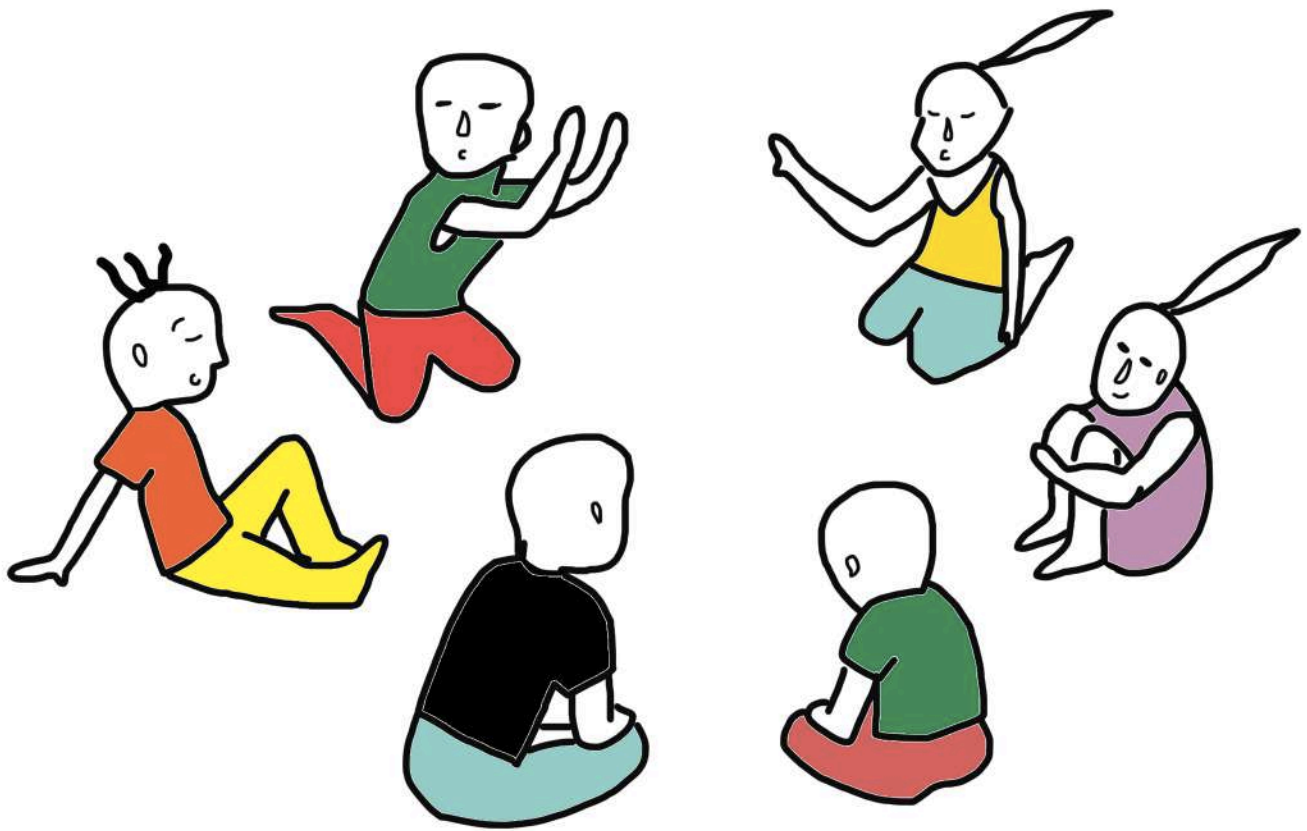
En plus de dire ce qu'il y a dans la boîte, invitez les enfants à mimer ce qui s'y trouve.

Lorsque le groupe est trop grand ou que la dynamique du groupe rend l'écoute difficile, le rituel peut être modifié :

1. Dites aux enfants que chacun peut trouver une boîte magique dans leur poche, dans leur soulier, derrière leur oreille, etc., puis demandez-leur de prendre la boîte dans une main et de vous la montrer. Dites aux enfants que la boîte peut contenir tout ce qu'ils souhaitent et de penser à ce qu'ils veulent trouver dans la boîte. Une fois que tous ont choisi, ils peuvent regarder à l'intérieur et nommer ce qu'ils trouvent ou garder le secret pour eux.

2. Il est aussi possible de rendre l'activité plus dynamique avec l'animateur au centre qui pointe les enfants pour qu'ils disent et/ou miment ce qu'il y a dans leurs boîtes. De cette façon, il est possible pour l'animateur de rythmer l'exercice aux besoins du groupe.

Les rituels d'ouverture sont essentiels pour établir un premier contact et installer un lien de confiance. Cette étape pourrait faire toute la différence!*



LE NOM EN ACTION

TITRE : Le nom en action

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 10 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi

Groupe : Créer un esprit de groupe

DESCRIPTION

En cercle, à tour de rôle, dire son nom et faire un mouvement. Tous les enfants répètent le nom à voix haute et miment le mouvement en même temps. On passe ensuite à la personne suivante.

VARIANTES

Si le groupe est plus âgé, les enfants peuvent essayer de se souvenir du nom et du mouvement de chacun. À tour de rôle, ils doivent répéter le nom et le mouvement des autres qui l'ont précédé avant d'ajouter les leurs en partant de la première personne qui a fait le mouvement jusqu'à la dernière.

Lors de la présentation de chaque enfant, vous pouvez ajouter que chaque enfant dit "bonjour" dans sa propre langue. Tous les autres répètent le "bonjour" et le nom. L'enfant qui s'est présenté peut aider les autres à bien le prononcer.

REMARQUES

L'activité peut prendre du temps avec un groupe trop nombreux.

Il est aussi possible de rendre l'activité plus dynamique avec l'animateur au centre qui pointe les enfants pour qu'ils disent et/ou fassent leur mouvement. De cette façon, il est possible pour l'animateur de rythmer l'exercice selon les besoins du groupe.



COLÈRE!!



PEUR!!



JOIE!



Tristesse

QU'ELLE EST CETTE ÉMOTION?

TITRE : Quelle est cette émotion ?

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Expression des émotions et de soi, introspection

Groupe : Écoute des autres, communication

MATÉRIEL : Pictogrammes de la peur, la joie, la tristesse et la colère (voir sur: <https://ekip.cssdm.gouv.qc.ca/wp-content/uploads/2021/10/Annexe-1-123-exprime-lemotion.pdf>)

DESCRIPTION

Présentez les pictogrammes des quatre émotions. Interprétez chaque émotion tout le groupe en même temps; pointez ensuite une image à la fois et les enfants font l'émotion avec leur visage et leur corps.

VARIANTES

1. Un par un, les enfants pigent une émotion, ils la miment, et les autres doivent deviner de quelle émotion il s'agit. Ils peuvent aussi choisir eux-mêmes celle qu'ils ont envie de faire ou en trouver une autre qui n'est pas sur les pictogrammes.
2. À tour de rôle, chaque personne partage avec le groupe comment il/elle se sent aujourd'hui, en pointant ou en nommant l'état/émotion.
3. Vous pouvez faire un tour et demander aux enfants de montrer comment ils se sentent, mais seulement avec leur visage ou avec leur corps, sans dire le mot. Les autres peuvent essayer de deviner.

**** Il est important d'établir un contexte sécuritaire avant d'aborder des émotions négatives. Lorsqu'il y a des émotions négatives qui sont partagées, s'assurer qu'elles soient bien accueillies et écoutées. ****



LE CHANT DES OISEAUX ET LE BRUIT DES ANIMAUX

TITRE : Le chant des oiseaux et le bruit des animaux

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 5 à 10 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Écoute, concentration, travail physique

Groupe : Écoute, imitation

MATÉRIEL : Un système de son et une trame sonore de différents chants d'oiseaux, images des oiseaux (facultatif)

DESCRIPTION

1. Demandez aux enfants quels oiseaux ils connaissent et s'ils connaissent leurs chants. Vous pouvez faire entendre des sons d'oiseaux, les écouter et essayer de les reproduire. Exemples : Bruant à gorge blanche, corneille, merle, mésange, pie, tourterelle...

2. Mimez des animaux du plus petit possible jusqu'au plus grand. Commencez dans la position d'une petit boule au sol afin de vous inspirer dans la recherche du plus petit animal possible à mimer. Puis mimez des animaux de plus en plus gros. Vous pouvez prendre les propositions des enfants, et tout le monde ensemble, tentez de mimer l'animal. Par exemple : une fourmi, un oiseau, un chat, un chien, un loup, un lion, une girafe, un éléphant... Utilisez votre imagination et celle des enfants!

VARIANTES

2-6 ans : Faites vous-même les actions et les enfants vous imitent.

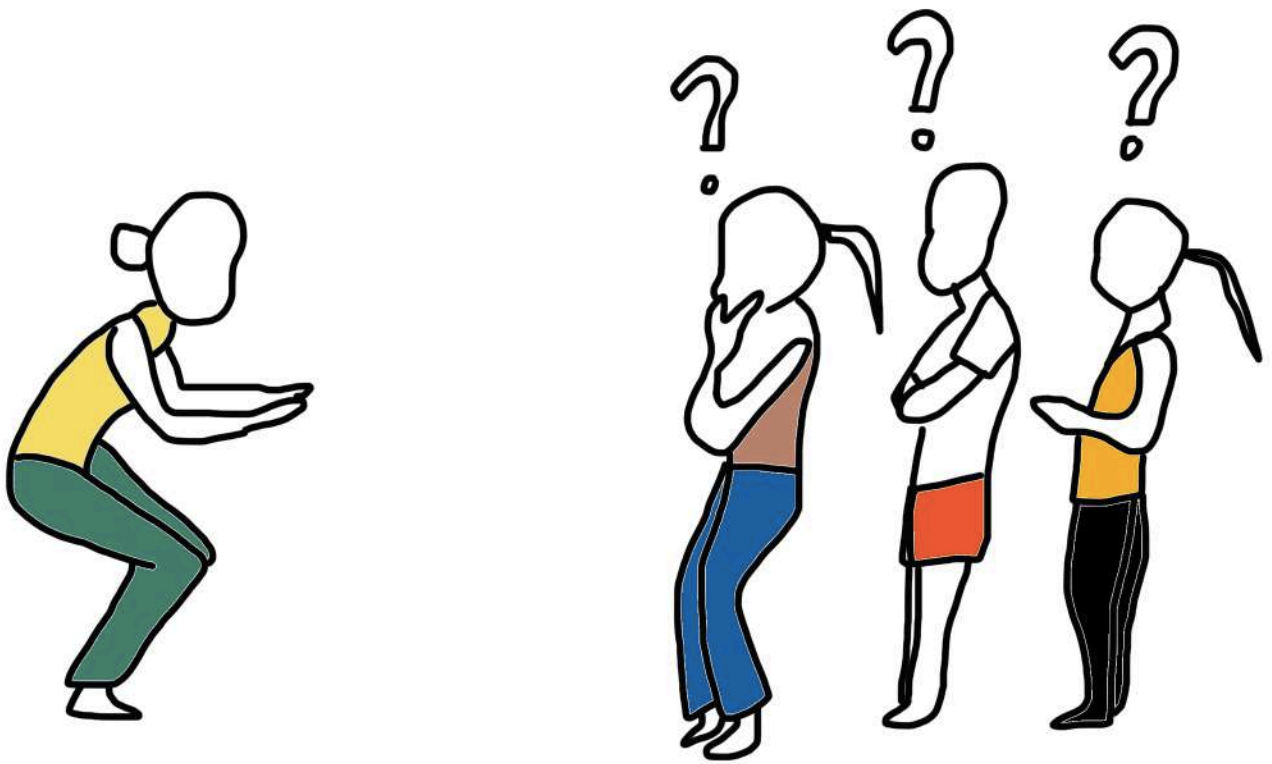
6 ans et plus : Vous pouvez jouer avec les vitesses de l'action, très rapide ou très lent.

Si le groupe d'âge est mixte, les plus grands peuvent suggérer les actions et les plus petits les imitent.

Plus active : Mimez des animaux qui font des actions et qui bougent : courir, sauter, nager, grimper, etc. Vous pouvez faire circuler les enfants dans l'espace.

REMARQUES

Si vous avez des images d'oiseaux ou d'animaux, vous pouvez les montrer en même temps que vous faites écouter les bruits et les chants. Si le groupe est nombreux, il est plus facile de garder le contrôle sur l'exercice si vous proposez les animaux et que les enfants imitent.



LA Bougeotte

TITRE : La bougeotte

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 10 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Échauffement du corps

Groupe : Écoute, concentration et entraide

DESCRIPTION

Tous les enfants sont en cercle et chacun à tour de rôle mime ou nomme une action très simple en restant sur place. Exemples : se laver les mains, se brosser les dents, se gratter, peindre, rire, bâiller, éternuer, etc.

VARIANTES

2-6 ans : Proposez les actions et les enfants imitent.

6 ans et plus : Vous pouvez jouer avec les vitesses de l'action, très rapide ou très lent.

Si le groupe d'âge est mixte, les plus grands peuvent suggérer les actions et les plus petits les imitent.

Plus active : utilisez des verbes d'action qui font bouger : courir, sauter, nager, grimper, etc. Vous pouvez faire circuler les enfants dans l'espace.

REMARQUES

Les enfants peuvent s'agiter très rapidement. Pour garder un certain contrôle du groupe et pour s'assurer que tout le monde a bien compris la nouvelle action, vous pouvez utiliser le jeu de la statue ou le jeu de la lumière verte-rouge (départ-arrêt) entre les différentes actions. Exemple : les enfants dansent. Lorsqu'ils entendent «statue» ou «lumière rouge», ils se figent. Ils recommencent lorsque vous dites «lumière verte» et/ou une nouvelle action.



LES ÉMOTIONS AU BOUT DES
DOIGTS

TITRE : Les émotions au bout des doigts

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 10 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Reconnaître les émotions, introspection, expression de soi, habiletés corporelles

Groupe : Cohésion de groupe

MATÉRIEL : Quatre pictogrammes des émotions (voir <https://ekip.cssdm.gouv.qc.ca/wp-content/uploads/2021/10/Annexe-1-123-exprime-lemotion.pdf>)

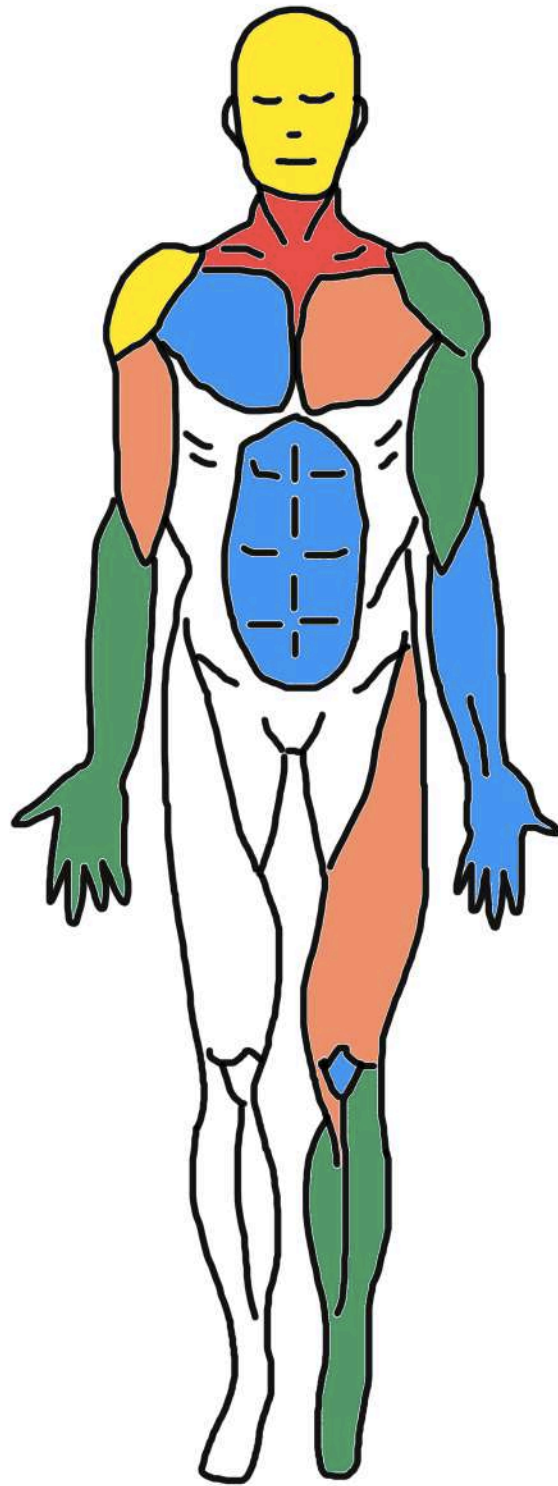
DESCRIPTION

À l'aide des pictogrammes des émotions, faites un tour pour que chacun se présente, nomme son nom, puis dise ou pointe l'émotion qui le représente en ce moment.

Proposez ensuite de représenter des émotions à l'aide de la main et des doigts. Comment la main peut-elle jouer la joie, la colère, la tristesse, la peur, la surprise, etc. ? Vous pouvez faire des propositions de mouvements ou demander aux participants d'en faire. Le groupe peut aussi tenter d'imiter les propositions faites par chacun.

VARIANTES

Vous pouvez ajouter des sons à vos jeux de mains. La joie pourrait ainsi être représentée par deux doigts qui sautent en y ajoutant le rire de l'enfant ; la peur pourrait être représentée par le tremblement de la main et un claquement de dents.



SCAN DU CORPS

TITRE : Scan du corps

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 5 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Exercice physique

Groupe : Écoute, entraide

DESCRIPTION

Placez-vous devant le groupe et faites des mouvements que les jeunes imitent. En partant de la tête, trouvez un mouvement pour chaque partie du corps. Par exemple : des tours avec la tête, des tours avec les épaules en avant et en arrière, des tours avec les bras en avant et en arrière, des tours avec les hanches, s'étirer vers le haut puis vers le bas, etc . Les enfants peuvent aussi proposer des mouvements.

VARIANTE

Pour ajouter un côté rigolo, vous pouvez accumuler chacun des mouvements du corps. Vous et les enfants aurez ainsi l'air de pantins désarticulés!



L'Arbre Croissant

TITRE : L'arbre croissant

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 5 à 10 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 20

OBJECTIFS :

Individuel : Concentration, éveil corporel

Groupe : Écoute, familiarisation aux autres

DESCRIPTION

Invitez d'abord les enfants à représenter une petite graine avec tout leur corps en s'agenouillant par terre, le front au sol et les bras étendus devant. Décrivez ensuite le temps qu'il fait dehors, en faisant alterner la pluie et le soleil, pour que tranquillement les enfants se déplient et se lèvent sur leurs pieds. Une fois debout et les bras bien déployés vers le haut, imaginez que le vent souffle dans les feuilles des arbres pour faire balancer les enfants.

Selon la participation du groupe, vous pouvez recommencer l'exercice pour bien échauffer le corps.

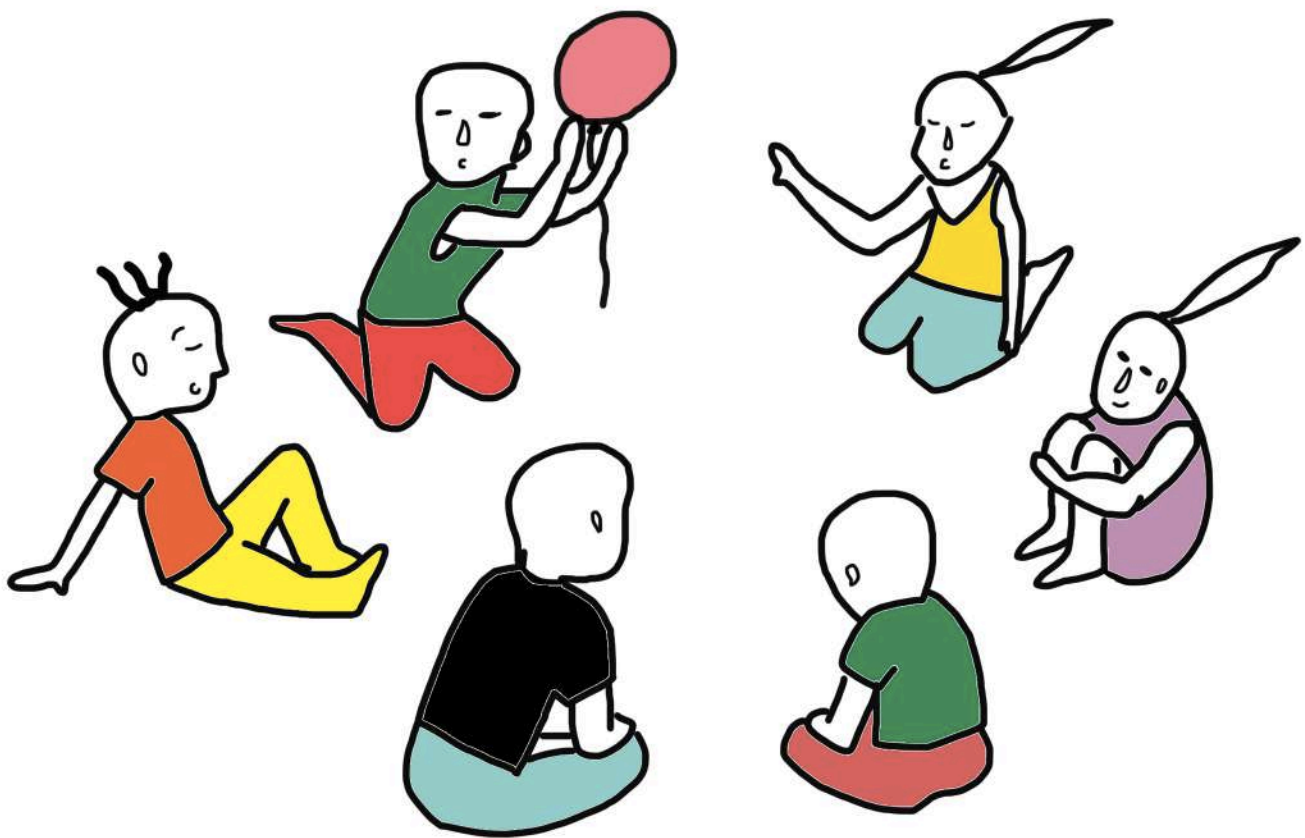
VARIANTES

Lorsque les enfants sont debouts, les bras dans les airs, vous pouvez aussi les inviter à faire une branche avec une de leur jambe, ce qui permettra de pratiquer l'équilibre.

Vous pouvez également mimer le cycle des saisons en associant une émotion à une saison particulière. Par exemple, l'hiver l'arbre a perdu ses feuilles et se sent triste. À l'inverse, l'été l'arbre produit des fruits et il est très heureux.

REMARQUES

N'hésitez pas à donner plusieurs détails sur le temps qu'il fait, sur la force du vent et sur la qualité de la terre dans laquelle l'arbre pousse (humide, chaude, dure, etc.), cela aidera les enfants à se concentrer sur des images précises.



