

5/8
ANS

DES SKETCHES À LIRE ET À JOUER

FRANÇOIS FONTAINE

RETZ
editions-retz.com

ISBN : 978-2-7256-4008-2
© Retz 1994 pour la 1^{re} édition, 2021 pour la présente édition

 **Conçu & fabriqué**
en **France**



Sommaire



A LIRE ET à jouer

à lire ET À JOUER

2 PERSONNAGES :

- C'est Kiki, 8
- En voiture, 11
- Gourmand, 15
- Ici... Là-bas, 18
- Une drôle de vache, 21
- La piqûre, 25
- Les pommes sont mûres, 28

3 PERSONNAGES :

- La lettre au père Noël, 31
- La dispute, 35

4 PERSONNAGES :

- Le repas, 38
- Petits musiciens, 42

5 PERSONNAGES :

- La chasse, 45

12 PERSONNAGES :

- Il était une fois, 50

14 PERSONNAGES :

- Les mois de l'année, 54

2 PERSONNAGES :

- Le chien perdu, 60
- Le baptême de l'air, 63
- Les bébés, 67
- Les couleurs, 70
- La petite souris, 73
- Le départ en week end, 77

3 PERSONNAGES :

- Cuisine française, 81
- Le voyage, 85

4 PERSONNAGES :

- Filles et garçons, 89

6 PERSONNAGES :

- A l'hôpital, 92

Objectifs et conseils d'utilisation

Les objectifs visés par le travail de ces sketches sont multiples :

Elles pourront faciliter l'intégration de l'enfant au sein d'un groupe et, le cas échéant, l'aider à vaincre sa timidité en lui donnant l'occasion de :

- prendre la parole et évoluer devant les autres ;
- se placer face à un ou plusieurs autres camarades qui, comme lui et avec lui, vont "jouer une histoire" pour le reste de la classe ;
- apprendre à agir avec d'autres pour obtenir un résultat collectif ;
- prendre conscience de l'importance de son rôle et de sa responsabilité au sein du groupe.

Sur le plan purement langagier, ces sketches ont pour but de permettre à l'enfant de :

- découvrir et/ou utiliser un vocabulaire avec lequel il est appelé à se familiariser (jours de la semaine, mois de l'année, couleurs, membres de la famille, animaux, fruits, plantes, métiers, nombres, etc.) ;
- employer des structures correctes (et souvent correctives) telles que les formes négatives et interrogatives ;
- prendre conscience des diverses intonations (exclamative, interrogative, déclarative) nécessaires à l'expression ;
- prendre conscience de la segmentation des phrases en groupes de souffle ainsi que des liaisons à respecter.

D'une façon plus générale, elles constitueront également un entraînement utile pour :

- les activités de lecture ;
- le développement de la mémoire ;
- l'usage d'une expression dynamique (diction claire, enchaînement des répliques, etc.) ;
- découvrir et restituer le rythme de la phrase ainsi que le rythme de certains échanges (succession de répliques brèves pour deux personnages ou plus) ;
- combiner le geste et la parole pour appuyer certains effets et véritablement jouer la scène ;
- apprécier l'aspect comique d'une situation ou d'une chute.

La présentation de ces saynètes est résolument claire, attrayante et dynamique :

Chaque saynète est précédée d'une page explicative permettant aux utilisateurs de tous âges de découvrir très vite :

- le nombre de personnages ;
- les accessoires nécessaires ;
- le plan de scène à adopter en cas de représentation.

Quelques conseils pratiques sont également fournis pour la mise en scène : entrées, positions, déplacements et sorties des personnages, éléments de décor, etc.

Pour faciliter le repérage des personnages par les enfants qui ne savent pas encore lire, chaque rôle est identifié par un dessin-symbole répété en regard de chaque réplique. Les enfants peuvent donc aisément suivre le déroulement de la saynète et savoir à tout moment qui doit prendre la parole et quand.

14 de ces saynètes, choisies parmi les plus simples, sont présentées en première partie, en gros caractères d'imprimerie. Elles pourront ainsi constituer un stock appréciable de textes d'entraînement à la lecture active pour les débutants.