PARTAGE DE L'OBJET IMAGINAIRE

TITRE : Partage de l'objet imaginaire

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 5 à 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 20

OBJECTIFS :

Individuel : Concentration et imagination

Groupe : Écoute, interaction, collaboration

DESCRIPTION

Réunissez les enfants en cercle, puis présentez-leur un objet imaginaire que vous tenez dans vos mains. Imaginez la taille, le poids, la texture, la température, la fragilité, etc. et manipulez cet objet en fonction de ses qualités. Passez l'objet d'un enfant à l'autre. Celui qui le reçoit doit faire attention de respecter les caractéristiques de l'objet.

Ex. : Un piano entraînera à mimer la lourdeur, alors qu'un chaton nécessitera une manipulation plus délicate.

REMARQUES

Amusez-vous à manipuler les objets de différentes façons en utilisant toutes les parties du corps. Que ce passerait-il si nous déposions le chaton sur notre tête ?

Si un geste violent surgit, il est préférable de l'accueillir plutôt que de le réprimander, pour ensuite proposer une autre façon de manipuler l'objet.



LE BALLON imaginaire

TITRE : Le ballon imaginaire

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 5 à 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Concentration et imagination

Groupe : Écoute, interaction, collaboration

DESCRIPTION

Invitez les enfants à former un cercle, puis présentez-leur un ballon imaginaire. Lancez-vous ensuite le ballon au hasard en prenant bien soin de faire les mouvements comme si vous aviez un vrai ballon entre les mains.

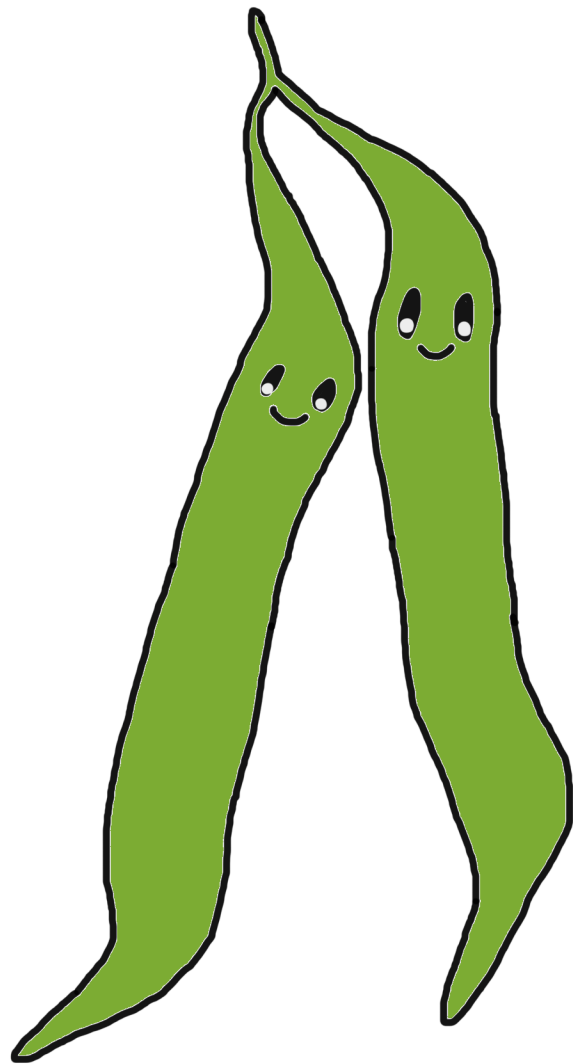
VARIANTES

Vous pouvez commencer avec une petite balle imaginaire, puis la faire grandir progressivement, pour ensuite la faire rapetisser jusqu'à sa grosseur initiale.

Vous pouvez également ajouter de la musique pour rythmer le jeu.

REMARQUES

Plus le ballon imaginaire sera manipulé avec soin, plus l'attention des enfants restera sur le ballon. N'hésitez pas à varier vos façons de manipuler le ballon en le faisant rebondir au sol ou sur les murs, en le faisant tourner sur votre doigts ou votre nez, etc.



LE HARICOT magique

TITRE : Le haricot magique

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 5 à 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 20

OBJECTIFS :

Individuel : Éveil corporel, imagination

Groupe : Écoute, concentration

MATÉRIEL : Papier, crayons de couleurs (Facultatif)

DESCRIPTION

Invitez les enfants à former un cercle. Imaginez que vous plantez une graine de haricot dans le sol. Arrosez-là, donnez-lui du soleil et regardez-là pousser jusqu'aux étoiles. Ensuite, commencez à grimper en montant bien graduellement d'une hauteur à l'autre. Prenez le temps d'observer et de décrire ce que vous voyez à chaque étape : les toits des maisons et des gratte-ciel, le sommets des arbres et des montagnes, les nuages, la lune, les planètes et les étoiles. Une fois au bout de la tige du haricot, vous pouvez redescendre tranquillement et renommer ce que vous avez vu en grimpant.

VARIANTES

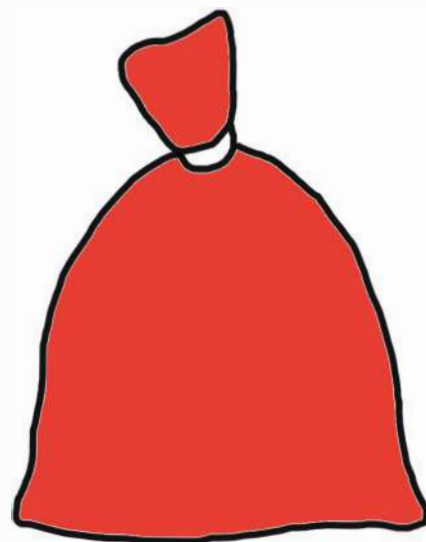
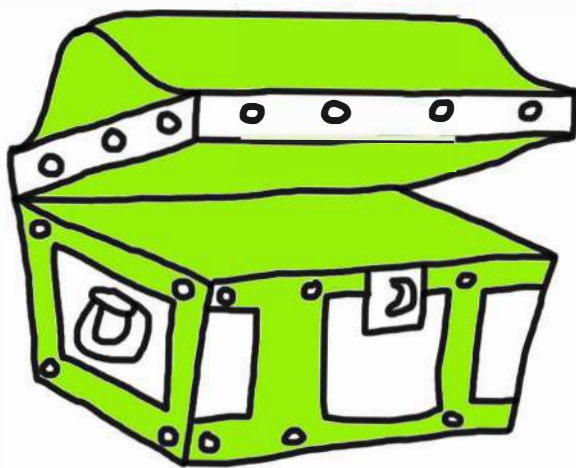
Selon la participation du groupe, vous pouvez faire durer le jeu en prenant le temps d'explorer les endroits que vous rencontrez le long de votre ascension du haricot. Vous pourriez par exemple débarquer sur un nuage ou sur la lune et demander aux enfants de décrire ce qu'ils voient.

Après avoir grimpé et descendu du haricot, vous pouvez demander aux enfants de dessiner les plus beaux paysages qu'ils ont observés et de les présenter au groupe s'ils en ont envie.

REMARQUES

N'hésitez pas à questionner régulièrement les enfants sur ce qu'ils voient tout au long de leur ascension du haricot. Si vous les sentez à court d'idées, proposez quelques détails, comme par exemple un nid d'oiseau dans un arbre, des humains apparaissant tout petits sous vos pieds, un avion vous passant juste au-dessus de la tête, une soucoupe volante dans l'espace, etc.

Plus vous prendrez le temps de créer un univers détaillé, plus vous aiderez les enfants à travailler leur imagination!



LA BOÎTE AU TRÉSOR ET LE
SAC À JETER

TITRE : La boîte au trésor et le sac à jeter

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 5 à 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 20

OBJECTIFS :

Individuel : Éveil corporel, imagination

Groupe : Écoute, concentration

DESCRIPTION

Vous avez une boîte au trésor (mimez la boîte au trésor) dans laquelle chacun peut mettre tout ce qu'il a aimé de l'atelier (ou la journée) et qu'il souhaite garder. Vous avez aussi un sac de poubelle (mimer le sac de poubelle) dans lequel chacun peut mettre tout ce qu'il n'a pas aimé. À la fin de l'exercice prenez bien soin de remettre la boîte au trésor en sécurité, puis tout le groupe ensemble prend le sac de poubelle et le jette par la fenêtre.

VARIANTES

Il est toujours important d'offrir aux enfants de chuchoter en secret à la boîte ce qu'ils ont à dire. Pour jeter des choses dans le sac de poubelle, vous pouvez inviter les enfants qui ne souhaitent pas parler à mimer ce qu'ils souhaitent jeter.

S'il n'y a pas assez de temps pour passer chacun à tour de rôle, vous pouvez ouvrir la boîte au centre pour que tout le monde y mette en même temps ce qu'ils souhaitent garder, et faire le même exercice pour ce qu'ils souhaitent jeter. Assurez-vous que chacun aie eu le temps de jeter ce qu'il souhaitait.

REMARQUE

Cette activité est toute désignée pour les rituels de conclusion.

Tout comme le rituel d'accueil, le rituel de conclusion est très important pour offrir un repère et vous assurer de l'état des enfants.



LE Pouvoir magique

TITRE : Le pouvoir magique

CATÉGORIE : Échauffement

DURÉE : 10 à 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 20

OBJECTIFS :

Individuel : Éveil corporel, imagination

Groupe : Écoute, cohésion, collaboration

DESCRIPTION

Invitez les enfants à se choisir un pouvoir magique, à en donner un à un personnage qu'ils ont inventé, ou bien à une marionnette qu'ils ont construite.

Présentez un rituel pour activer ce pouvoir magique que chacun doit faire à tour de rôle (exemple : un son et un mouvement spécifique), puis mimez le superpouvoir.

VARIANTES

S'il n'y a pas assez de temps, tous peuvent le faire en même temps.

Vous pouvez aussi les inviter à écrire et/ou dessiner leur pouvoir magique sur des petites feuilles de papier (préalablement découpées). Les enfants peuvent par la suite garder ces petites feuilles de papier sur eux ou dans un endroit secret.

Afin de créer une dynamique de groupe, vous pouvez inviter les enfants, une fois que chacun a présenté son pouvoir magique, à « appeler » un autre enfant en mimant son pouvoir.

REMARQUE

Les pouvoirs magiques peuvent être intégrés à différents exercices et représentent une excellente façon de renforcer un sentiment de confiance, de force et de sécurité chez l'enfant.

L'activité peut être utilisée en guise de rituel d'introduction ou de conclusion.



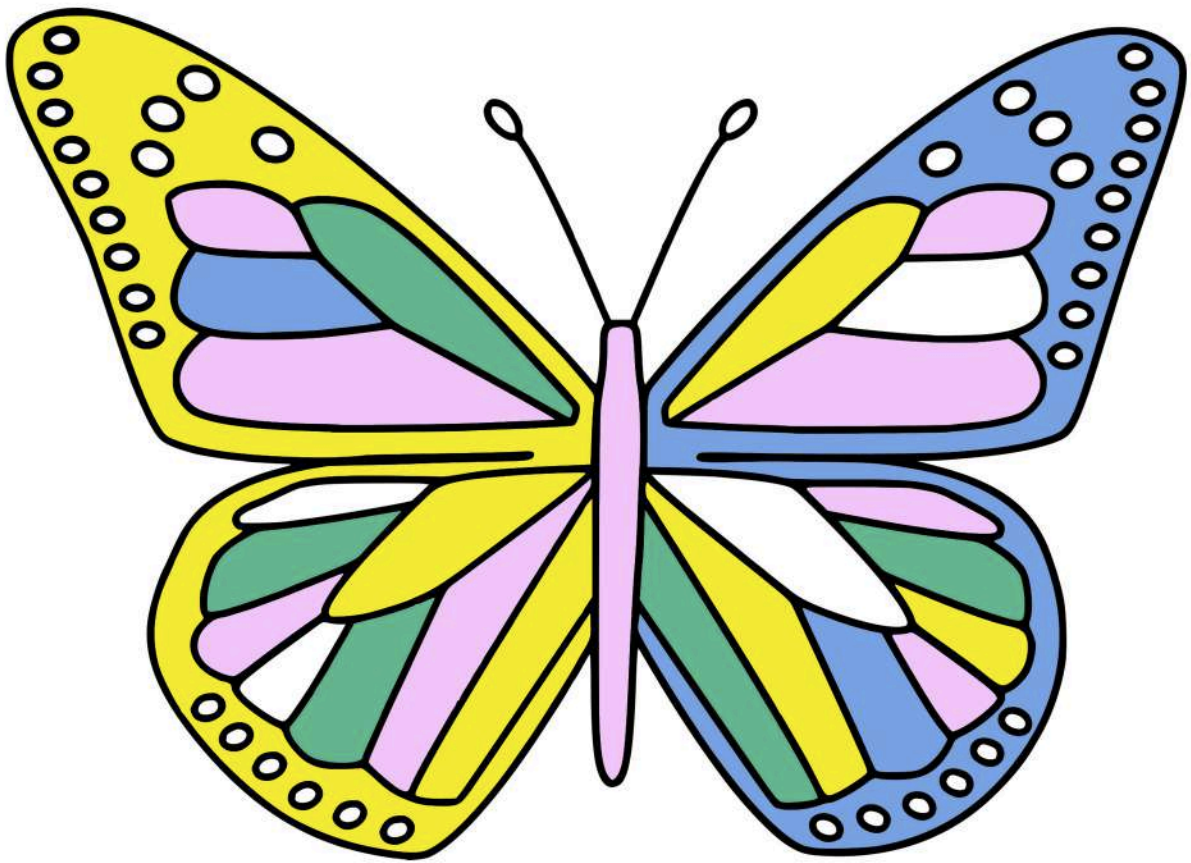
Section Fabrication de marionnettes

5.2 Fabrication de marionnettes

Dans ce chapitre vous trouverez plusieurs suggestions pour fabriquer des marionnettes et des objets à manipuler avec des matériaux simples et faciles d'accès. Afin de répondre aux besoins variés des divers groupes d'enfants, nous vous proposons des fabrications de base et d'autres un peu plus élaborées. La fabrication de marionnettes vous servira pour la majorité des activités proposées dans ce guide.

Engageant à la fois l'imagination et les habiletés manuelles des enfants, ces activités sont idéales pour stimuler la créativité et favoriser la concentration. De plus, les enfants repartiront avec un souvenir tangible de leur création et pourront continuer de jouer comme bon leur semble.

***Veuillez noter que pour certaines fabrications, il est préférable de prévoir un temps de préparation.*



LES PAPILLONS

TITRE : Les papillons

CATÉGORIE : Fabrication

DURÉE : 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi, introspection

Groupe : Entraide

MATÉRIEL : Chaussettes, ciseaux, feutrine de couleurs variées ou papier, cure-pipes, ruban double-face, éléments décoratifs (paillettes, etc.)

DESCRIPTION

* Associé au récit LES PAPILLONS (p. 100)

Au préalable, découpez les ailes des papillons dans la feutrine ou le papier, et percez deux trous pour insérer le cure-pipe dans la chaussette. Invitez les enfants à choisir un cure-pipe de la couleur de leur choix, l'insérer par les trous de la chaussette et les modeler à la manière d'antennes. Demandez aux enfants de choisir des ailes de la couleur de leur choix. Fixez les ailes sur la chaussette à l'aide de ruban double-face. Décorez les ailes des papillons avec des crayons feutres, des paillettes, etc.

VARIANTES

Tout dépendant l'âge et la dextérité des enfants, les étapes de fabrication peuvent être complexifiées afin d'offrir un défi plus intéressant.

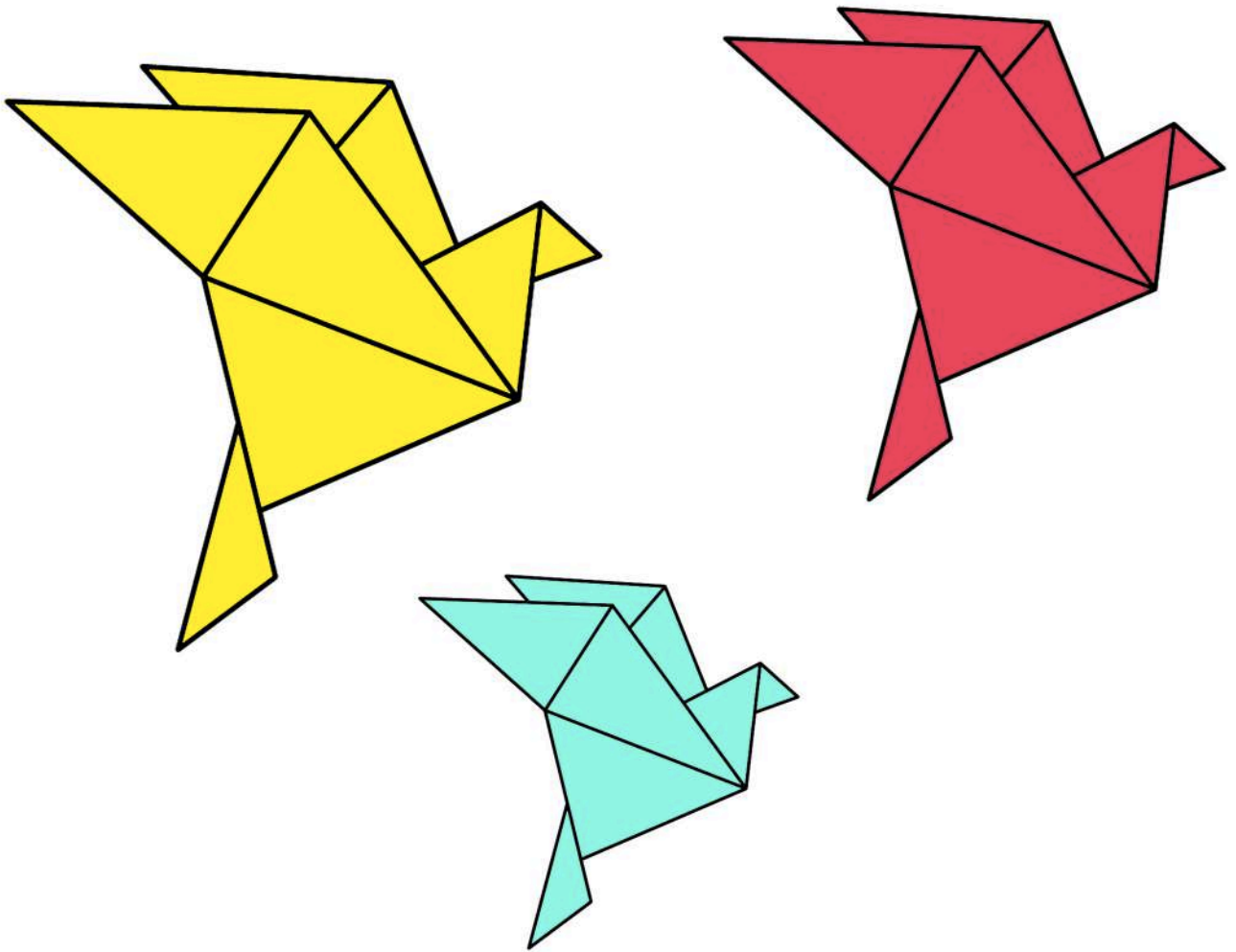
À partir d'un patron en papier, l'enfant trace et découpe lui-même les ailes du papillon dans la feutrine.

Si le groupe est très grand ou qu'il manque de temps, il est aussi possible que les ailes et cure-pipes soient déjà fixés afin de laisser plus de temps à la décoration et la manipulation; ces étapes offrent plus d'espace d'expression aux enfants.

REMARQUES

Cette fabrication vise à permettre à l'enfant de faire certains choix, à l'intérieur de la fabrication, malgré le fait que les étapes soient simples et définies.

Vous pouvez toujours inciter les enfants ayant plus de facilité à aider les autres!



LES OISEAUX

TITRE : Les oiseaux

CATÉGORIE : Fabrication

DURÉE : 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi, introspection

Groupe : Entraide

MATÉRIEL : Papier carton de différentes couleurs, ciseaux, crayons feutres, colle en bâton

DESCRIPTION

* Associé au récit LA NAISSANCE DES OISEAUX MIGRATEURS (p. 115)

Au préalable, découpez les ailes des oiseaux dans le papier carton et fabriquez les corps des oiseaux à partir de l'origami suivant (explication des étapes) :

<https://www.jeuxetcompagnie.fr/origami-oiseau-marionnette>

Invitez les enfants à choisir un corps. En plus des corps d'oiseau fait à partir de la vidéo, vous pouvez ajouter des ailes. Les enfants peuvent choisir les ailes de la couleur de leur choix. Collez les ailes sur le corps de l'oiseau. Les coller vers le haut et appuyez longuement afin qu'elles soient bien fixées. Effectuez un pli vers le bas pour créer le mouvement des ailes. À l'aide de crayons feutres, dessinez les yeux et le bec des oiseaux. La marionnette se manipule en insérant l'index dans la fente sous le ventre de l'oiseau.

Si le temps le permet, allouez une période de création où chaque enfant dessine sur une feuille de papier le nid de son oiseau.

VARIANTES

Tout dépendant l'âge et la dextérité des enfants, les étapes de fabrication peuvent être complexifiées ou simplifiées afin d'offrir un défi plus intéressant.

Pour les 5-10 ans, l'enfant peut assembler la marionnette et la décorer.

Pour les 5-10 ans, l'enfant peut assembler la marionnette et la décorer.

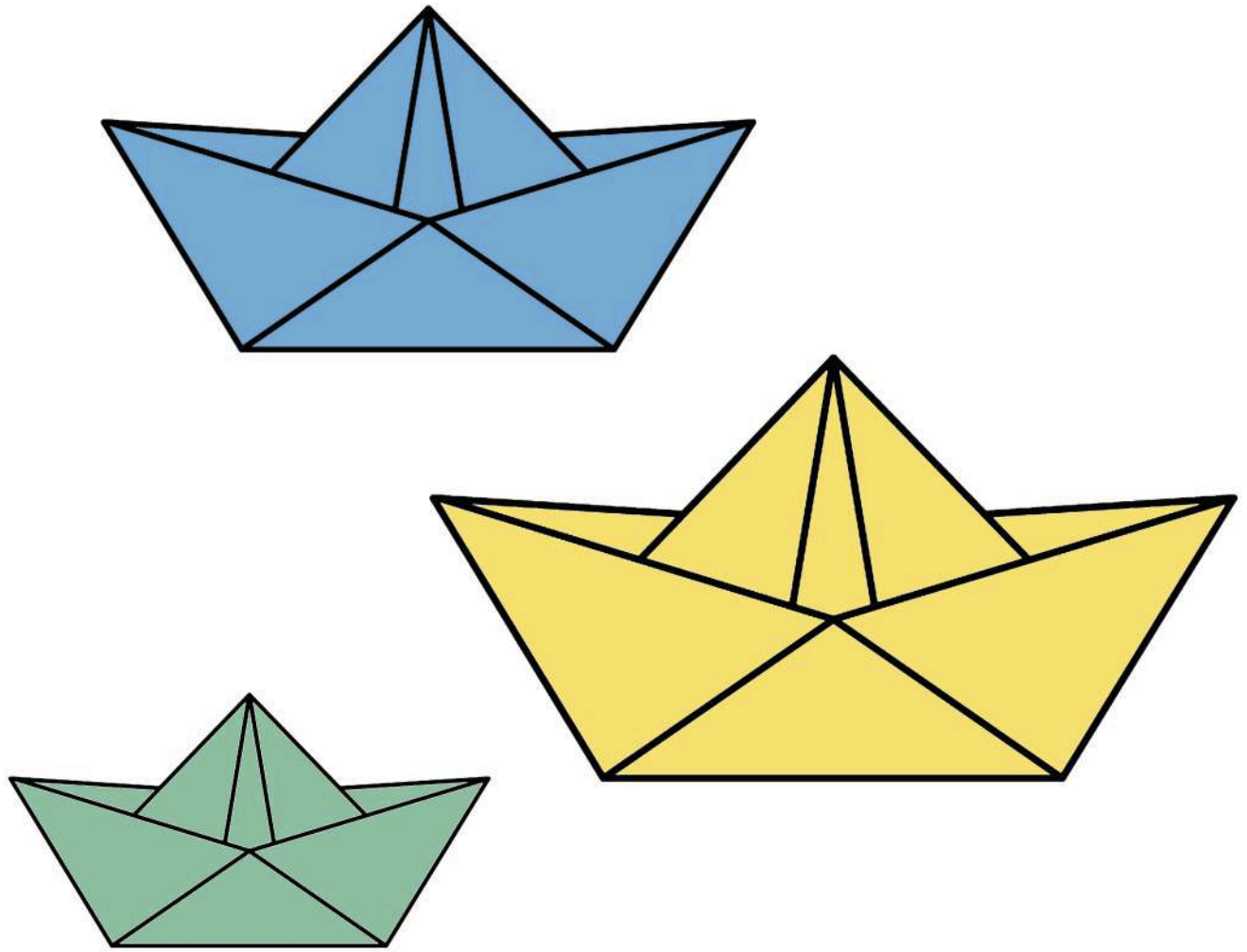
Pour les 10-12 ans, à partir d'un patron en papier, l'enfant trace et découpe lui-même les ailes de l'oiseau.

Pour les 12-15 ans, l'enfant fait lui-même le corps en origami.

REMARQUES

Cette fabrication a pour but de permettre à l'enfant de faire certains choix, à l'intérieur de la fabrication, même si les étapes sont relativement simples et définies.

Vous pourriez être débordé si plusieurs enfants ont besoin d'un accompagnement soutenu du côté de la fabrication. Dans ce cas, incitez les enfants ayant de la facilité à aider ceux qui rencontrent plus de difficultés.



LES BATEAUX

TITRE : Les bateaux

CATÉGORIE : Fabrication

DURÉE : 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi, introspection

Groupe : Entraide

MATÉRIEL : Papiers cartons de couleurs, ciseaux, crayons feutre, paillettes et tout élément pouvant servir de décoration.

DESCRIPTION

* Associé au récit LA TRAVERSÉE (p. 128)

Au préalable, fabriquez les bateaux en origami avec des papier cartons de couleurs variés (Voir sur : <https://www.teteamodeler.com/origami/bateau1-origami.asp>).

Pour plus d'explication :

<https://www.youtube.com/watch?v=GOn6RUtl-ME>

Invitez les enfants à choisir un bateau de la couleur de leur choix et à le personnaliser, par exemple avec des yeux et une bouche. Décorez les bateaux à l'aide de crayons feutres, de paillettes, etc. La marionnette se manipule en insérant l'index dans la fente sous la coque du bateau.

VARIANTES

Tout dépendant de l'âge et de la dextérité des enfants, les étapes de fabrication peuvent être complexifiées afin d'offrir un défi plus intéressant.

À partir de 12 ans, l'enfant fait lui-même les étapes de l'origami.

Selon le temps alloué et de l'âge des enfants, il peut être intéressant de débiter avec un atelier de création; chaque enfant peut dessiner son île sur une feuille de papier et décorer son bateau. Les îles peuvent ensuite être placées au travers du local et l'espace autour des

atelier de création; chaque enfant peut dessiner son île sur une feuille de papier et décorer son bateau. Les îles peuvent ensuite être placées au travers du local et leur espace autour des « îles » peut devenir la mer. À tour de rôle, chaque enfant fait visiter son île aux autres qui y naviguent à partir de leur île avec leurs petits bateaux.

Lors de la décoration des bateaux, proposez aux enfants de leur trouver un pouvoir magique.

Comme rituel de fermeture, inventez un rituel simple qui « active » le pouvoir magique du bateau, par exemple un mouvement et/ou un son que chacun fait à tour de rôle (ou tous en même temps s'il manque de temps).

REMARQUES

Vous pourriez être surchargé si plusieurs enfants ont besoin d'un accompagnement soutenu du côté de la fabrication. Incitez alors les enfants ayant de la facilité à aider ceux qui ren-contrent plus de difficultés.

Gardez en tête que pour certains enfants réfugiés les moyens de transport (particulièrement les bateaux et les camions) peuvent évoquer des souvenirs traumatiques. Il est donc impor-tant de rester à l'écoute des réactions des enfants, d'offrir un espace sécuritaire et de prendre le temps de conclure sur une note positive.

La variante de l'île permet d'offrir un espace familial avec des limites claires où l'enfant peut se sentir contenu et en sécurité, contrairement à la mer qui peut être un espace menaçant.

Il est important de toujours donner l'option aux enfants de ne pas partager leur création aux autres, surtout si vous ne les voyez que lors d'une seule séance. Par exemple, dans la variante des îles, si l'enfant ne souhaite pas quitter son île, il doit se sentir confortable de pouvoir y rester. S'il ne souhaite pas faire visiter son île aux autres, il doit sentir qu'il peut garder cela pour lui sans pression.



MARIONNETTE en ASSIETTE DE CARTON

TITRE : Marionnette en assiette de carton

CATÉGORIE : Fabrication

DURÉE : 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Créativité

Groupe : Entraide

MATÉRIEL : Assiettes de carton, ciseaux, bâtonnets de bois, papier de couleur, crayons de couleur, papier collant, tout élément pouvant servir de décoration

DESCRIPTION

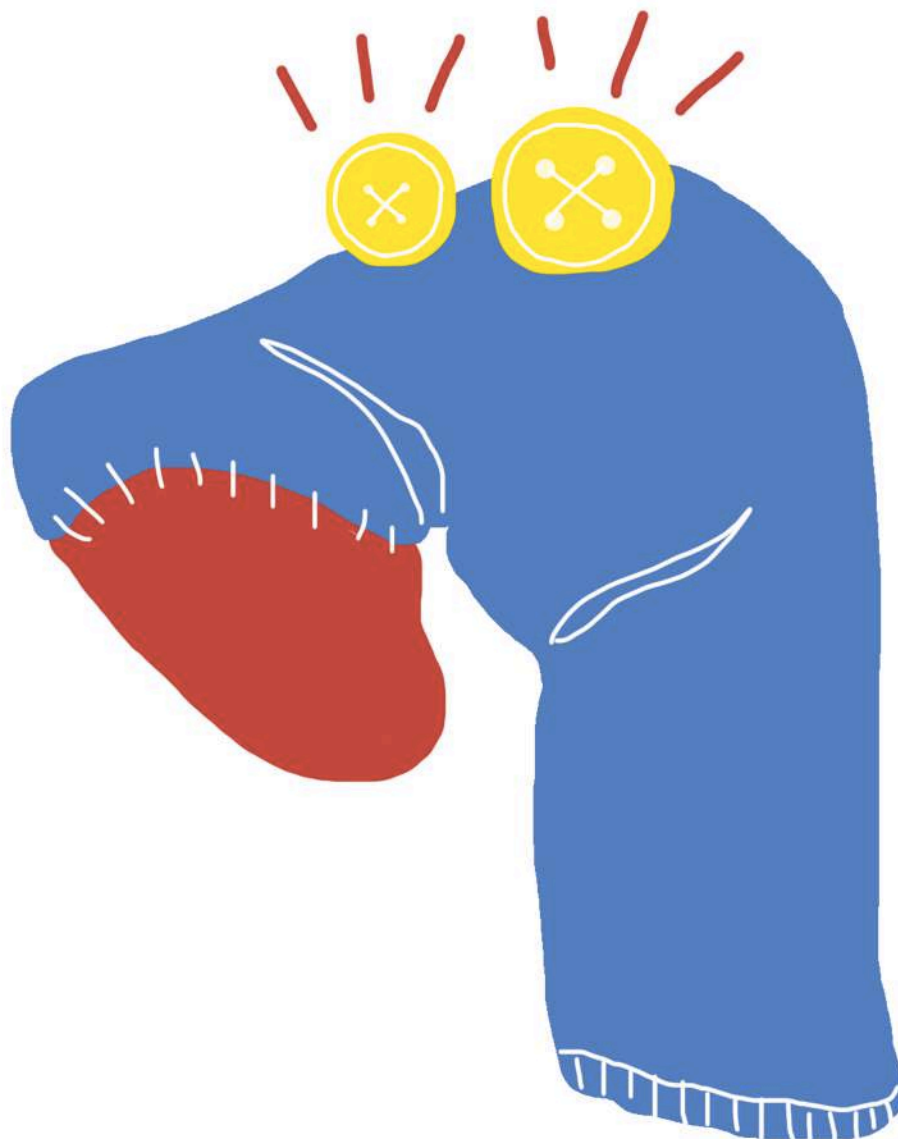
Fabriquez un animal ou un personnage à l'aide d'une assiette de carton. L'assiette peut être seulement un visage ou un corps et un visage. Par exemple un poisson, un lion, un chat...

VARIANTES

Si le groupe est très jeune, tracez les grandes lignes de différents personnages (humains, animaux, monstres, etc.) et placez le bâton à l'avance pour que les enfants puissent choisir un personnage et simplement le colorier.

Le thème peut varier : un super-héros inventé, un monstre, une créature imaginaire, un extraterrestre ...

Pour éviter les pertes de temps, restez dans la simplicité et ne sortez pas trop de matériel de bricolage. Les enfants se concentreront mieux ainsi!



LE GANT et LA
CHAUSSETTE

TITRE : Le gant et la chaussette

CATÉGORIE : Fabrication

DURÉE : 10 à 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 12

OBJECTIFS :

Individuel : Sensibiliser à la transformation et au potentiel créatif des objets usuels.

Groupe : Développer l'imaginaire et les aptitudes de communication, favoriser les interactions

MATÉRIEL : Gants ou chaussettes de coton blanc, crayons feutres de couleurs

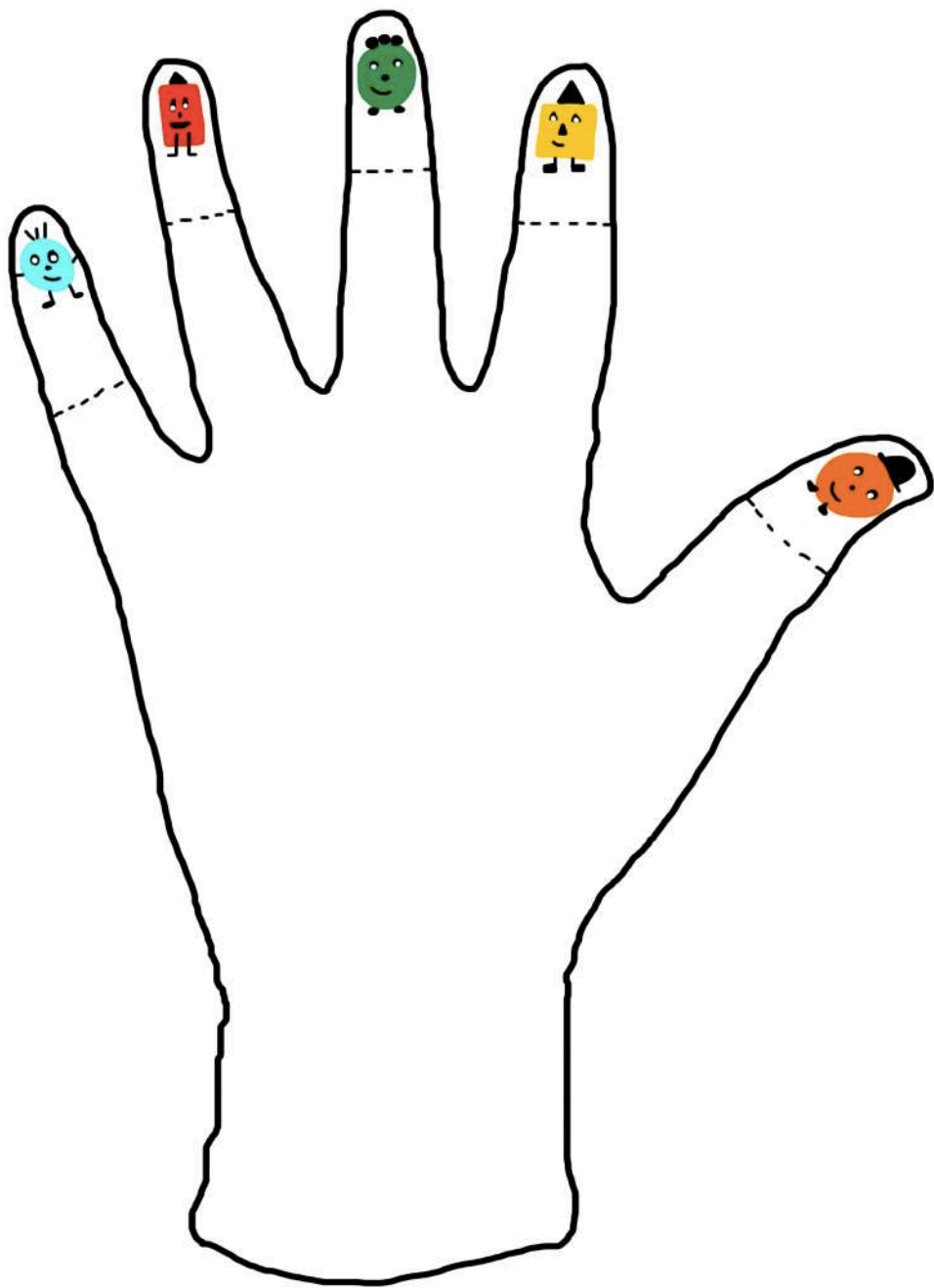
DESCRIPTION

À partir de gants ou de chaussettes de coton blanc, invitez les enfants à créer un personnage inspiré d'animaux, de créatures, de super-héros, d'un ami, d'un membre de la famille, etc.

Pour confectionner la marionnette avec une chaussette, il suffit de faire un trou pour l'index et un trou pour le majeur afin d'utiliser les doigts comme jambes de la marionnette. Il est également possible de faire deux autres trous pour faire les bras avec le pouce et l'auriculaire. Pour confectionner la marionnette avec un gant, il est possible de le garder intact et de dessiner les jambes sur l'index et le majeur, et les bras sur le pouce et l'auriculaire. Les enfants peuvent ensuite dessiner sur le gant ou le bas avec des feutres pour personnifier la marionnette.

VARIANTES

Les marionnettes peuvent être décorées avec plus de détails si vous avez suffisamment de temps et de ressources matérielles (ouates, cure-pipes, laine, colle, ruban adhésif, etc.)



MARIONNETTES EN GANTS de
LATEX

TITRE : Marionnettes en gants de latex

CATÉGORIE : Fabrication

DURÉE : 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Créativité

Groupe : Créativité et entraide

MATÉRIEL : Gants de latex blancs, crayons feutres de couleur

DESCRIPTION

Dessiner sur les gants des personnages ou des animaux. Exemples : un petit personnage sur chaque doigt ou en utilisant toute la main comme un éléphant où la trompe est faite avec l'index, un crocodile avec la bouche formée par le pouce et les autres doigts, une girafe avec tout le bras, etc. Préparez à l'avance quelques gants en traçant les grandes lignes du personnage ou de l'animal pour les plus jeunes. Ils n'auront qu'à colorier leur marionnette.

REMARQUES

Il est préférable de commencer par donner des exemples aux enfants pour leur montrer différentes possibilités de dessins. Proposez aux enfants de commencer par mettre le gant sur leur main et la bouger pour essayer de voir qu'est-ce que ça pourrait être.



Section Manipulation de marionnettes

5.3 Manipulation de marionnettes

Voici quelques activités d'initiation à la marionnette où vous pourrez utiliser les fabrications du chapitre précédent. À partir de techniques toutes simples, les enfants pourront donner vie à leurs marionnettes tout en développant leurs aptitudes d'écoute, de coopération et de communication des émotions. Grâce à la mise à distance que permet la marionnette, les jeux de manipulation deviennent d'excellents modes d'expression. L'imagination des participants se voit aussi fortement sollicitée, puisque c'est l'ensemble du corps et de la voix qui pourront être mis à contribution. Ces activités peuvent se faire individuellement, à deux ou en groupe, selon le niveau de participation des enfants.

Bien qu'il puisse être amusant de présenter de courtes scènes au reste du groupe, notez que cette étape peut s'avérer difficile pour plusieurs enfants. Voilà pourquoi nous vous proposons des activités dont le but premier s'oriente d'abord et avant tout vers le jeu et l'exploration de la marionnette.



PRÉSENTATION DE Sa
MARIONNETTE

TITRE : Présentation de sa marionnette

CATÉGORIE : Manipulation de marionnettes

DURÉE : 10 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi, création de personnages

Groupe : Ouverture aux autres, écoute

MATÉRIEL : Marionnettes

DESCRIPTION

Dès que les enfants finissent leur marionnette, commencez à leur poser des questions sur leur marionnette et invitez-les à la présenter au groupe. Exemple de questions :

- A-t-elle un nom ?
- Parle-t-elle ou fait-elle un son ?
- Quelle langue parle-t-elle ?
- Quel est son pouvoir ?
- Que préfère-t-elle manger ?
- Comment se déplace-t-elle ?
- Quel est son passe-temps favori ?
- Qu'est-ce qui la rend heureuse ?
- Quels sont ses rêves ?
- Comment la marionnette démontre-t-elle qu'elle est heureuse ? Avec un son, un mot, un mouvement ?
- Comment danse-t-elle ?

REMARQUES

Notez qu'avec un groupe nombreux, il est préférable de limiter le temps d'interaction par enfant. C'est une activité qui est intéressante à répéter à chaque atelier, comme un rituel pour donner vie aux marionnettes. C'est aussi une bonne activité à faire lorsque certains terminent plus rapidement.

Certains enfants préfèrent ne pas présenter leur marionnette aux autres. Dans le cadre de ces activités, c'est très bien ainsi!



LA DANSE DES MARIONNETTES

TITRE : La danse des marionnettes

CATÉGORIE : Manipulation de marionnettes

DURÉE : 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi, travail corporel

Groupe : Entrer en contact avec l'autre

MATÉRIEL : Marionnettes, système de son (facultatif)

DESCRIPTION

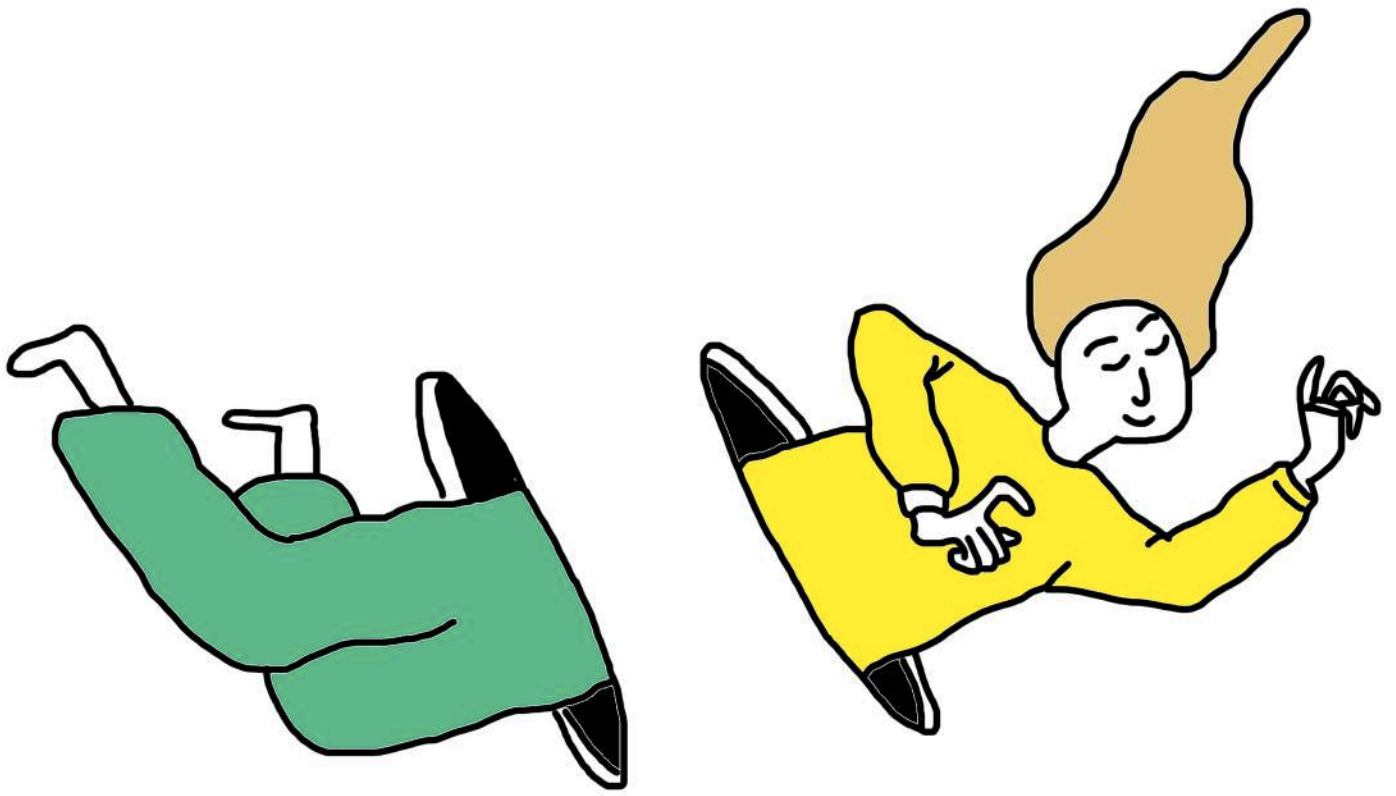
Les enfants forment un cercle et tournent en rond. Vous pouvez mettre de la musique ou un enfant peut faire de la musique en tapant des mains ou en chantant. Les marionnettes se promènent dans l'espace, dansent et bougent sur le rythme de la musique. Lorsque la musique arrête, les enfants figent et doivent présenter leur marionnette à une autre personne à côté. La musique recommence et ainsi de suite.

VARIANTES

Pendant que les marionnettes se promènent sur la musique, vous pouvez nommer différentes façons de se déplacer. Par exemple : ramper, sauter, nager, voler, courir...

REMARQUES

Le cercle n'est pas essentiel. Les enfants peuvent aussi circuler partout dans l'espace en ayant déterminé les limites avant de commencer.