Chaque saynète est illustrée d'un dessin représentant un moment de l'action. Cette illustration est accompagnée d'une légende, également en gros caractères, reprenant une réplique de la saynète, pour donner lieu à un exercice de recherche. Il s'agit alors de retrouver dans le corps de la saynète la réplique qui figure sous l'illustration.

A la fin de chaque saynète, une petite vignette humoristique vient en guise de conclusion. Au-delà de son apport visuel, elle contribue à développer chez l'enfant le sens de la chute et du gag. Ce clin d'œil humoristique peut très bien devenir le point de départ d'un petit débat : "Pourquoi est-ce amusant ?"

Un espace "bloc-notes" est également ménagé à la fin de chaque sketch pour servir d'aide-mémoire à l'utilisateur, qui pourra y conserver des détails utiles tels que :

- le nom des enfants pour chaque rôle ;
- les accessoires supplémentaires souhaités ;
- les numéros de téléphone utiles (parents ou personnes pouvant fournir tel ou tel accessoire ou élément de décor) ;
- les corrections à apporter d'une répétition à l'autre ;
- la date et le lieu de la dernière représentation, etc.

Quelques conseils d'utilisation

Veillez à ce que chaque enfant (lecteur ou futur lecteur) dispose d'un exemplaire du sketch dans lequel il intervient.

Débutez toujours votre séance de travail sur un nouveau sketch par un inventaire collectif (lecture à haute voix) des personnages et des accessoires présentés sur la première page. Dès que vous les en sentirez capables, encouragez les enfants à déchiffrer eux-mêmes le titre, les listes de personnages et d'accessoires ainsi que leur repérage visuel.

Dans un premier temps, une lecture-découverte du texte sera utile. Elle permettra aux enfants d'apprécier l'histoire dans son ensemble ainsi que sa portée comique tout en leur présentant les différents rôles à jouer. A l'issue

de cette première lecture, on pourra distribuer les rôles de la saynète. Les enfants seront alors en mesure de choisir le personnage qu'ils veulent interpréter en fonction de leur préférence. Veillez à distribuer un rôle à chaque élève (volontaire ou non).

Toute la classe travaillant dans un premier temps sur la même saynète, plusieurs enfants se verront attribuer le même rôle. Cela vous permettra de varier les combinaisons et de remplacer les absents au pied levé. Vous pourrez également, en associant les volontaires et les "appelés", les plus hardis et les plus timides, vous assurer du dynamisme des différentes versions obtenues suivant les équipes en scène.

Une seconde lecture, collective celle-ci, permettra une approche détaillée du texte. Elle sera aussi pour vous l'occasion de vérifier que chacun des acteurs a bien identifié le dessin-symbole de son personnage. On peut rendre le repérage plus facile encore en entourant le dessin-symbole au feutre de couleur à chaque fois qu'il apparaît en regard des répliques.

Dans les classes de grande section maternelle, vous pourrez lire le texte en ménageant des pauses entre chaque réplique pour que les enfants répètent après vous celle qui leur revient tout en suivant du doigt la succession des dessins-symboles en marge du texte.

Si vous utilisez ces saynètes dans une classe à plusieurs niveaux, c'est le moment ou jamais de faire travailler vos élèves en binômes. Associez un enfant sachant déjà lire à l'un de ses camarades en cours d'apprentissage. L'un pourra alors aider l'autre à lire ses répliques. Ce petit travail d'équipe profitera à tous.

Après quelques séances de lecture en classe, il est temps de mettre la mémoire des acteurs à l'épreuve. Ils peuvent soit apprendre leur texte à la maison, soit se lancer "sur les planches" avec l'aide d'un souffleur choisi parmi les spectateurs.

La saynète ayant été jouée successivement par plusieurs équipes, de façon à faire participer tout le monde, on pourra par la suite analyser les mérites et défauts respectifs des différentes versions. Vous veillerez naturellement à mettre en évidence les mérites des versions trop "éreinées par la critique"! Soyez vite exigeant (jeu de scène, intonations, diction claire), mais n'attendez pas les premiers signes de lassitude pour varier le programme!