LA TÉLÉPORTATION

TITRE : La téléportation

CATÉGORIE : Manipulation de marionnettes

DURÉE : 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Imagination

Groupe : Entraide

MATÉRIEL : Marionnettes, système de son (facultatif)

DESCRIPTION

Préparez préalablement trois stations (petits espaces dans le local) qui seront des univers complètement différents. Par exemple : la jungle, la ville, la mer, le désert, l'espace, une nouvelle planète... Des accessoires, des images, des sons ou une musique d'ambiance peuvent être installés dans ces espaces pour créer les univers, mais cela n'est pas essentiel. Avec votre marionnette, invitez les autres marionnettes à partir dans une machine de téléportation et à aller visiter ces univers. Toutes les marionnettes circulent dans l'espace jusqu'à la première station. Vous pouvez établir un petit rituel, du genre tourner sur soi-même ou se fermer les yeux et compter jusqu'à 3, pour ensuite arriver par magie. Vous pouvez demander aux jeunes ce qu'ils voient à chaque nouvelle station ou encore ce qu'ils entendent, ou s'ils ont déjà visité cet endroit. Les enfants peuvent aussi proposer eux-même des lieux.

VARIANTES

Les déplacements d'une station à l'autre peuvent être faits avec des démarches particulières ou au moyen de transports différents.

REMARQUES

Idéal pour un petit groupe. Souvent les jeunes vont proposer des destinations, il est alors souhaitable de les suivre dans leurs idées si le contexte s'y prête.



LES mains PARLANTEs

TITRE : Les mains parlantes

CATÉGORIE : Manipulation de marionnettes

DURÉE : 10 à 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 12

OBJECTIFS :

Individuel : Initier à la fabrication et à la manipulation de marionnettes, sensibiliser à la transformation et au potentiel créatif des objets usuels.

Groupe : Développer l'imaginaire et les aptitudes de communication, favoriser les interactions

MATÉRIEL : Gants ou chaussettes de coton blanc, crayons feutres de couleurs

DESCRIPTION

En utilisant les marionnettes de l'activité *Le gant et la chaussette* (p.60), invitez d'abord les enfants à explorer et à jouer librement avec leur marionnette. Guidez les enfants vers des façons de bouger, de marcher, de sauter, de nager, etc. Si le contexte le permet, il est aussi possible d'inviter les enfants à personnifier davantage la marionnette en lui prêtant une voix, et même, en lui inventant une vie.

VARIANTES

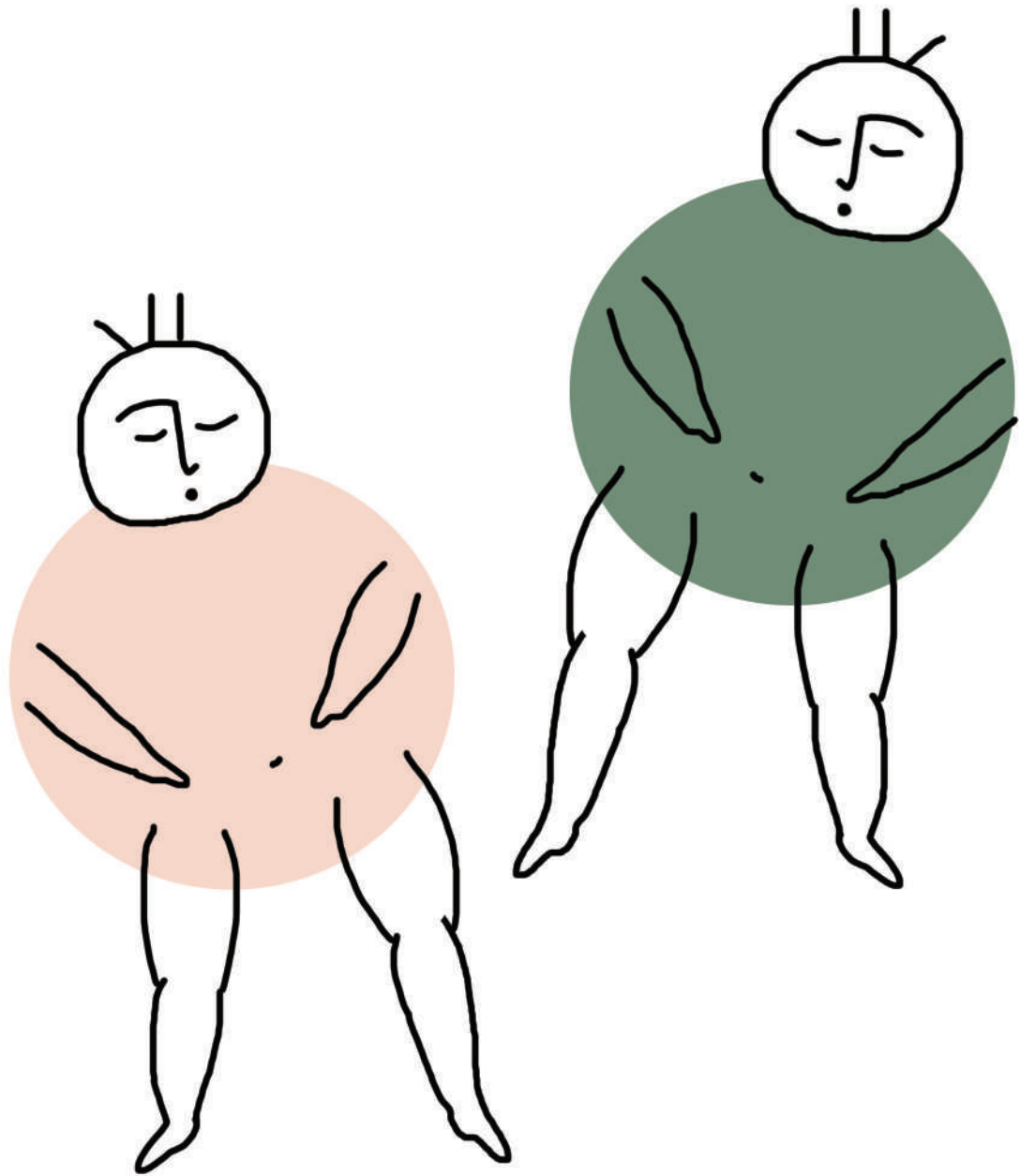
En duo ou en groupe, les enfants décrivent leurs marionnettes à tour de rôle. Vous pouvez poser des questions pour aider les enfants à inventer une vie à leur personnage (Quel est son nom ? D'où vient-il ? Que mange-t-il ? Qu'est-ce qu'il aime ? De quoi a-t-il peur ?)

Selon le niveau de participation, vous pouvez proposer aux enfants de faire des rencontres entre leurs personnages, soit en duo ou en sous-groupe. Il s'agit de jouer la rencontre comme si les personnages faisaient connaissance pour la première fois. (Bonjour, comment allez-vous? Quel est votre nom ? etc.)

REMARQUES

L'interaction entre les enfants avec leurs personnages peut facilement devenir problématique et créer de la confusion parmi un groupe nombreux et en bas âge. Il est recommandé d'aller graduellement vers les interactions entre les enfants en fonction de la qualité d'écoute et de concentration. Ceci est plus facile en groupe restreint.

En guise d'introduction à cette activité, voir l'échauffement *Les émotions au bout des doigts* (p.31).



Qui va là?

TITRE : Qui va là?

CATÉGORIE : Manipulation de marionnettes

DURÉE : 10 à 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 12

OBJECTIFS :

Individuel : Stimuler la créativité et l'expression de soi

Groupe : Développer les aptitudes de communication et l'écoute

MATÉRIEL : Des marionnettes ou des objets, un castelet (voir p. 14)

DESCRIPTION

Cette activité vise à s'amuser avec les entrées et les sorties de scène des marionnettes. D'abord, il vous faut délimiter un espace de jeu clair avec une entrée et une sortie. Vous pouvez utiliser un castelet ou encore vous servir du mobilier disponible, comme une chaise (bien) ou une table (mieux). Le jeu est encore plus efficace lorsqu'il est possible de faire apparaître la marionnette à l'entrée et de la cacher à la sortie.

Devant le groupe, ou devant une petite équipe, un enfant prend place derrière son espace de jeu ou son castelet et cache sa marionnette vis-à-vis de l'entrée de la scène. Il dit ensuite: «Toc, toc, toc !» Les autres enfants répondent : «Qui va là ?». L'enfant fait apparaître sa marionnette, la présente et/ou fait une traversée de la scène, fait un salut au public et enfin fait disparaître sa marionnette rendu à la sortie.

VARIANTES

Vous pouvez demander aux enfants de jouer sur les différents rythmes et les intensités d'entrées et de sorties (précipité, lent, flamboyant, timide, etc.). En variant ainsi les rythmes, vous pourrez essayer d'interpréter les émotions que cela provoque.

Dans le cas où vous auriez un groupe très participatif, vous pouvez aussi faire entrer deux marionnettes. Un premier enfant fait entrer sa marionnette et la présente aux autres. Puis un deuxième enfant frappe à la porte (toc, toc, toc!), il se fait inviter à entrer, fait apparaître sa marionnette et la présente à la première marionnette déjà en scène. Les deux marionnettes se saluent, elles s'invitent pour une balade entre amis et quittent la scène.

REMARQUES

Idéal pour un petit groupe. Souvent les jeunes vont proposer des destinations, il est alors souhaitable de les suivre dans leurs idées si le contexte s'y prête.



Au REVOIR à LA
MARIONNETTE

TITRE : Au revoir à la marionnette

CATÉGORIE : Manipulation de marionnettes

DURÉE : 5 à 10 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Introspection

Groupe : Écoute

MATÉRIEL : Marionnettes

DESCRIPTION

À la fin d'un atelier, une fois que chaque enfant a fabriqué sa propre marionnette, le groupe se place en cercle. Passez voir ensuite chaque enfant avec votre marionnette et demandez à la marionnette de chaque enfant quel fut son moment préféré durant l'atelier et celui qu'elle a le moins aimé.



CACHE - CACHE

TITRE : Cache-Cache!

CATÉGORIE : Manipulation de marionnettes

DURÉE : 5 à 10 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Créativité

Groupe : Écoute, collaboration

MATÉRIEL : Marionnettes, castelet (facultatif)

DESCRIPTION

Cette activité permet à l'enfant de s'approprier la manipulation de la marionnette par le biais d'un jeu souvent connu de tous: cache-cache. Formez des équipes de deux. Délimitez un espace de jeu clair à l'intérieur duquel les enfants joueront.

Une première marionnette compte jusqu'à 5 pendant que l'autre se cache. Après le décompte, la première marionnette essaie de trouver la seconde en faisant semblant de ne pas la voir et en cherchant partout. La marionnette cachée en profite pour rire et danser. Quand la première marionnette trouve l'autre, elles échangent de rôles.

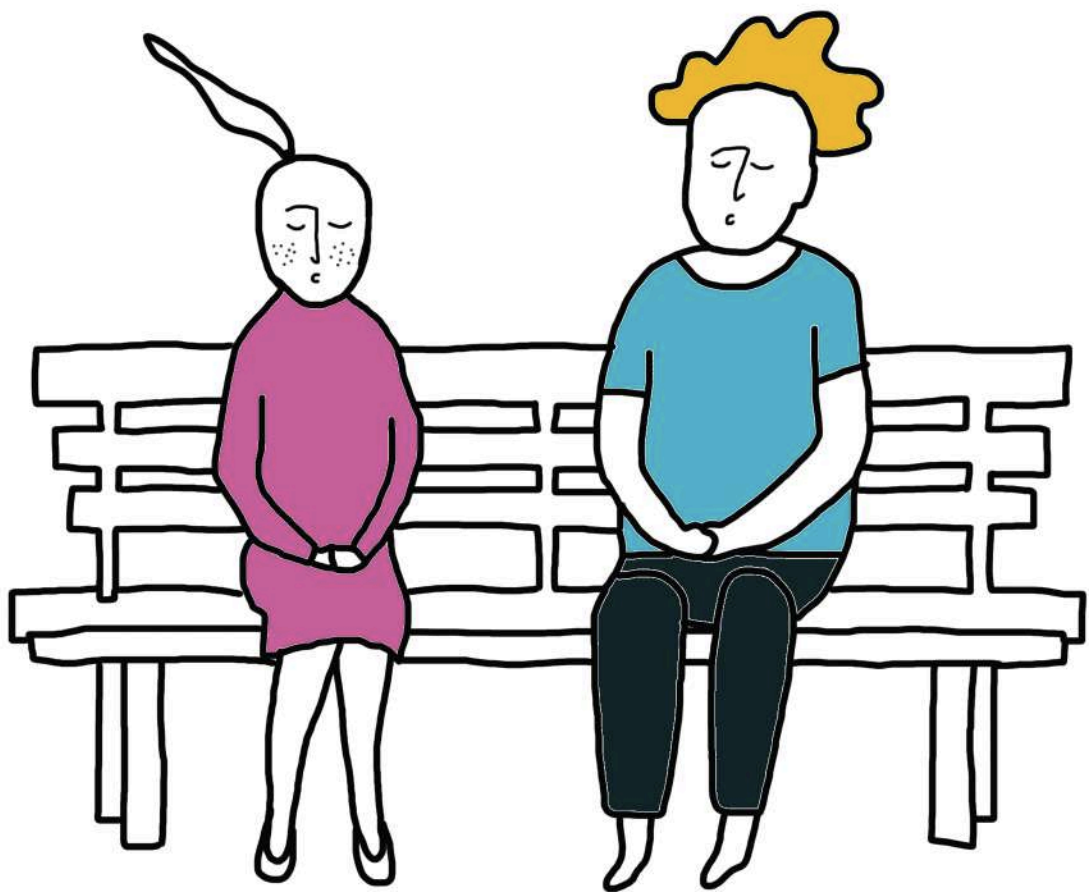
VARIANTES

Le jeu peut aussi être accompagné de musique pour ajouter une ambiance et explorer différents rythmes.

REMARQUES

Le jeu de cache-cache permet d'intégrer des notions de manipulation: la démarche, le regard, le rythme, les entrées et les sorties.

Vous devrez mettre l'accent sur la manipulation de la marionnette, puisque les enfants risquent de l'oublier rapidement une fois rendu au jeu de cache-cache!



LE BANC de PARC

TITRE : Banc de parc

CATÉGORIE : Manipulation de marionnettes

DURÉE : 15 à 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Créativité, expression de soi

Groupe : Écoute, collaboration

MATÉRIEL : Des marionnettes, un castelet (facultatif)

DESCRIPTION

Cette activité vise à susciter les interactions entre les marionnettes et créer des débuts de courtes scènes.

Deux par deux, les enfants vont derrière le castelet ou s'appuient sur une table. Une première marionnette entre en scène et s'assoit sur un banc de parc imaginaire. La deuxième marionnette vient la rejoindre. Les marionnettes se rencontrent et se présentent l'une à l'autre, puis se racontent ce qu'elles ont vu ou à quoi elles ont joué dans le parc. La marionnette arrivée en premier quitte la scène et l'autre reste. Une nouvelle marionnette entre en scène et les enfants rejouent la rencontre. Les enfants se suivent ainsi tour à tour.

VARIANTES

Afin d'aider les jeunes à stimuler leur imagination vous pouvez proposer d'autres lieux et/ou situations.

Exemples de situations:

- Attendre dans une file d'attente interminable
- Gagner un gros prix
- Se faire voler quelque chose de très important
- Une fête surprise
- Trouver un insecte dans son plat
- Voir son ennemi juré
- Trouver une machine à voyager dans le temps
- Voir une grande Star

Exemples de lieux:

- À la plage
- Au restaurant
- Dans un autobus
- Au zoo
- Sur la lune
- Dans une voiture
- À l'école
- Un musée
- Une bibliothèque

Pour complexifier les situations, vous pouvez leur proposer d'ajouter une émotion à leur marionnette.

Exemples:

- Peur
- Jalousie
- Joie
- Indifférence
- Colère
- Amour
- Admiration
- Tristesse

Cette activité peut être faite avec ou sans parole. Si elle est faite sans parole, l'ajout de musique peut aider à dynamiser l'action.

REMARQUE

Cette activité fonctionne mieux avec des enfants plus vieux.



Section manipulation d'objets

5.4 Manipulation d'objets

Ce chapitre propose des activités d'initiation au théâtre d'objets qui vous permettront de stimuler la créativité des enfants et de transformer le quotidien par l'imagination.

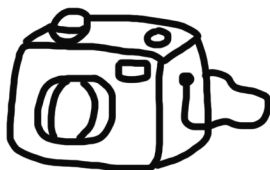
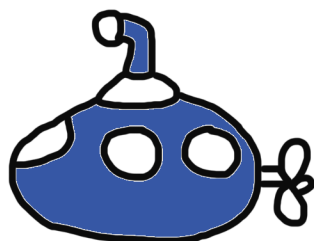
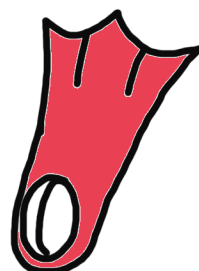
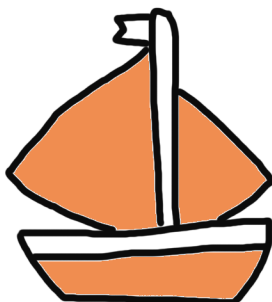
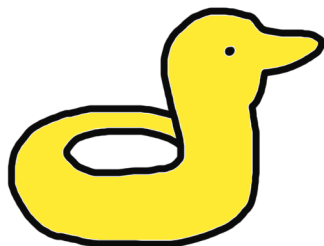
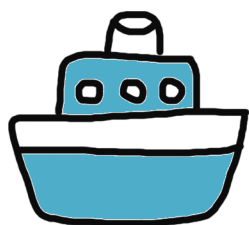
Le théâtre d'objets et la marionnette appartiennent à la même famille. Toutefois, contrairement à la marionnette qui exige généralement une fabrication préalable, le théâtre d'objets s'appuie quant à lui sur les objets du quotidien auxquels nous donnons vie. L'avantage du théâtre d'objets vient justement du fait que chaque chose disponible peut se transformer en personnage selon sa forme, sa texture, son usage, et bien sûr, selon la façon dont il est manipulé.

Par exemple, une tasse à café renversée peut devenir un personnage avec un gros nez formé par l'anse de la tasse. Un jeu de cartes peut représenter une famille royale. Une brosse à dent peut se transformer en personnage échevelé, etc.

SUGGESTION D'OBJETS

Bien que tout objet puisse être manipulé, certains sont préférables à d'autres. Dans vos choix, privilégiez des objets que les enfants peuvent agripper facilement; qu'ils ne soient ni trop gros, ni trop lourds. Assurez-vous aussi que l'objet demeure visible, même lorsqu'il est dans la main du manipulateur. Un crayon, par exemple, est un objet à éviter pour cette raison. Finalement, il est souhaitable que l'objet offre des possibilités variées; mécanismes, articulation, souplesse, etc. Voici une liste d'objets qui se trouvent facilement et qui représentent des options intéressantes du point de vue de la manipulation pour l'enfant:

Cartes à jouer	Brosse à cheveux
Épingles à linge	Ruban à mesurer
Coffre à crayon	Balle de laine
Casse-noix	Balle infuseur à thé
Appareil photo	Tuyau flexible
Agrafeuse (sans agrafe!)	Souris d'ordinateur
Cloches	Chapeaux
Linge de vaisselle	Bouteilles de plastique
Boîte à lunch	Récipients de toutes sortes
Coffre à outils	Vaporisateur à eau
Bols de plastique	Instruments de cuisine
Cuillères	Salière/poivrière
Fouet de cuisine	Cafetière italienne
Entonnoir	Bol à salade
Cadenas	
Livres	
Chandelier	
Lampe de poche	
Radio portative	
Pipe	
Gants	
Fourrures	
Écouteurs	



DE L'OBJET AU
PERSONNAGE

TITRE : De l'objet au personnage

CATÉGORIE : Manipulation de l'objet

DURÉE : 10 à 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Observation, créativité et expression

Groupe : Écoute et partage

MATÉRIEL : Sélection d'objets variés

DESCRIPTION

Déposez d'abord une sélection d'objets par terre, au centre des enfants. Demandez à chacun de choisir un objet et de reprendre sa place. Prendre ensuite le temps d'explorer l'objet et d'observer chacune de ses particularités en posant les questions suivantes:

- À quoi sert cet objet?
- Quelle est sa forme? Sa couleur? Sa taille? Son poids? Sa texture?
- Peut-il rouler? Glisser? Rebondir? Contenir autre chose? Se défaire en plusieurs morceaux? Bouger grâce à une articulation ou un mécanisme?
- Fait-il des bruits particuliers?
- Est-il fragile? Solide? Étrange? Utile? Flexible? Rigide?

En nommant les particularité d'un objet, on peut ainsi voir apparaître les caractéristiques d'un personnage ou d'une toute autre chose. Demandez-leur si l'objet fait penser à un animal, une personne, une créature, un véhicule, un bâtiment, un lieu, etc.

Par exemple : Une brosse à cheveux peut faire penser à un porc-épic; un coffre à crayon peut ressembler à une voiture et accueillir des passagers; un vieux CD peut devenir une soucoupe volante; un tuyau mou peut rappeler un serpent; un linge de vaisselle déposé sur le poing peut faire un fantôme; une bouteille de plastique peut se transformer en fusée et produire le bruit des moteurs en la froissant...

Une fois que les enfants auront trouvé différentes particularités à leurs objets et qu'ils auront nommé à quoi leur fait penser cet objet, cherchez ensemble comment peut bouger l'objet pour ressembler aux personnages ou aux choses qu'ils auront trouvées.

VARIANTES

Pour orienter l'imagination et faciliter l'activité, vous pouvez choisir d'associer les objets à un thème précis comme par exemple : les animaux, les super-héros, les personnages de films ou de séries télévisées, les membres de la famille, etc.

Avec un groupe plus participatif, vous pouvez également demander aux enfants de présenter leur personnage en lui trouvant un nom, en décrivant quelques-unes de ses caractéristiques et en montrant de quelles façons l'objet peut bouger.



HISTOIRE D'OBJETS

TITRE : Histoire d'objets

CATÉGORIE : Manipulation de l'objets

DURÉE : 10 à 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Observation, imagination et expression

Groupe : Écoute et partage

MATÉRIEL : Sélection d'objets variés, papier et crayons de couleurs (facultatif)

DESCRIPTION

Cette activité demande une bonne dose d'imagination. Premièrement, disposez un lot d'objets variés devant les enfants. Ensuite, demandez à chacun de prendre un objet. Lorsque chacun a fait son choix, dégagez l'espace de tout objet restant devant les enfants. Choisissez quatre enfants au hasard et demandez-leur d'aller déposer tour à tour leurs objets devant le groupe, de gauche à droite, ou selon la disposition de leur choix.

Observez les objets qui sont devant vous et demandez aux enfants à quoi ils leur font penser. Quelle est leur utilité? Ressemblent-ils à autres choses comme un animal, une créature, un véhicule, un bâtiment, etc.?

Essayez aussi de voir avec les enfants si les objets ont un lien entre eux. Se ressemblent-ils par leurs utilités, leurs formes, leurs couleurs, leurs tailles?

À partir de ces observations, essayez d'inventer ensemble une courte histoire qui permettrait de passer d'un objet à l'autre.

EXEMPLE

Les enfants ont disposé au sol les quatre objets suivants : une montre, un peigne, des lunettes et un chapeau de fête. Après avoir décrit les particularités des objets, ils ont convenu que tous ces objets appartenaient à la même personne et que cela racontait l'histoire d'une femme en retard (la montre est arrêtée), qui a dû se coiffer rapidement (peigne), au point où elle en a oublié ses lunettes et au lieu d'aller au travail, elle s'est retrouvée dans une fête (chapeau) d'anniversaire !

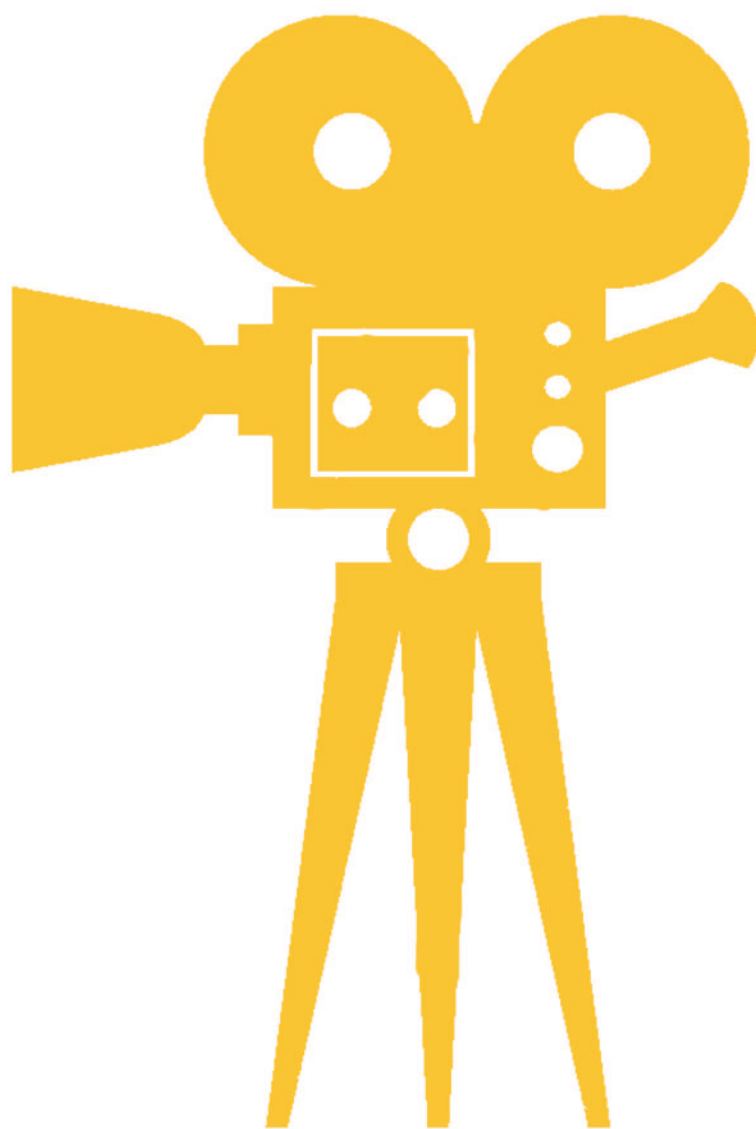
VARIANTES

En fonction du nombre d'enfants dans le groupe et du niveau de participation, vous pouvez varier le nombre d'objets utilisés : en le réduisant si l'imagination du groupe est moins foisonnante et en l'augmentant si les idées abondent!

Dans le cas où vous auriez un nombre d'objets limité, vous pouvez refaire l'exercice en changeant tout simplement l'ordre des objets.

Vous pouvez également demander aux enfants de dessiner le récit qu'ils ont créé, et s'ils le souhaitent, tenter d'en inventer la suite.

Cette activité demande que le groupe puisse communiquer dans une ou des langues communes, sans quoi certains enfants pourraient se sentir exclus du jeu...



CINĚMA ANIMÉ

TITRE : Cinéma animé

CATÉGORIE : Manipulation de l'objet

DURÉE : 10 à 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Mémoire, imagination et expression

Groupe : Écoute et coopération

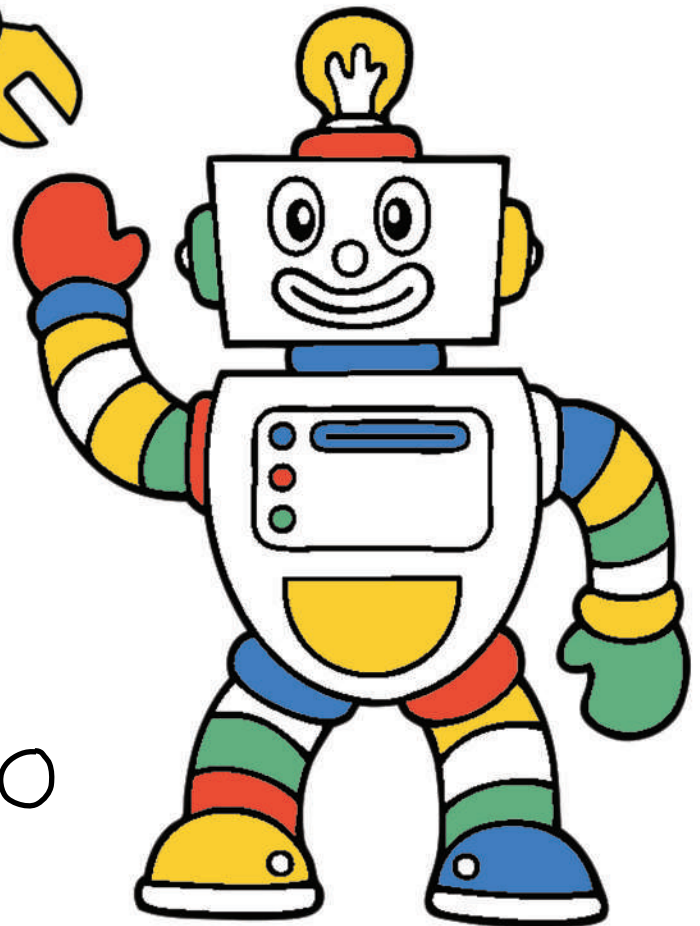
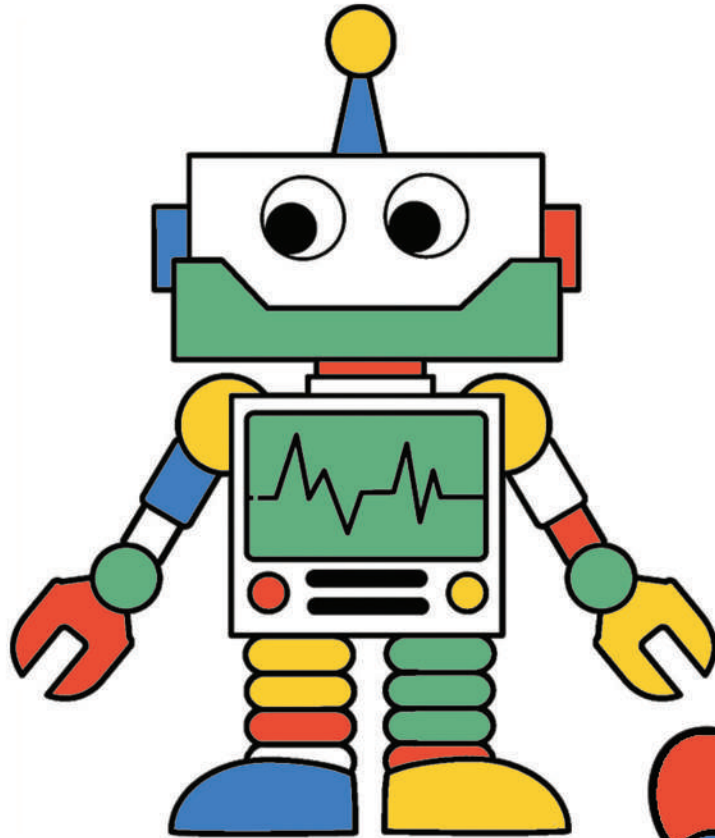
MATÉRIEL : Sélection d'objets variés

DESCRIPTION

Disposez un lot d'objets devant les enfants. À tour de rôle, demandez-leur de nommer un titre de film ou d'émission de télévision. Invitez ensuite chaque enfant à choisir un objet qui correspond ou qui leur fait penser au film ou à l'émission qu'ils auront nommé. Vous pouvez alors leur demander d'expliquer pourquoi il ont choisi cet objet et qu'est-ce qu'il représente dans le film.

VARIANTES

En équipe de deux ou trois, demandez aux enfants de s'entendre sur un choix de film ou d'émission et d'utiliser leur objet pour raconter le film en 1 minute ou 2 (référez-vous à l'exercice De l'objet au personnage pour initier les enfants à la manipulation d'objets). Tout dépendant du groupe, vous pouvez laisser jouer les enfants en petites équipes, ou bien leur demander de présenter leur récit au groupe.



MONSIEUR
MADAME ROBOTO

TITRE : Monsieur Madame Roboto

CATÉGORIE : Manipulation de l'objets

DURÉE : 10 à 15 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 15

OBJECTIFS :

Individuel : Imagination et expression

Groupe : Coopération et partage

MATÉRIEL : Sélection d'objets et d'images variés, papier et crayons de couleurs (facultatif)

DESCRIPTION

Cette activité consiste à créer en équipe un Monsieur ou une Madame Robot à partir de plusieurs objets. Déposez un lot d'objets devant les enfants. Tour à tour, demandez à chacun des enfants de choisir un objet et de le déposer au sol afin d'ajouter une partie au corps du robot. Une fois tous les objets utilisés, un personnage devrait apparaître au sol. Répétez comme bon vous semble!

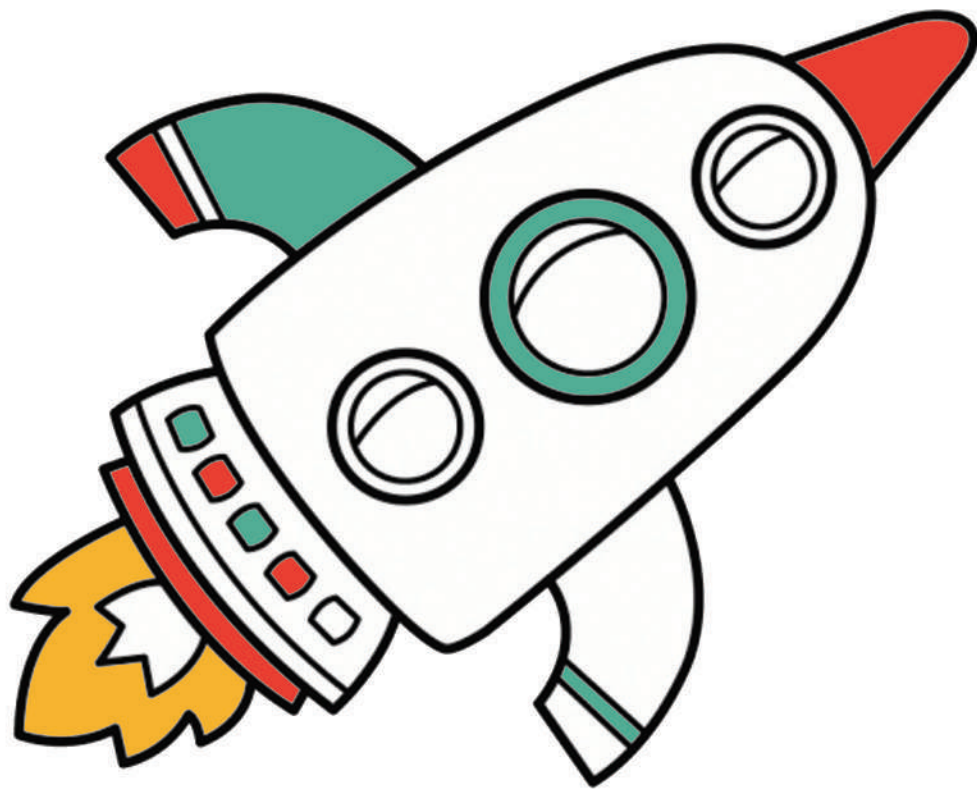
VARIANTES

Le robot n'a pas nécessairement besoin de ressembler à un humain; il peut prendre les formes les plus diverses. Vous pouvez lui ajouter une variété de membres, d'outils, d'antennes, de fonctions, etc.

Vous pouvez aussi prendre un temps pour discuter avec les enfants et leur demander ce qu'ils voient.

L'activité peut être faite à l'inverse : présentez une image d'un personnage, d'un animal ou d'une créature et tentez de reproduire l'image avec les objets disponibles.

Une autre variante consiste à demander aux enfants de dessiner le personnage qu'ils ont créé.



LA grande expédition

TITRE : La grande expédition

CATÉGORIE : Manipulation de l'objets

DURÉE : 30 à 90 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 3 à 12

OBJECTIFS :

Individuel : Développer l'imagination et l'expression

Groupe : Développer l'écoute et les interactions

MATÉRIEL : Feuilles de papier, crayons feutres, colle et ciseau

DESCRIPTION

La grande expédition est une activité comprenant des étapes de bricolage et d'improvisation durant laquelle les enfants sont invités à fabriquer leurs propres objets d'expédition en papier, pour ensuite partir en voyage à la découverte de nouveaux territoires.

Étape 1

Invitez les enfants à s'asseoir en rond pour discuter de l'expédition. Il s'agit d'abord de questionner les participants pour savoir dans quels types d'endroits ils aimeraient voyager : une forêt, un désert, le pôle Nord, une jungle, une grotte, la planète Mars, une montagne, sous l'océan, une grande ville, etc. À partir de ces réponses, dessinez une carte routière illustrant le parcours du voyage. Cette carte servira de repère visuel lors du jeu d'improvisation.

Lors de cette étape, questionnez également les enfants pour savoir quels objets seraient utiles à l'expédition : un appareil photo, une boussole, de la nourriture, une gourde, un couteau, un téléphone, etc.

Étape 2

La deuxième étape consiste à fabriquer, à l'aide de papier et de crayons de couleurs, les objets qui ont été suggérés, mais aussi un appareil photo, ainsi qu'une pochette pour y déposer les objets.

Étape 3

Une fois le bricolage terminé, invitez les enfants à monter à bord de votre autobus en les faisant asseoir au sol. Débutez l'expédition en indiquant la première destination sur la carte et conduisez jusqu'à cette destination. Invitez ensuite les enfants à descendre un par un de l'autobus et commencez à explorer le lieu.

Vous pouvez alors suggérer des descriptions du paysage et des choses qu'on y voit : quels animaux? quelle végétation? quelles créatures? quels bâtiments? quelle est la température?

Suggérez également aux enfants de prendre des photos de ce qu'ils aiment et d'utiliser les objets qu'ils ont fabriqués au besoin.

Une fois le lieu exploré, invitez les enfants à remonter à bord de l'autobus et repartez pour votre prochaine destination. Répétez le jeu d'improvisation en fonction des lieux visités.

Étape 4 (facultatif)

Une fois tous les lieux visités, ramenez l'autobus dans votre local et invitez les enfants à dessiner les photos qu'ils ont prises durant l'expédition. Vous pouvez enfin demander aux volontaires de présenter leurs dessins au groupe.

VARIANTES

Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez bien sûr choisir de retrancher certaines étapes de l'activité, comme par exemple la fabrication d'objets en papier (ceux-ci pourront être mimés par les gestes des enfants) ou encore les dessins de l'étape 4.

Si le contexte vous le permet, vous pourriez également pousser l'activité plus loin en accrochant les dessins des enfants aux murs du local et en invitant d'autres personnes à venir visiter votre exposition. Les enfants pourront ainsi décrire leurs dessins et raconter leur expédition.

REMARQUES

Si le rythme de fabrication des objets diffère considérablement entre les enfants, il est recommandé de laisser les participants plus lents terminer leur bricolage et d'inviter ceux qui ont terminé à former un cercle à l'écart pour discuter du voyage à venir : questionnez les enfants sur la façon dont ils s'imaginent les lieux à visiter ; de quelles façons ils comptent utiliser les objets qu'ils apportent avec eux ? Ont-ils déjà visité les lieux de l'expédition ?

Lors des improvisations, plus vous fournirez de détails dans votre façon de conduire l'autobus, dans la description des lieux visités, dans les objets, les plantes et les animaux rencontrés, plus vous stimulerez l'imaginaire des enfants. Selon le degré de participation, permettez-vous d'inventer des situations imaginaires : une crevasse lors d'un déplacement en autobus, la pluie qui tombe dans la jungle, un oiseau qui fabrique son nid, etc. Vous pourrez ainsi faire durer l'activité tant et aussi longtemps que l'imagination du groupe le permettra.

Pour éviter la confusion lors de l'activité, il est important que l'animateur reste le meneur de l'expédition et que le groupe soit bien guidé durant les improvisations.

**Pour ramener la concentration des enfants, vous pouvez demander à garder le silence et à avancer doucement pour éviter de faire fuir les animaux.
Cela fonctionne généralement bien !**



Section Récits

5.5 Récits

Les activités de ce chapitre regroupent la fabrication et la manipulation de marionnettes en les intégrant cette fois-ci à différentes suggestions de récits. Suivant chaque récit, une activité associée est ensuite proposée.

Les récits permettent aux intervenants de guider les activités et d'encourager la participation des enfants grâce à leur imagination. Ces activités visent également à faciliter l'identification et la communication des émotions par le biais de la fiction.

Plusieurs des récits mettent en scène Sherpou, un personnage créé par le SHERPA à partir d'une peluche représentant un paresseux (l'animal) qui avait été offerte en cadeau à l'équipe. L'utilisation de ce personnage symbolise le lien à l'équipe de recherche et d'intervention SHERPA et s'est développé en collaboration avec les enfants dans les ateliers. Si une marionnette vous accompagne lors de vos animations, nous vous encourageons à substituer le nom de Sherpou par le nom qui désigne votre marionnette.

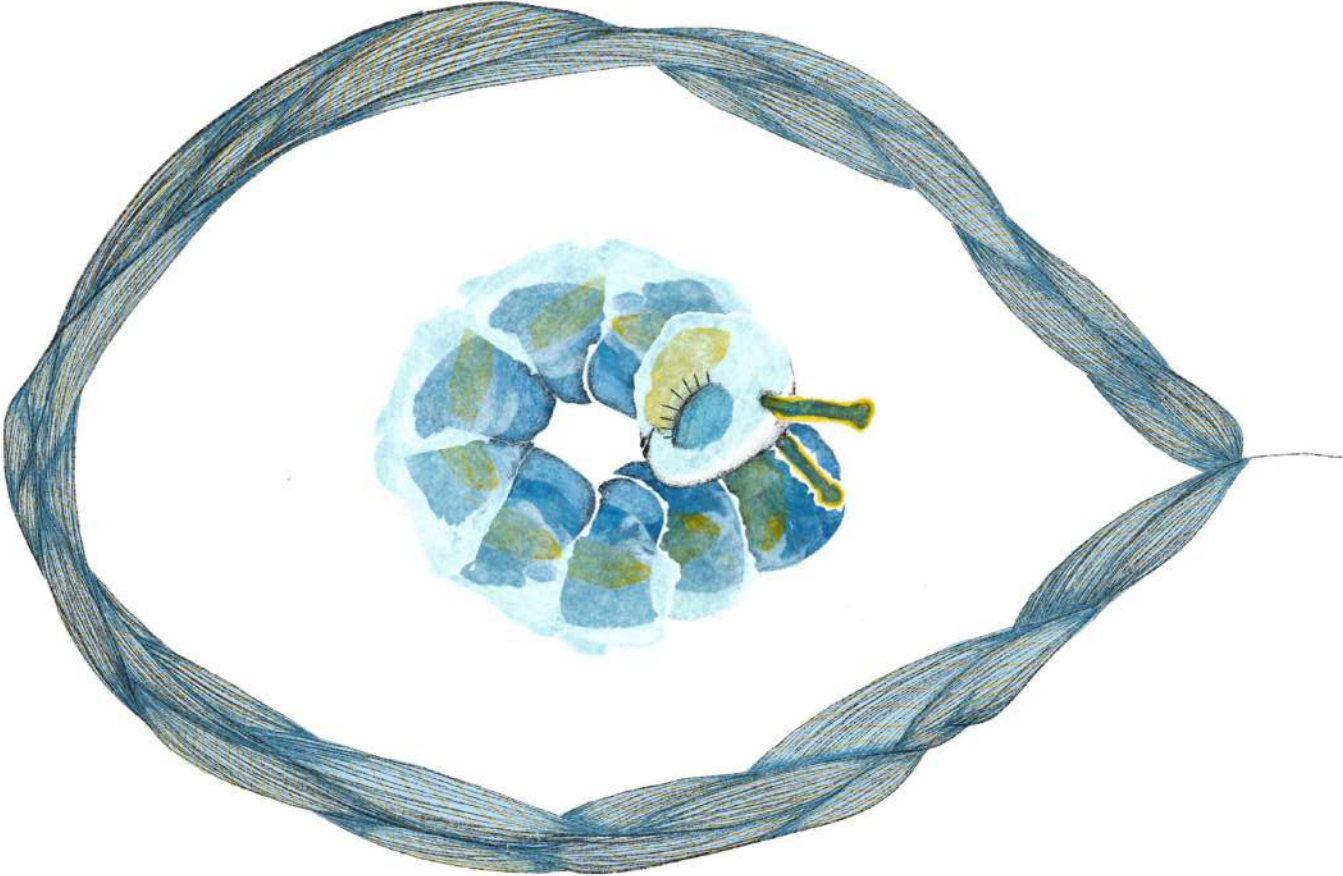
Les récits proposent divers canevas d'histoire servant de support à l'imagination et à l'exploration. Il est important d'être flexible et d'accepter les propositions des enfants qui souhaiteraient transformer certains éléments des histoires. N'hésitez pas à employer différentes stratégies pour éveiller les sens: gestes, effets de bruitage, emploi d'accessoires, images, etc.