Dès que vous aurez de quoi présenter un petit spectacle qui mette chacun à contribution, préparez vos élèves à affronter un vrai public.

Vous voici maintenant l'agent de spectacle de votre troupe! A vous de trouver les lieux et occasions où elle pourra se produire.

La kermesse de l'école, bien sûr, mais pensez que certains de vos collègues seront sans doute ravis de vous accueillir dans leur classe. Ne négligez pas non plus les maisons de retraite ou les hôpitaux. Vos jeunes acteurs recevront le plus souvent le meilleur accueil et des applaudissements chaleureux!



PREMIERE

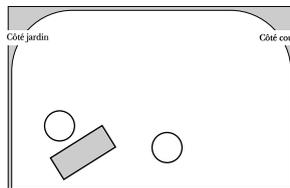
I

PARTIE



à lire

ET À JOUER



à lire
ET À JOUER



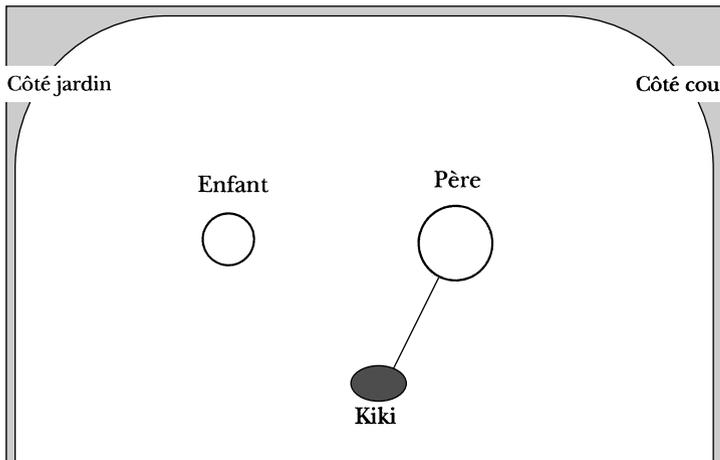
L'enfant
Le père

POUR **2** PERSONNAGES

1 chien en peluche tenu
en laisse par le père

On peut envisager d'avoir recours à un vrai chien pour cette scène. S'assurer toutefois de sa docilité !

C'est Kiki



 Le père

 L'enfant

 Il faudra veiller au ton très professoral du père à chacune de ses répliques correctives.

Après la dernière réplique, il pourra se tourner vers le public avec une mimique soit perplexe, soit interrogative, comme pour prendre le public à témoin. On peut même imaginer qu'il interroge le public à la fin de la représentation en passant la tête entre les rideaux et en disant : « J'ai dit c'est qui qui, moi ? »



**« On va emmener Kiki au parc,
il a besoin de courir un peu... »**

- 👤 L'ENFANT : Dis Papa, c'est quand qu'on va se promener ?
- 👤 LE PERE : On ne dit pas : « C'est quand qu'on va se promener ? », on dit : « Quand est-ce qu'on va se promener ? »
- 👤 L'ENFANT : Ah ? Quand est-ce qu'on va se promener alors ?
- 👤 LE PERE : Tout de suite. (*Au chien*) Allez viens Kiki.
- 👤 L'ENFANT : Et c'est où qu'on va ?
- 👤 LE PERE : On ne dit pas : « C'est où qu'on va ? », on dit : « Où est-ce qu'on va ? »
- 👤 L'ENFANT : Ah ? Et où est-ce qu'on va alors ?

à lire
ET À JOUER

 LE PERE : On va emmener Kiki au parc, il a besoin de courir un peu.

 L'ENFANT : Et c'est qui qui vient avec nous ?

 LE PERE : On ne dit pas « C'est qui qui... », on dit : « Qui est-ce qui... »

 L'ENFANT : Ah ? Alors, qui est-ce qui vient avec nous ?

 LE PERE : C'est Kiki.

 L'ENFANT : Tu vois, toi aussi tu le dis !

 LE PERE : Qu'est-ce que je dis ?

 L'ENFANT : C'est qui qui...



BLOC-NOTES



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



DEUXIEME

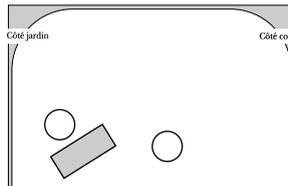
II

PARTIE



À LIRE ET

à jouer



à lire
ET À JOUER



La dame
L'agent

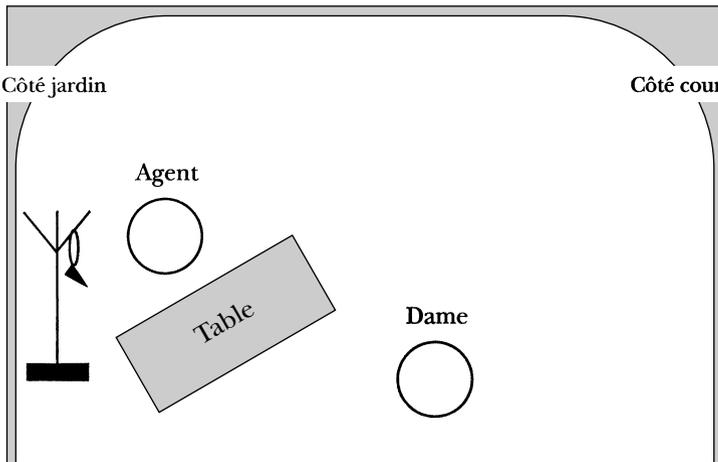
POUR **2** PERSONNAGES



1 bureau
1 chaise
1 machine à écrire
2 feuilles de papier

Le décor peut s'enrichir de quelques affiches (*On recherche... Engagez-vous dans la police*) et d'un porte-manteau auquel sera accroché un revolver dans son étui.

Le chien perdu



La dame



L'agent

👉 Au début de la scène, l'agent sera occupé à taper un rapport sur une machine à écrire. Il s'interrompra à la première réplique de la dame et tapera les détails de sa déposition sur une nouvelle feuille. Il faudra veiller à synchroniser les répliques de l'agent pendant la description du chien avec les mots qu'il tapera à deux doigts sur la machine à écrire. On pourra imaginer que la dame, éprouvée par la disparition de son chien, se tamponne les yeux à l'aide d'un mouchoir pendant la scène.



«Et aussi, il lui manque une oreille...»

La scène se passe dans un commissariat de police.



LA DAME : Monsieur l'agent, j'ai perdu mon chien !



L'AGENT : Bon, on va lancer un avis de recherche.



LA DAME : Vous allez le retrouver ?



L'AGENT (*plaçant une nouvelle feuille dans sa machine*) : On va essayer.
Il est comment ce chien ?



LA DAME : Il est assez petit, avec des poils noirs.



L'AGENT (*commençant à taper la description du chien*) : Assez petit... noir...
c'est tout ?



LA DAME : Non, il n'a que trois pattes.



L'AGENT (*tapant*) : Trois pattes... la pauvre bête ! C'est tout ?

à lire
ET À JOUER



LA DAME : Et aussi, il lui manque une oreille.



L'AGENT (*tapant*) : Une oreille qui manque... la pauvre bête ! C'est tout ?



LA DAME : Non, il a aussi un œil crevé.



L'AGENT (*tapant*) : Un œil crevé... la pauvre bête ! C'est tout ?



LA DAME : Non, il a aussi le bout de la queue coupé.



L'AGENT (*tapant*) : Le bout de la queue coupé... Bon.
Et comment il s'appelle ?



LA DAME : Il s'appelle « Lucky »,
(*épelant*) L - U - C - K - Y.



L'AGENT (*tapant*) : « Lucky » ?
Quel drôle de nom.



LA DAME : C'est de l'anglais...
Ça veut dire « veinard » !



BLOC-NOTES



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....