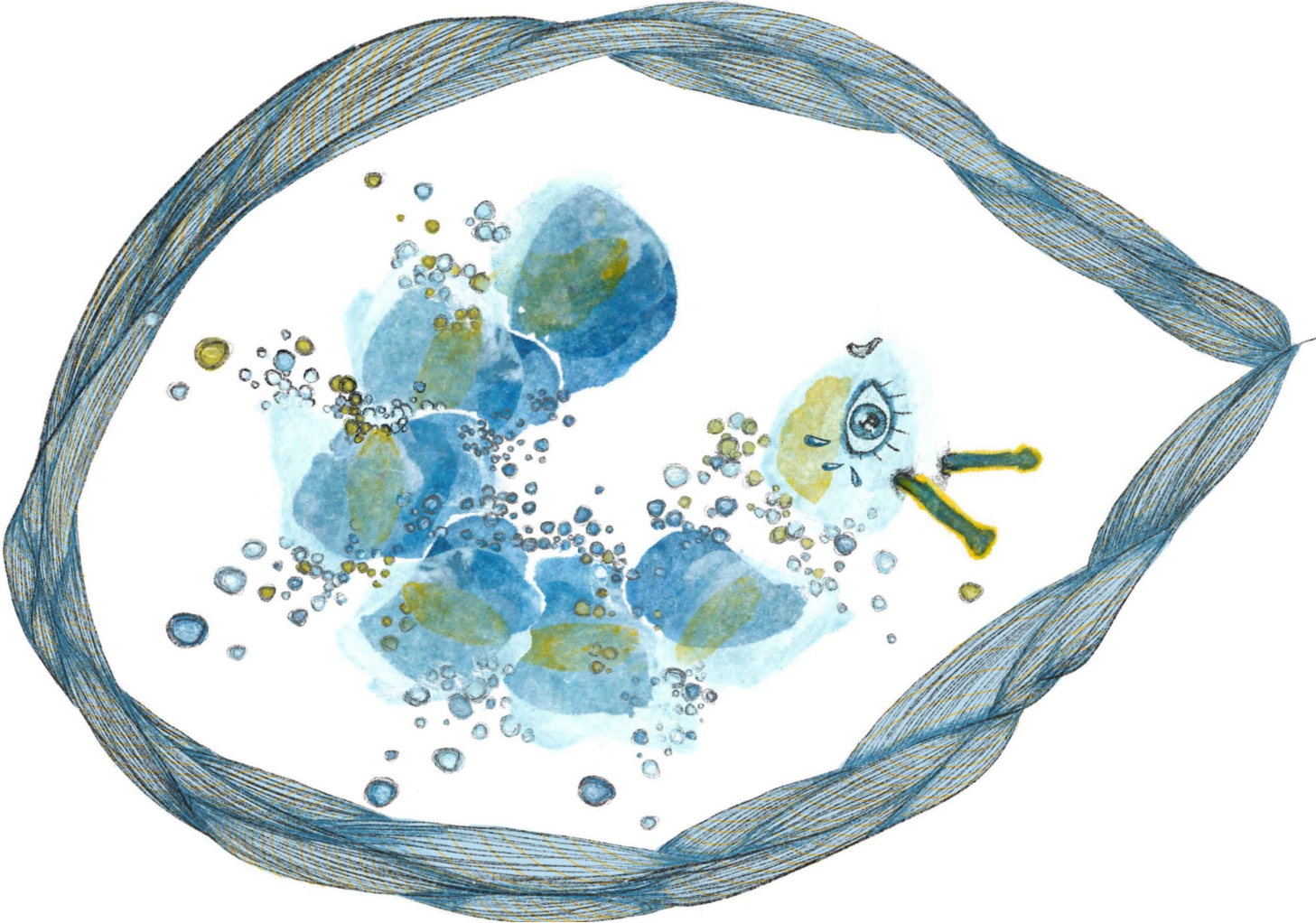
Il est enfin fortement recommandé de terminer chaque activité de récits par un rituel de conclusion où les enfants auront l'occasion de partager leur appréciation ou leur malaise face à l'activité.

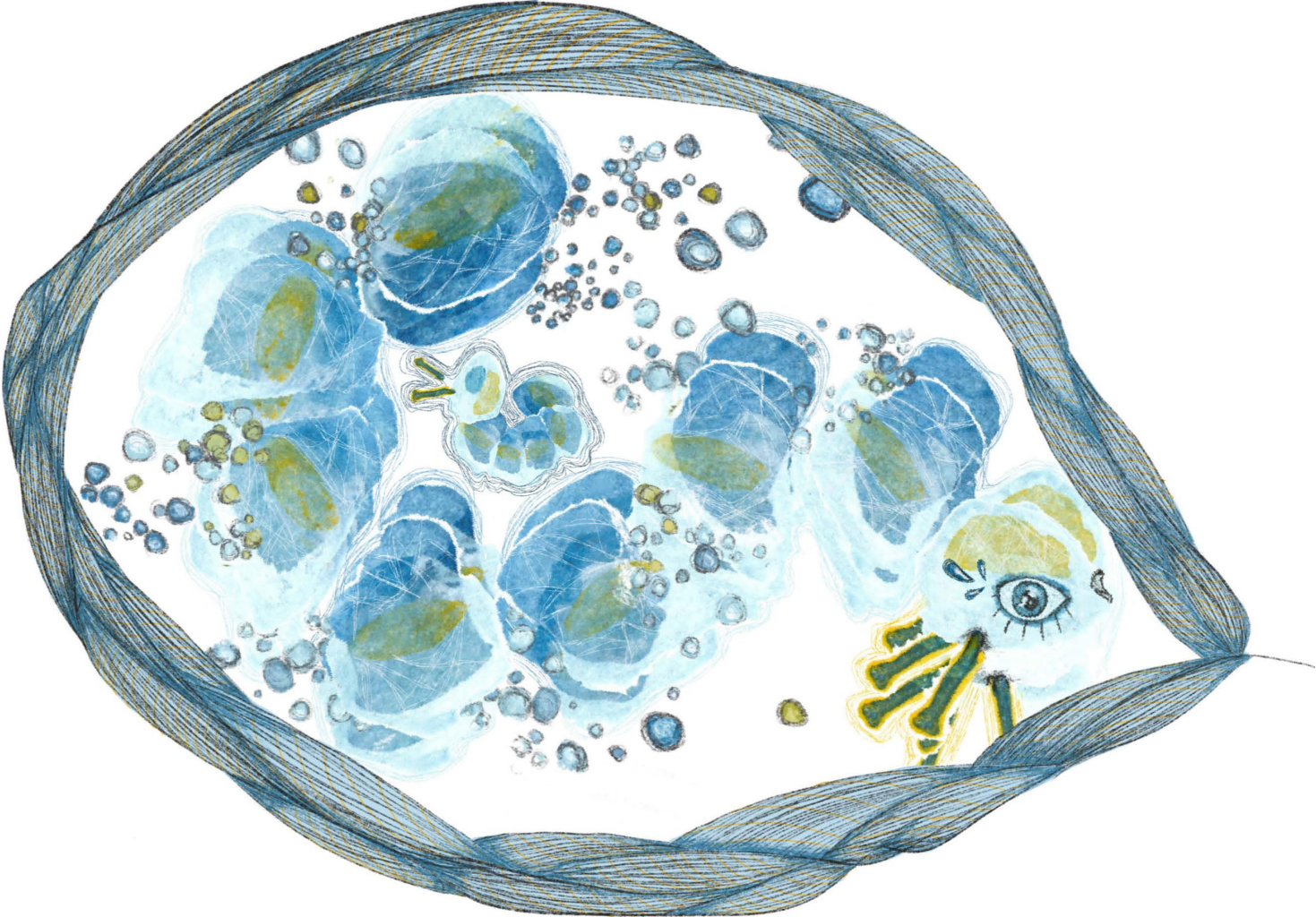
LES PAPILLONS

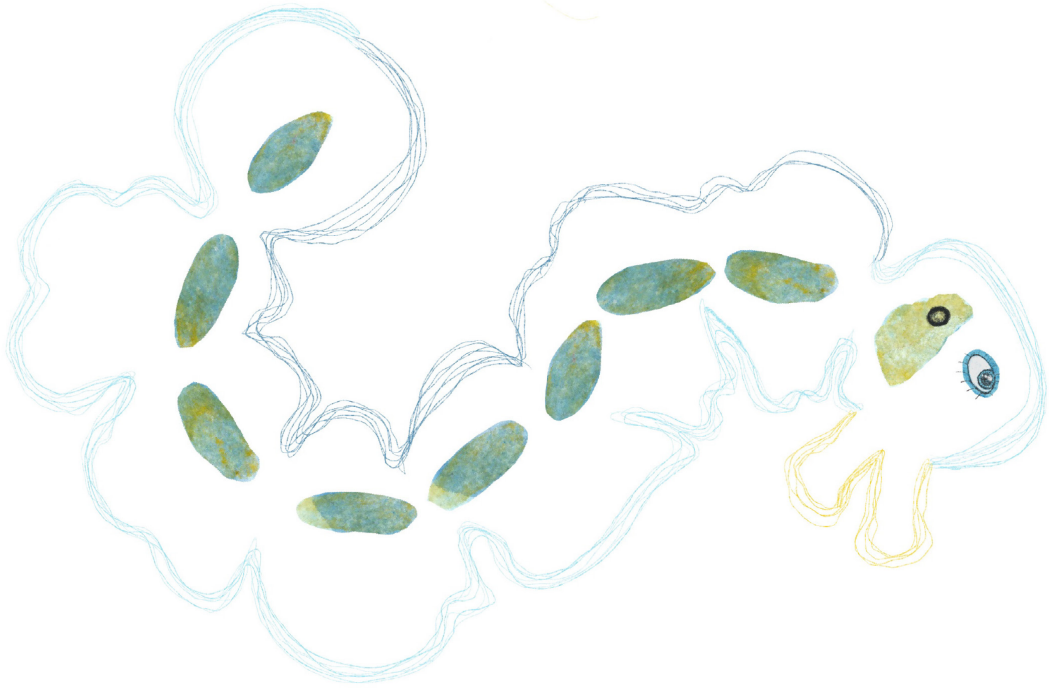
1. Aujourd'hui, notre histoire commence calmement et silencieusement, dans un endroit tout petit, tout blanc, tout doux. Nous sommes dans le cocon de la chenille. Regarde-la, elle est blottie confortablement et se prépare à devenir papillon. Écoute. Est-ce que tu l'entends? On dirait qu'elle dort. (image 1, 2)
2. Mais que se passe-t-il? On dirait que ça bouillonne à l'intérieur de la chenille. Elle tremble! Elle se lance d'un côté, puis de l'autre. Elle se fait toute petite, et puis très grande. Tout son corps gigote, puis elle tremble et tremble, jusqu'à temps... qu'elle ne soit plus chenille du tout. (image 3, 4)
3. Ce n'est pas facile devenir papillon. (image 5)
4. Vois-tu la première aile qui vient de sortir? (Image 6)
5. Vois-tu la deuxième aile? (Image 7)
6. Maintenant avec ses deux ailes en place, le tout nouveau petit papillon ne peut plus rester dans son cocon. Il n'y a plus assez de place. Il doit sortir mais... il doute. Il a peur. Qu'est-ce qu'il y a à l'extérieur? Et s'il ne réussissait pas à voler? Et peut-être y a-t-il des chasseurs de l'autre côté? Demandez aux enfants s'ils pensent que le papillon devrait sortir du cocon. Si non, pourquoi? Si oui, pourquoi? Finalement, invitez les enfants à encourager le papillon. (Image 8)
7. Finalement, le papillon n'a plus le choix. Le cocon est de plus en plus serré autour de lui, et il y fait de plus en plus chaud. Il prend un grande respiration, remplit bien ses poumons et perce le cocon. Crrrrrrrrk! (Invitez les enfants à respirer avec vous.) (Image 9)
8. Ça y est! Il est sorti, il est de l'autre côté! Il bat rapidement des ailes mais tourne en rond. La lumière est si forte, petit papillon ne voit rien. Il est ébloui par le soleil. Tout est jaune et blanc, tout est si brillant... (Image 10)
9. Les yeux de petit papillon s'ajustent à la lumière et il voit le monde pour la première fois. Il voit d'abord le grand soleil jaune et rond. Il s'envole vers lui. (Image 11)
10. Il voit ensuite un peu plus loin les jolis champs de fleurs rouges. Sans hésiter, il vole vers elles. (Image 12)
11. Il se pose de fleur en fleur. Ça sent bon! (Image 12)
12. Et là, dans les fleurs, il voit les ailes d'un papillon! Et puis un deuxième, un troisième et puis des dizaines de papillons de toutes les couleurs volent tout autour de lui! (Image 13)











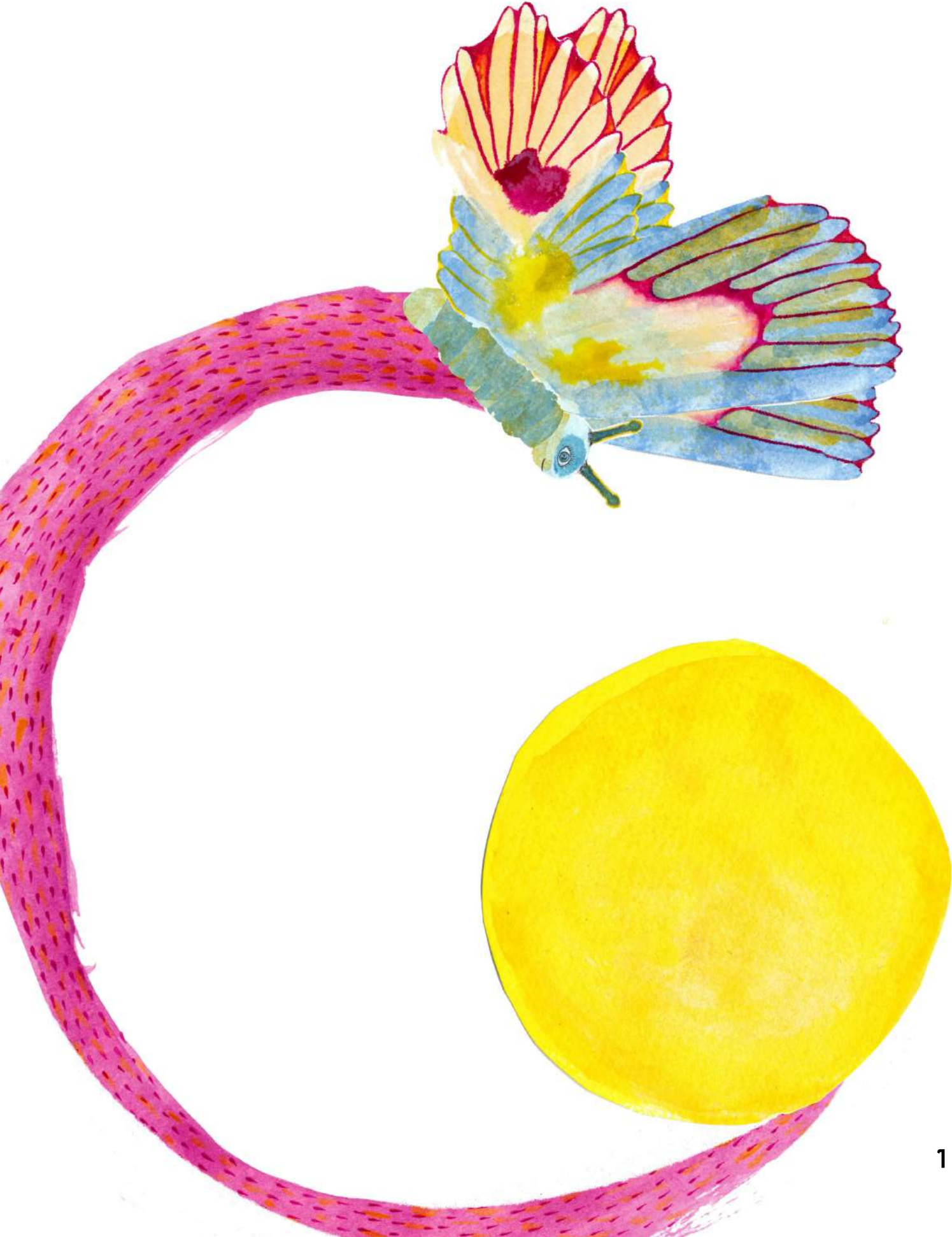
















TITRE : Les papillons

CATÉGORIE : Récits

DURÉE : 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi, psycho-motricité

Groupe : Entraide

MATÉRIEL : Marionnette de papillon (voir fabrication p. 49)

DESCRIPTION

Suite à la lecture de l'histoire Les papillons, faites de nouveau les étapes de l'histoire avec les enfants et leurs marionnettes papillons.

- 1- Retournez la chaussette pour que les ailes soient contenues et que la marionnette ait l'apparence d'une chrysalide.
- 2- Faites émerger le papillon étape par étape.
- 3- Le papillon fait son premier envol maladroit.
- 4- Le papillon vole librement.
- 5- Le papillon rencontre d'autres papillons comme lui.

LA NAISSANCE DES OISEAUX MIGRATEURS

1. Aujourd'hui est un grand jour. Maman oiseau regarde ses œufs avec amour et fierté. Elle prépare son nid, ajoute un brin d'herbe par ici, et un brin d'herbe par là. « Quoi d'autre maman oiseau met-elle dans son nid? » ou « que maman oiseau met-elle d'autre dans son nid ? » Donnez le temps aux enfants de faire des propositions et de jouer avec celles-ci. Il faut que tout soit parfait et confortable, car aujourd'hui est un grand jour! (Image 1)
2. Maman oiseau, en préparant son nid, se met à chanter. Écoutez, le chant de maman oi-seau! (on peut jouer avec différents sons des oiseaux, et demander aux enfants de les imiter)(Image 2)
3. Aujourd'hui est un grand jour et maman oiseau guette chacun de ses œufs en attendant un signe. (Vous pouvez faire concorder le nombre d'œufs avec le nombre d'enfants). (Image 2)
4. Tout à coup, toc-toc-toc! Oh! Écoutez, il y a un bruit dans l'œuf. Faire semblant d'écouter l'œuf. Qu'est-ce qu'il y a dans l'œuf? Donnez le temps aux enfants de faire des propositions, vous pouvez vous aussi faire des propositions. Invitez-les à se mettre en petite boule comme si ce sont eux les œufs. Vous pouvez aussi poser la question à chaque enfant en allant de tête en tête tout en écoutant. (Image 2)
5. Et puis CRIC-CRAC-CROC! Qu'est-ce que c'est?! (Image 3)
6. Maman oiseau vole d'œuf en œuf en les regardant s'ouvrir: «Cric-Crac-Croc!» On peut demander aux enfant de se mettre en petite boule et d'étirer les bras au rythme des cric-crac-croc (Image 3)
7. Ce sont les oisillons qui sortent de leurs coquilles! «Cui-cui-cui! Cui-cui-cui! Cui-cui-cui!» Inviter les enfants à faire le son des oisillons avec vous. (Image 4)
8. Les oisillons ont faim! Ils crient de plus en plus fort! «CUI-CUI-CUI-CUI!» (Image 4)
9. Par chance, maman oiseau est prête. Elle a dans son bec de juteux et succulents verres de terre! Elle vole d'oisillon en oisillon pour leur offrir leur premier repas. (Image 5)
10. «Miam-Miam-Miam!» Les oisillons raffolent des bons verres de terre de maman! (Image 6)
11. Une fois le repas terminé, il est temps de sortir de sa coquille. (Image 6)
12. Tous les oisillons sortent une patte, et puis l'autre. (image 7)
13. Comme maman, ils lèvent une aile, et puis l'autre. (Image 8)

14. Mais lorsque vient le temps de sauter hors du nid, tous les oisillons se figent et se mettent à trembler. Ils ont peur! Comment est-ce qu'on peut les encourager? Donnez le temps aux enfants de donner des propositions et jouez avec celles-ci. (Image 8)

15. Maman oiseau ouvre grand ses ailes et leur dit «n'ayez pas peur mes oisillons, je suis derrière vous! Allez, hop! Il faut battre des ailes!» (Image 9)

16. Alors tous les oisillons lèvent une aile, et puis l'autre, et de plus en plus vite et ça y est! Leurs pattes quittent le sol et...ils volent! (Image 10)

17. Un à un, les oisillons s'éloignent du nid... Vers où penses-tu qu'ils s'envolent? (Image 10)





















TITRE : La naissance des oiseaux migrateurs

CATÉGORIE : Récits

DURÉE : 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi, créativité, expression corporelle

Groupe : Entraide

MATÉRIEL : Une marionnette d'oiseau (voir fabrication p. 52),
des bouts de fils coupés en petits morceaux

DESCRIPTION

À partir de l'histoire La naissance des oiseaux migrateurs, faites de nouveau les étapes de l'histoire avec les enfants et leurs petits oiseaux.

1- Commencez en petite boule, avec la marionnette d'oiseau pour mimer le petit oiseau qui dort dans sa coquille

2- L'éclosion : commencez tout petit et devenez de plus en plus grand.

3- La maman oiseau qui nourrit les petits oisillons, les oisillons ont faim alors on leur donne à manger. Les enfants peuvent prendre un petit bout de fil pour nourrir leur petit oisillon, ils peuvent se mettre en équipe et s'entraider.

4- Ils ont maintenant des forces pour sortir du nid et faire leur premier grand saut qui les fera atterrir sur la piste de décollage. Lors du premier grand saut sur la piste de décollage, vous pouvez prendre une table et un par un ils font le grand saut sur la table, pour marquer le début de l'aventure. C'est de là qu'ensuite ils décolleront vers les découvertes. Le premier voyage de notre oiseau : volez tous ensemble, un chef de file à tour de rôle montre le chemin et les obstacles en contournant ou passant à travers le mobilier du local. Il faut faire visiter aux autres ce qui attire notre attention en volant dans le local. Si l'espace le permet, les enfants peuvent se placer en forme de V, comme le font les oiseaux.

LA TRAVERSÉE

Notre histoire aujourd'hui se passe dans un village très très loin d'ici, sur le bord de la mer.

Première image qui situe l'action : un village sur le bord de la mer. On peut aussi installer un tissu bleu qui servira de mer.

L'utilisation d'objets aide souvent l'enfant à créer une distance avec l'action.

- 1- Dans ce village vivent deux amis: Sherpou et Nami, son bateau. (Image 1)
Présentation des marionnettes ou des images représentant chacun des personnages.
- 2- Chaque matin, Sherpou se rend au port pour saluer Nami, qui lui partage les poissons qu'il a pêchés un peu plus tôt. Sherpou aime beaucoup les poissons et il aime la compagnie de Nami. (Image 2)
- 3- Mais un matin, Sherpou se rend au port et Nami semble triste. (Image 3)
«Qu'est-ce qu'il y a Nami?» demande Sherpou.
«Je n'ai pas trouvé de poissons aujourd'hui, personne n'en a trouvé! Les poissons ont disparu Sherpou...» Tous les jours suivants, Sherpou se rend au port, mais Nami lui dit qu'il n'a toujours pas trouvé de poissons. Nami va chaque jour un peu plus loin, mais rien à faire! Une semaine passe, et toujours pas de poissons...
- 4- Sherpou a le ventre qui gronde (faire les bruits) «J'ai faim Nami!!» (image 4)
«Ne t'inquiète pas» lui répond Nami «Je vais partir à la recherche des poissons et cette fois, je ne reviendrai pas les mains vides!» Sur ce, Nami dit au revoir à Sherpou et quitte vers le large. «Au revoir Nami! Attention à toi! Reviens vite!» crie Sherpou alors qu'il re-garde son ami partir.

Demandez aux enfants:

- Qu'est-ce qui peut être arrivé aux poissons?
- Comment se sent Nami? Comment se sent Sherpou?
- Selon vous, où va aller Nami pour trouver les poissons?

5- Option 1: L'île abandonnée

Après avoir navigué quelques jours, Nami voit une île au loin. Plein d'espoir, il se dépêche de s'y rendre (On peut proposer aux enfants d'aider Nami en ramant pour aller plus vite vers l'île). Mais une fois sur la berge, il ne voit personne. Il crie: «EEEEH OOOOH?!, Y'A QUELQU'UN?!» (à répéter de plus en plus fort, on peut demander aux enfants d'aider) Mais il n'y a pas un humain, pas un oiseau, pas un singe, pas un poil d'être vivant, et certainement pas un poisson! (On peut demander aux enfants de proposer des animaux qu'il n'y pas et de les mimer. Il peut être utile d'avoir des images d'animaux pour cette étape.) (Image 5)

Demandez aux enfants: Comment se sent Nami maintenant? Que fait-il?

6- Option 2: La baie qui pue

Nami continue son voyage. Il navigue pendant plusieurs jours encore (les enfants peuvent l'aider en ramant). Il commence à être fatigué, lorsque tout à coup une mauvaise odeur lui vient au nez. Ça pue!!! (Image 6)

Demander aux enfants:

- Qu'est-ce que ça sent?

Attendez, attendez... ça sent le vieux poisson pourri! Nami, en suivant l'odeur nauséabonde, arrive dans une baie où il y a des poissons, beaucoup de poissons même, mais ils ont une couleur étrange et ils sentent mauvais!

Nami devient bleu, puis jaune, puis vert et... Il est malade! (Avoir en sa possession des petits bateaux des différentes couleurs, ou bien seulement des cartons de couleurs, lorsqu'on les nomme.)

Demander aux enfants :

- Comment se sent Nami maintenant? Que va-t-il faire pour se sentir mieux?
- Qu'est-il arrivé aux poissons? Pourquoi sentent-ils mauvais?
- Où est-ce qu'on va maintenant?

7- Option 3: Le grand large

Soudain, un grand vent se lève qui pousse Nami loin de l'île, loin de la baie qui pue, loin vers le grand large. Des vagues le bousculent d'un côté, puis de l'autre (imiter le mouvement d'être balancé d'un côté à l'autre avec les enfants).

La mer est en colère! Elle forme des vagues de plus en plus grandes! (mimer avec les enfants des vagues de petites à grandes avec les bras) (image 7)

Demandez aux enfants:

- Pourquoi la mer est en colère?
- Comment se sent Nami? Que ferais-tu à sa place?

La mer était en colère, car lorsque le vent s'est levé il a poussé les nuages qui ont caché son ami le soleil (Comme tout le reste, c'est une proposition qui peut être changée par les enfants). Mais le soleil est revenu et la mer soudain se calme. (image 8)
Elle s'excuse.

Mais Nami regarde autour de lui et ne voit que la mer. Il ne sait pas où il est. Il est perdu. (Comment se sent-il?)

La mer le rassure. «Ne t'inquiète pas mon ami, c'est ma faute. Je vais t'aider.» La mer va d'abord chercher les poissons et en offre à Nami qui en remplit sa coque. (Image 9)

«Maintenant, dis moi, où veux-tu aller?»

Demandez aux enfants:

- Comment se sent Nami maintenant?
- Où décide-t-il aller? Retourner à la maison? Trouver une nouvelle île? Se rendre à l'autre rive?

Lorsqu'il a décidé, la mer forme un grand courant qui le pousse jusqu'à destination. Au passage, Nami retrouve Sherpou et lui offre tout le poisson qu'il souhaite. Les deux amis sont heureux de se retrouver enfin, le ventre plein! (image 10)

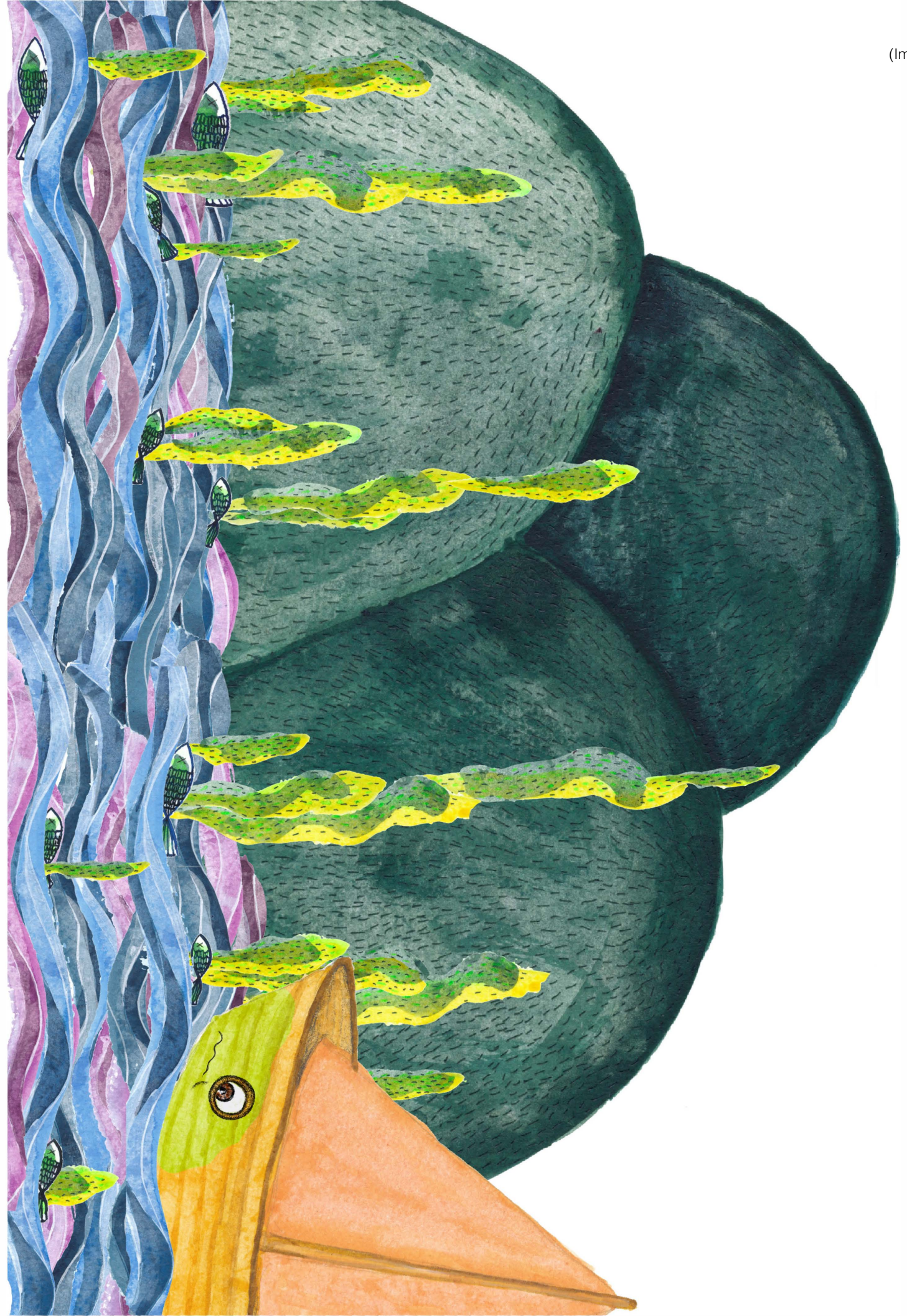




















TITRE : La traversée

CATÉGORIE : Récits

DURÉE : 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Identification des émotions, imagination

Groupe : Entraide

MATÉRIEL : Pictogramme des émotions (Voir sur :<https://equip.cssdm.gouv.qc.ca/wp-content/uploads/2021/10/Annexe-1-123-exprime-lemotion.pdf>), bateau en papier (Voir sur : <https://www.teteamo-deler.com/origami/bateau1-origami.asp>). tissu bleu 4-5 mètres, poisson en papier (facultatif)

DESCRIPTION

À partir du récit La traversée, refaites l'histoire et les enfants incarnent le bateau. Les différentes étapes de l'histoire sont jouées avec des déplacements dans le local. Pour la tempête de la mer en colère, les enfants s'assoient sur le grand tissu bleu que vous pourrez agiter. Offrez à chaque enfant de jouer la fin qu'il souhaite pour l'histoire.

1- Le bateau quitte le port et se déplace vers le premier arrêt : la baie vide, il ne trouve pas de poisson. Le groupe se déplace dans le local vers un premier endroit qui sera la baie vide. En arrivant, nommez le lieu pour que les enfants suivent l'histoire. Ensuite, le groupe repart.

2- Deuxième arrêt : La baie qui pue. Une fois arrivé, nommez le lieu et montrez que ça ne sent pas bon, en raison des poissons pourris. Vous pouvez demander aux enfants s'il y a d'autres choses qu'ils voient ou sentent. Ensuite, le groupe repart.

3- Troisième arrêt : le grand large. Le bateau trouve finalement des poissons en risquant d'aller loin au large. C'est le moment où les enfants peuvent aller s'asseoir sur le tissu. Il peut y avoir des poissons sur le tissu que les enfants peuvent prendre pour remplir la cale du bateau.

4- La mer commence à s'agiter (bouger le drap). Le vent a poussé un nuage qui a caché l'ami soleil. Son ami est parti. Le bateau a peur d'échapper ses poissons. Les vagues augmentent. Le bateau a peur de chavirer, de ne pas pouvoir rentrer. Le soleil revient, la mer se calme, elle s'excuse de s'être emportée. Le tissu se dépose sur le sol et tout se calme.

5- Où le bateau décide-t-il d'aller ? Retour à la maison ? Il trouve une île ? L'autre rive ?

Proposez aux enfants de trouver une fin pour leur bateau. Si les enfants n'ont pas de propositions pour la fin, ils peuvent retrouver les autres bateaux pour raconter leurs péripéties. Les poissons sont de retour au port. Ils ne seront plus forcés de partir au loin.

VARIANTES

Si le tissu n'est pas assez grand pour que tous les enfants puissent s'asseoir, vous pouvez mettre des poissons en papier dans le tissu que les enfants pourront essayer de prendre pendant que le drap s'agite. Ils pourront les déposer dans leur bateau jusqu'à la destination finale.

Si le groupe est très nombreux, les enfants peuvent déposer leur bateau sur le tissu au lieu de s'asseoir.

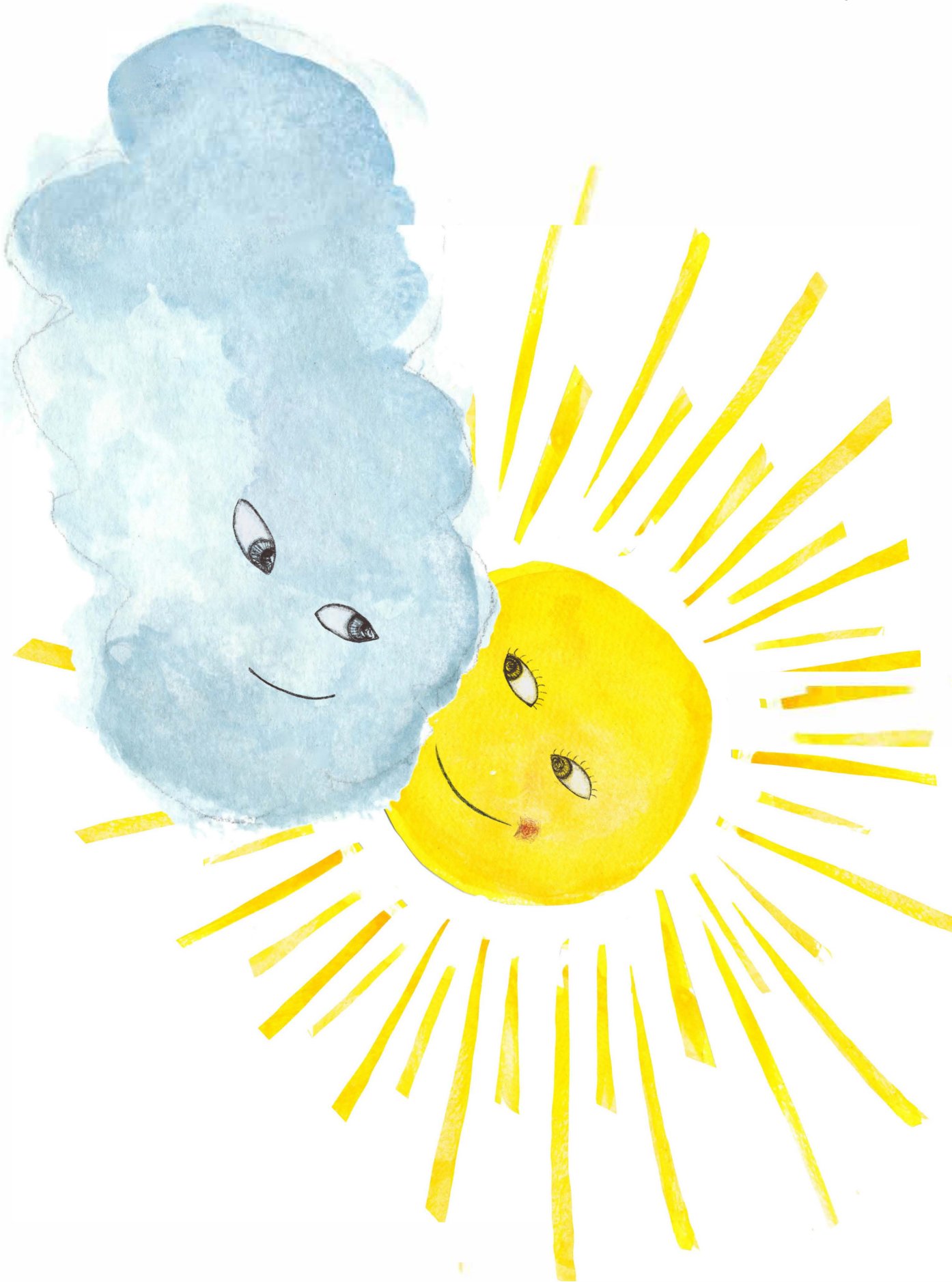
REMARQUE

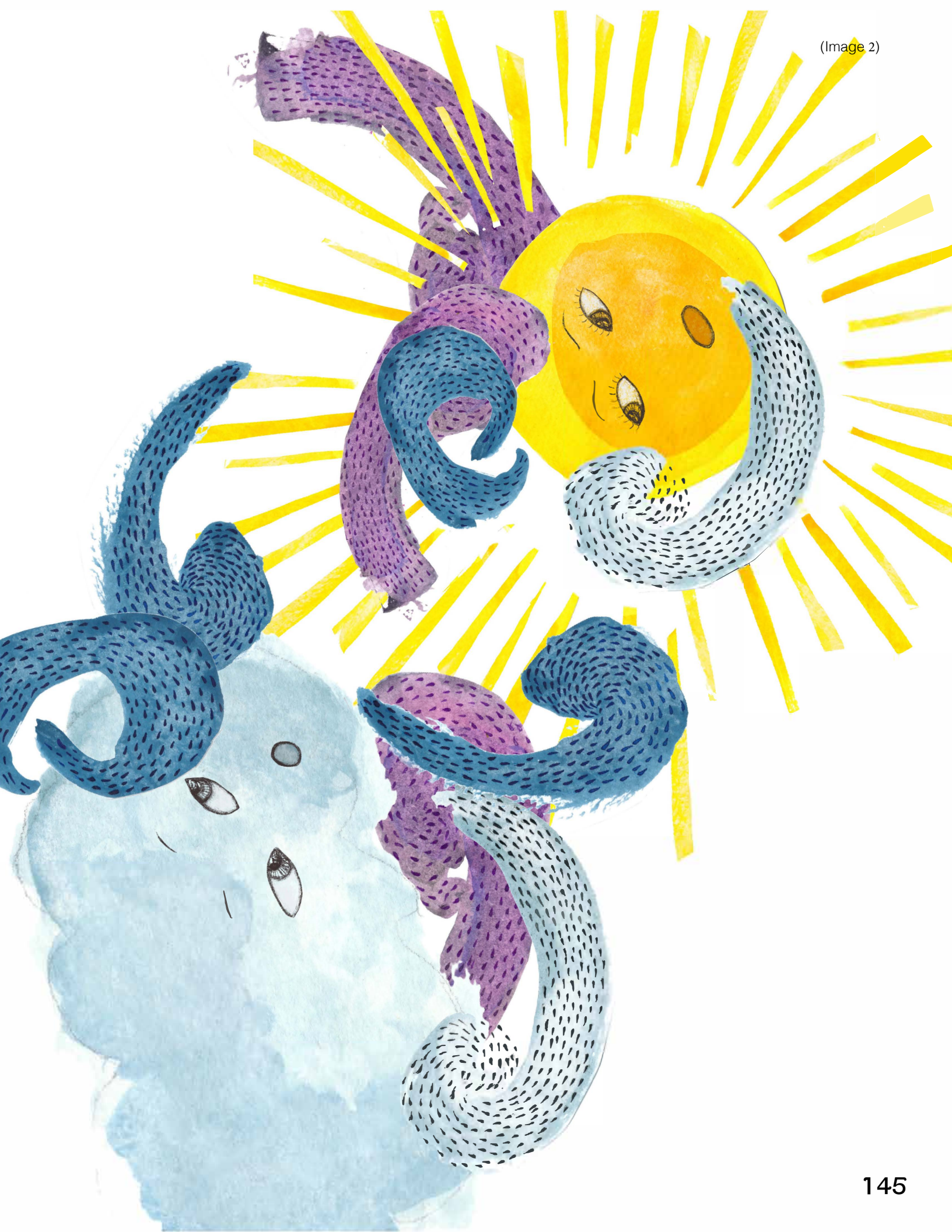
Le personnage principal est volontairement non anthropomorphe (ne ressemble pas à un humain) afin que la distance avec la situation soit plus grande.

C'est toujours une bonne idée de proposer aux enfants de choisir un pouvoir magique à leur bateau avant de partir en voyage!

LA GOUTTE D'EAU

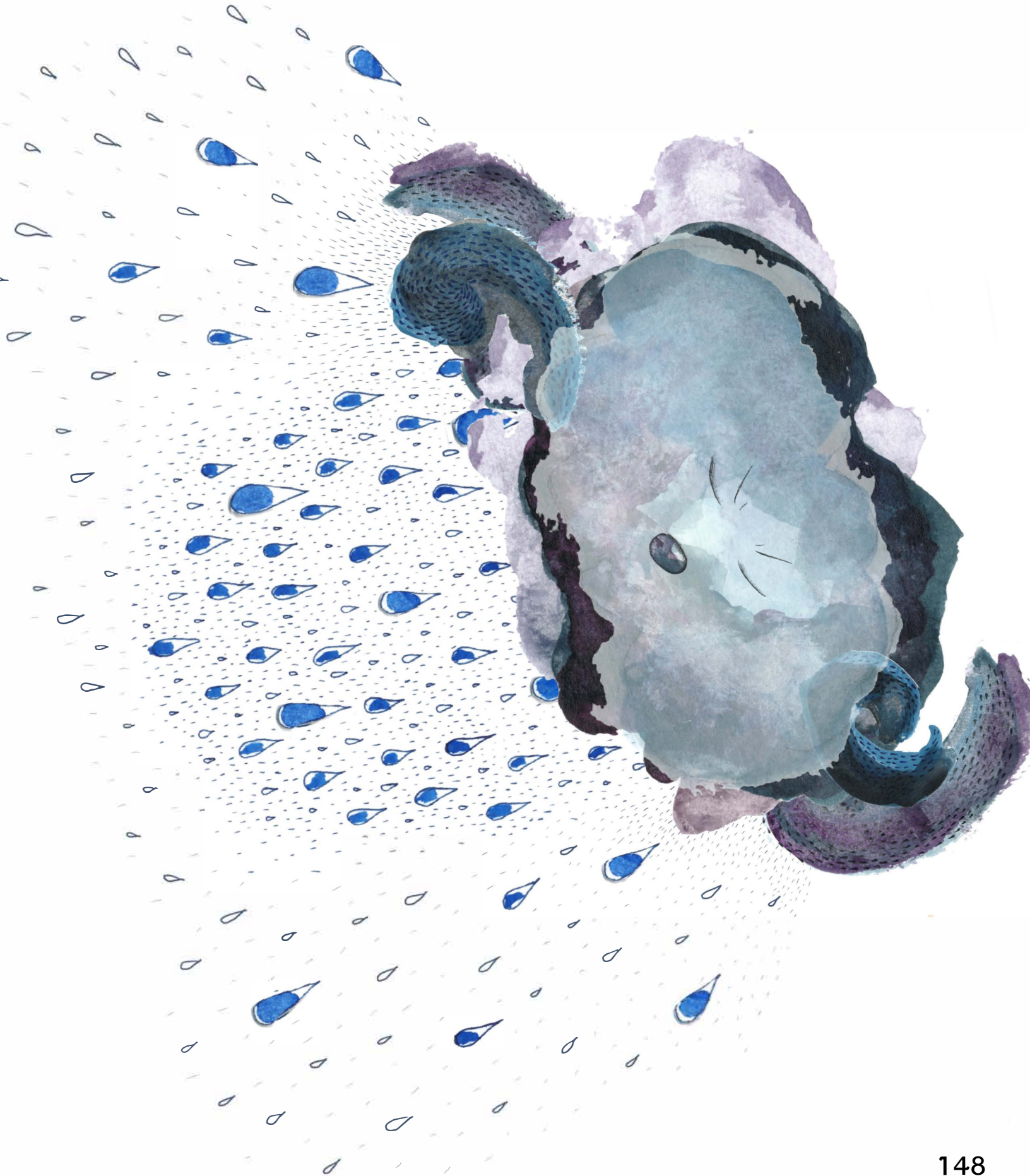
- 1- Dans le ciel aujourd'hui, un nuage jouait avec le soleil. Le vent le poussait d'un côté du soleil, puis de l'autre côté, et ensemble ils riaient très fort. (Image 1)
- 2- Jusqu'au moment où le vent devint très très fort et poussa tout d'un coup le nuage très très loin. (Inviter les enfants à imiter le bruit du vent) Il regarda d'un côté, puis de l'autre côté, son ami le soleil n'était plus là. Le nuage était seul. (Image 2, 3)
- 3- Le nuage se sentait en colère contre le vent de l'avoir poussé loin de son ami. Plus il était en colère, plus il se gonflait. Il se gonfla, et il se gonfla... Le nuage était maintenant très très très grand. Quand tout à coup... (Image 4)
- 4- BAM! Il explosa! Des dizaines de petites gouttes de pluie tombèrent. (Image 5)
- 5- Au même moment, sur la terre, Sherpou se promenait. Ploc! Il sentit une goutte froide et mouillée lui tomber sur le nez. «Oh!» dit Sherpou «comme c'est froid!» (Image 6)
- 6- Et puis... ploc, ploc, ploc, ploc, ploc! (inviter les enfants à imiter le son de la pluie avec leurs mains: claquement de doigts, taper doucement sur les cuisses, etc). Les dizaines de petites gouttes d'eau tombèrent tout autour de Sherpou. (Inviter les enfants à tapoter doucement leurs doigts sur leur visage pour recréer la sensation de la pluie). Il était mouillé et il avait froid. Brrrrrr! (Image 7)
- 7- En dessous des pattes de Sherpou, le sol aussi était froid et mouillé. Quand Sherpou marchait, chacun de ses pas faisait un drôle de bruit. (Bruitage: imiter le son des pas sur un sol mouillé). (Image 7)
- 8- Sherpou n'aimait pas avoir froid, et il n'aimait pas être mouillé, et il n'aimait pas le son de ses pas sur le sol. (Image 7)
- 9- C'est alors qu'il vit devant lui des petites fleurs rouges qui avaient très très soif. (Image 8)
- 10- Sherpou ramassa toutes les gouttes d'eau qui étaient tombées autour de lui et en donna une à toutes les fleurs. (Image 8)
- 11- Pour le remercier, les fleurs relevèrent la tête et s'ouvrirent. (Image 9)
- 12- Une fois la tête dans le ciel, les fleurs virent que le nuage et le soleil jouaient de nouveau ensemble. Chacun avait retrouvé le sourire. (Image 9)

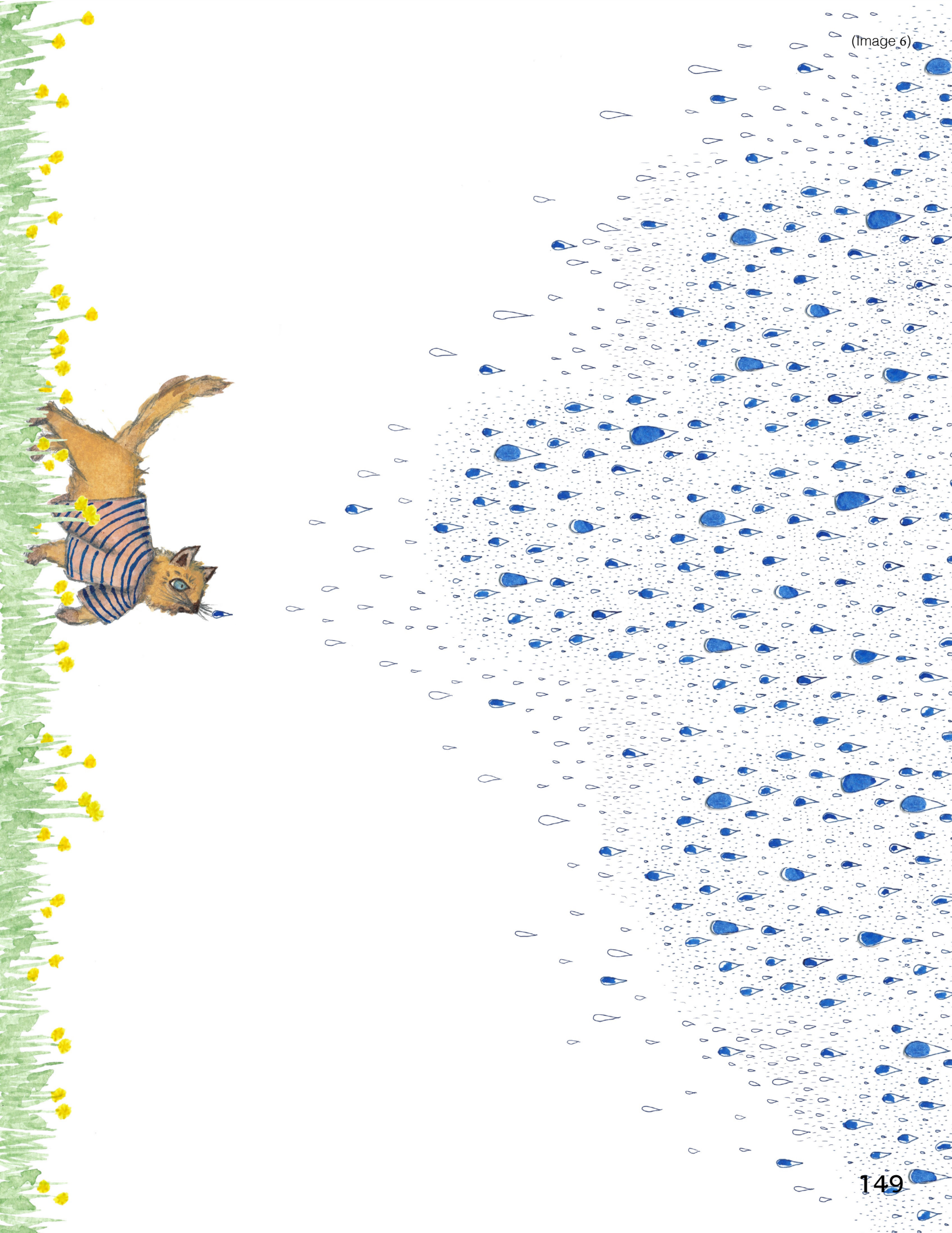


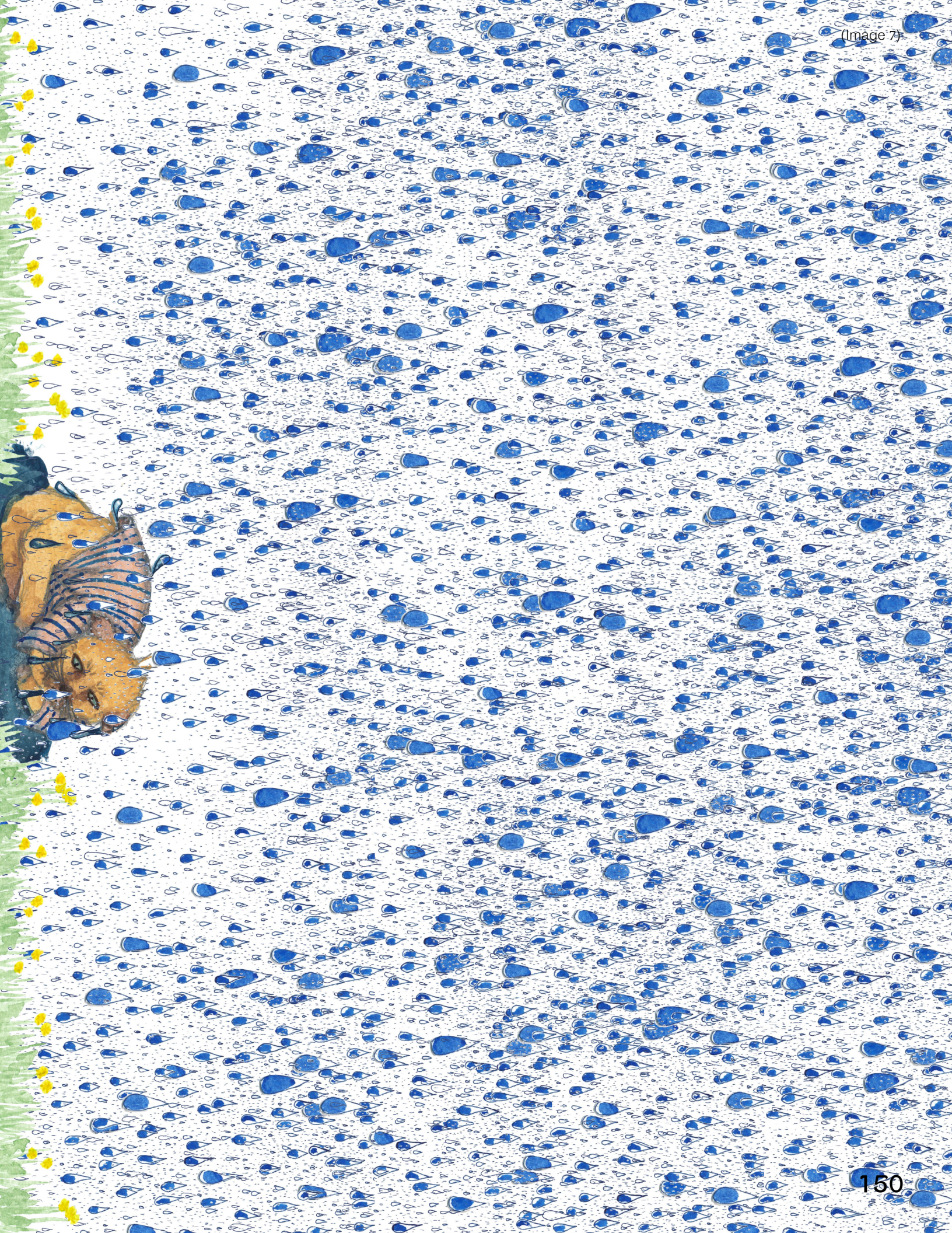
















TITRE : La goutte d'eau

CATÉGORIE : Récits

DURÉE : 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 à 10

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi, créativité, expression corporelle

Groupe : Entraide

MATÉRIEL : Balles de styromousse préalablement peintes en bleu, crayons feutres

DESCRIPTION

Distribuez une balle à chaque enfant. À l'aide des crayons feutres, invitez-les à dessiner un visage sur la balle afin d'en faire un personnage. Écrivez le prénom de l'enfant sur la balle.

En manipulant la balle, les enfants rejouent chacune des étapes du récit :

- 1- Les gouttes d'eau se réunissent pour former un nuage.
- 2- Le nuage se met en colère et explose.
- 3- Les gouttes d'eau tombent un peu partout: sur un nez, au sol, etc.
- 4- La goutte d'eau nourrit une fleur.
- 5- Chauffée par le soleil, la goutte d'eau redevient un nuage.

TITRE : Histoire collective

CATÉGORIE : Récits

DURÉE : 10 à 20 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 20

OBJECTIFS :

Individuel : Expression de soi, imagination

Groupe : Écoute, cohésion, collaboration

DESCRIPTION

Créez une histoire collective en invitant un participant à commencer avec une phrase inventée, puis chacun ajoute une nouvelle phrase à tour de rôle afin de faire avancer l'histoire.

VARIANTES

Lorsque le groupe est trop grand, il est possible de se séparer en petits groupes. Puis, revenir en grand groupe pour que chaque groupe présente son histoire.

S'il y a du temps, vous pouvez inviter les participants à faire une scène de théâtre avec l'histoire inventée, ou bien dessiner celle-ci.

REMARQUES

Ce type d'activité fonctionne mieux avec les 10 ans et plus.

Cet exercice peut être un très bon outil pour faire un retour sur une situation difficile qui a pu se produire au sein du groupe et permettre d'en discuter symboliquement avec une distance sécuritaire. Pour ce faire, vous devez vous-même débiter l'histoire avec une phrase qui peut représenter symboliquement la situation qu'ils ont vécue (par exemple : Il était une fois un groupe d'adolescents qui se retrouvent soudainement tous ensemble dans un lieu inconnu.)

6. Structure type d'un atelier

Les ateliers se déroulent bien souvent dans des contextes différents, avec des défis particuliers selon le nombre d'enfants, l'écart d'âge, les ressources disponibles, l'état émotionnel des enfants, etc. Pouvoir s'adapter à chaque situation reste évidemment votre meilleur atout. Néanmoins, certaines récurrences lors des ateliers ont permis d'établir une structure de base que vous pourrez modifier à votre guise. Voici un exemple pour un atelier de 1h à 1h30 :

1 - Rituel d'accueil (10-15 min)

Commencez par des jeux de présentations qui vous permettront d'établir un premier lien de confiance et de prendre conscience de l'état dans lequel se présente chaque enfant.

Activités suggérées:

La boîte magique - pour s'ouvrir doucement (p. 19)

Nom en action - pour se présenter (p. 22)

Quelle est cette émotion? - pour engager l'expression (p. 24)

2 - Éveiller le corps et l'imagination (10-15 min)

Afin de stimuler la créativité et d'introduire les enfants vers la marionnette, rien de mieux que d'activer le corps et l'esprit! Les activités d'échauffement vous fourniront plusieurs options.

Activités suggérées:

La bougeotte - pour dépenser de l'énergie (p. 29)

Émotions au bout des doigts - pour initier à la marionnette (p. 31)

Scan du corps - pour aider la concentration (p. 33)

L'arbre croissant - pour réveiller l'imagination (p. 35)

3 - Fabrication de marionnettes (15-30 min)

Alterner entre des exercices plus actifs et d'autres plus calmes aide à canaliser l'énergie du groupe. Les fabrications suggérées offrent différents niveaux de difficulté en fonction du groupe que vous animez. Pour certaines activités, prévoyez un temps de préparation.

4 - Manipulation de marionnettes et d'objets (15-20 min)

La plupart des activités de manipulation de marionnettes peuvent être faites avec des enfants d'âges variés. Vous pourrez choisir l'activité qui convient le mieux en fonction du groupe que vous accueillez.

Les activités de théâtre d'objets, bien qu'elles nécessitent généralement peu de préparation, demandent toutefois plus d'implication créative à l'animateur. Ces activités sont recommandées pour des groupes avec une majorité d'enfants un peu plus vieux (5-12 ans).

5 - Rituel de conclusion (10 min)

À la fin de chaque atelier, assurez-vous de réserver un temps pour revenir sur les activités que vous avez faites dans le but de permettre aux enfants de s'exprimer sur ce qu'ils ont aimé et sur ce qui pourrait les tracasser. En plus de mettre les enfants dans une meilleure disposition pour quitter l'activité, vous pourrez aussi mieux évaluer le fonctionnement de votre prochain atelier.

Activités suggérées:

La boîte au trésor (p. 44)

Au revoir à la marionnette (p. 76)

Il est important de pouvoir terminer les activités que vous entreprenez pour éviter de déstabiliser ou de décevoir les enfants. Mieux vaut en faire moins et prendre son temps!

7. Références

- Akoury-Dirani, L., Sahakian, T. S., Hassan, F. Y., Hajjar, R. V., & Asmar, K. E. (2015). Psychological First Aid Training for Lebanese Field Workers in the Emergency Context of the Syrian Refugees in Lebanon. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 7(6), 5233-5538.
- Caldairou-Bessette, P., Johnson-Lafleur, J., Nadeau, L., Vachon, M., & Rousseau, C. (2018). Écouter les enfants dans la recherche en santé mentale jeunesse (SMJ) : une créativité éthique inspirée de la clinique. *Approches Inductives*, 4(2), 79-108.
- Commission de l'immigration et du statut de réfugié du Canada. (2019) <https://www.irb-cisr.gc.ca/fr/statistiques/asile/Pages/index.aspx>
- Fazel, M., Reed, R. V., Panter-Brick, C., & Stein, A. (2012). Mental health of displaced and refugee children resettled in high-income countries: risk and protective factors. *Lancet*, 379, 266–282.
- Fox, J. H., Burkle, F. M., Bass, J., Pia, F. A., Epstein, J. L., & Markenson, D. (2012). The Effectiveness of Psychological First Aid as a Disaster Intervention Tool: Research Analysis of Peer-Reviewed Literature From 1990-2010. *Disaster Medicine and Public Health Preparedness*, 6(3), 247-252.
- Gadamer, H.-G. (1996). *Vérité et méthode*. Paris: Éditions du seuil.
- Gilles, A. (1977). *La marionnette dans la pédagogie*. Charleville-Mézière : Centre départemental de documentation pédagogique des Ardennes.
- Hobfoll, S. E., Watson, P., Bell, C. C., Bryant, R. A., Brymer, M. J., Friedman, M. J., . . . Ursano, R. J. (2007). Five Essential Elements of Immediate and Mid-Term Mass Trauma Intervention: Empirical Evidence. *Psychiatry: Interpersonal and Biological Processes*, 70(4), 283-315.
- Keddell, E. (2011). A Constructionist Approach to the Use of ArtsBased Materials in Social Work Education: Making Connections Between Art and Life. *Journal of Teaching in Social Work*, 31, 400-414.
- Kossak, M. (2012). Art-based enquiry: It is what we do! *Journal of Applied Arts & Health*, 3(1), 21-29.

- Krymko-Bleton, I. (2013). Développement affectif de l'enfant de la naissance à douze ans et prévention en santé mentale. Québec: Télé-Université, Université du Québec.
- McDonald, J. T. & Kennedy, S. (2004). Insights into the 'healthy immigrant effect': health status and health service use of immigrants to Canada. *Social science & medicine* 59, 1613–1627. Immigration, Réfugiés et citoyenneté Canada (IRCC, 2019). <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/15279920/>
- Rousseau, C., & Miconi, D. (2019). Welcoming refugee children: The role of psychological first aid interventions. *Psynopsis, le magazine des psychologues du Canada*, 40(4), 8-9.
- Rousseau, C., & Frounfelker, R. L. (2019). Mental health needs and services for migrants: an overview for primary care providers. *Journal of Travel Medicine*, 1–8. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30561687/>
- Rousseau, C., Measham, T., & Nadeau, L. (2012). Addressing trauma in collaborative mental health care for refugee children. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 18(1), 212-136.
- Rousseau, C., Pottie, K., Thombs, B. D., Munoz, M. et Jurcik, T. (2011). Post Traumatic Stress Disorder: Evidence Review for Newly Arriving Immigrants and Refugees. *Canadian Medical Association Journal*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/20530168/>
- Rousseau, C., & Drapeau, A. (2003). Are Refugee Children an At Risk Group? A Longitudinal Study of Cambodian Adolescents. *Journal of Refugee Studies*, 16(1), 67-81.
- Sjølund, B. (2007). RCT field manual on rehabilitation. Copenhagen. <https://multiculturalmentalhealth.ca/wp-content/uploads/2019/07/RCT-Field-Manual-on-Rehabilitation.pdf>
- World Health Organization. (2013) Psychological First Aid: Facilitators manual for orienting field workers. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241548618>

Sites

Théâtre pour l'Espoir

www.theatrepourlespoir.uqam.ca

SHERPA - Programme d'expression créatrice

<https://sherpa-recherche.com/fr/ressources-activites/programme-expression-creatrice/>

Origami - Oiseaux

www.jeuxetcompagnie.fr/origami-oiseau-marionnette

Origami - Bateaux

www.youtube.com/watch?v=GOn6RUtl-ME

Fabrication de castelet

www.jeuxetcompagnie.fr/fabriquer-un-castelet

6. Auteurs

Charlotte Bissonnette-Reichhold a complété un diplôme en interprétation à l'École supérieure de théâtre de l'UQAM ainsi qu'une maîtrise en travail social portant sur l'utilisation du théâtre en intervention auprès de jeunes en milieu scolaire spécialisé. Tout au long de son parcours, elle est impliquée dans divers projets alliant théâtre et intervention, dont ceux pilotés par le Collectif théâtre pour l'espoir. Depuis plus de 5 ans, elle travaille avec les Rencontres théâtre ado en participant au projet Pour le plaisir du Français qui donne des ateliers de théâtre pour des classes d'accueil. Elle travaille maintenant comme travailleuse sociale à l'Équipe Jeunesse du CIUSSS-Centre-Sud où elle y développe en parallèle un projet de théâtre d'intervention.

Dre Prudence Caldairou-Besette est psychologue clinicienne et professeure au Département de Psychoéducation et psychologie de l'UQO et professeure associée à la section humaniste du Département de psychologie de l'UQAM. Elle détient un PhD/PsyD de l'UQAM et un PhD de l'Université de Strasbourg). Elle a fait des études postdoctorales à l'Université McGill (Éducation - Laboratoire de cultures participatives et Institut de recherche pour le développement et le bien-être humain / Psychiatrie sociale et transculturelle - Centre de recherche Sherpa). Elle travaille à partir de méthodes basées sur l'art tant en recherche qu'en clinique. Son travail est orienté vers la valorisation et la défense de la parole des enfants, des familles et des personnes marginalisées, vulnérabilisées ou opprimées socialement incluant les demandeurs d'asiles, les réfugiés et les premiers peuples.



Guillaume Duval est diplômé à la maîtrise en théâtre de l'UQAM. Il a produit, mis en scène et joué dans plusieurs spectacles alliant la performance et le théâtre in situ. Il a dirigé une troupe d'acteurs en situation de handicap intellectuel (Parrainage civique Montréal, 2016-2020) et a collaboré à la création d'ateliers de théâtre pour enfants demandeurs d'asile (SHERPA-UQAM, 2017-2019). Sa pratique artistique l'a plus récemment conduit vers la scénarisation et la réalisation de films documentaires, dont le court métrage Les voix vagabondes (2020) et le long métrage Les joueurs d'hiver (2022) en collaboration avec Tortuga Films et Radio-Canada. Il développe actuellement deux projets documentaires, un long métrage en collaboration avec l'ACPAV et une série de portraits sur les savoir-faire artisanaux avec la Fabrique culturelle (Télé-Québec). Il travaille à titre de cinéaste-mentor pour la Wapikoni mobile et donne des ateliers de documentaires au sein de l'Accueil aux immigrants de l'est de Montréal (AIEM).

Elisabeth Senay obtient un baccalauréat en enseignement de l'art dramatique à l'UQAM en 2011 puis enseigne au primaire, au secondaire et au collégial pendant plusieurs années tout en maintenant une pratique théâtrale active. Après un passage à L'illusion, théâtre de marionnettes, elle touche à la médiation culturelle auprès du Théâtre Incliné, avec qui elle développe un projet agissant auprès d'adultes nouveaux arrivants en classes de francisation. En 2021, elle complète sa maîtrise à l'École supérieure de théâtre de l'UQAM. Ses recherches sont primées entre autres par les bourses André-Maréchal et celle du meilleur mémoire création. Aujourd'hui chargée de cours à l'École supérieure de théâtre, elle s'intéresse à la pédagogie théâtrale, à la mise en scène dans des contextes non-professionnels et à la question des stéréotypes de genre au théâtre.

Auteurs (suite)

Maïté Simard est artiste multidisciplinaire spécialisée en interventions psychosociales basées sur les arts. Elle a travaillé auprès d'enfants réfugiés et immigrants au sein du programme Art et Contes de l'Organisation des jeunes de Parc-Extension (PEYO) et avec l'Institut Universitaire Sherpa à Montréal. Elle est titulaire d'une maîtrise en études culturelles de l'Université Queen's, où elle a étudié les relations de solidarités transfrontalières et leurs impacts sur la transformation sociale. Elle est actuellement étudiante à l'Institut d'art-thérapie de Toronto (TATI).

Ney Wendell est professeur de théâtre à l'École supérieure de théâtre de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), metteur en scène et écrivain brésilien spécialiste en médiation théâtrale et théâtre social. Il a une maîtrise en théâtre éducation et un doctorat en arts scéniques à l'UFBA (Brésil). Il a fait aussi un postdoctorat en sociologie de la culture à l'UQAM. Il est auteur de plusieurs livres et articles sur théâtre, art et développement humain et médiation théâtrale. Coordinateur du Collectif théâtre pour l'espoir à l'UQAM.



Le Collectif théâtre pour l'espoir vous invite à utiliser ce guide: un outil pédagogique pour aborder le théâtre de marionnette auprès des enfants. Il regroupe différents types d'activités créatives, pouvant s'adapter à divers contextes, visant à aider l'enfant à jouer, créer, socialiser et s'exprimer. Selon vos besoins, vous pourrez assembler ces activités d'échauffement théâtral, de fabrication, de manipulation de marionnette ou d'objet ainsi que certaines activités plus élaborées autour de récits originaux. Ce matériel a été soigneusement élaboré par des étudiants et professeurs de l'Université du Québec à Montréal et des intervenants et chercheurs de l'Institut universitaire SHERPA.

