

Jeux de mains

Livret pédagogique

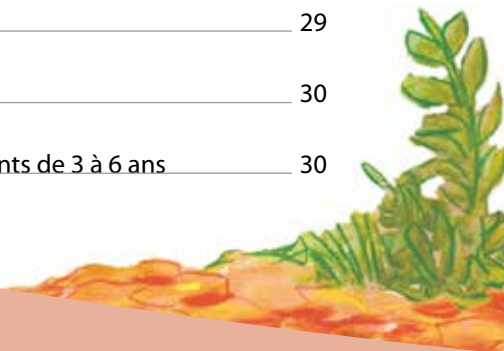


sfa/ispa 

Schweizerische Fachstelle für Alkohol- und andere Drogenprobleme
Institut suisse de prévention de l'alcoolisme et autres toxicomanies
Istituto svizzero di prevenzione dell'alcolismo e altre tossicomanie

Sommaire

1 Introduction	4
Les marionnettes : un outil éducatif	4
2 Objectifs du projet «Jeux de mains»	5
3 Comment utiliser «Jeux de mains»	8
Différentes activités avec «Jeux de mains»	8
Quelques conseils pour animer les marionnettes	9
Les trois personnages	12
4 Propositions de thèmes à développer	15
L'identité	16
Les autres enfants	20
Les peurs	24
Les séparations	26
5 Pour intégrer «Jeux de mains» en garderie	28
Annexe 1: livres et chansons	29
Annexe 2: bricolages	30
D'autres offres de l'ISPA pour les enfants de 3 à 6 ans	30



1 Introduction

La prévention et la promotion de la santé ont pour objectif de développer et de renforcer les compétences psychosociales des enfants dans leur vie de tous les jours, ceci, entre autres, afin de diminuer les risques qu'ils solutionnent plus tard leurs problèmes par la consommation de drogues.

Vers 3-4 ans, l'enfant utilise de plus en plus le langage parlé ainsi que le jeu ou l'imaginaire pour transmettre ses messages. Les enfants ont besoin de jouer et c'est en jouant, sans s'en rendre compte, qu'ils intègrent de nombreuses habiletés aussi bien intellectuelles, que physiques, motrices, psychologiques, sociales ou affectives.

Ainsi à travers le jeu – et les jeux de rôle en particulier – les enfants sont encouragés à faire des choix, à développer leur estime personnelle, à prendre part à la vie du groupe, à résoudre des conflits et à gérer des émotions.

Les marionnettes: un outil éducatif

Le jeu de marionnettes offre un terrain unique à l'expression libre. Les marionnettes allient l'aspect ludique du jeu, la richesse pédagogique de la communication ainsi que l'aspect rassurant de la peluche du petit enfant.

Pour un enfant, jouer aux marionnettes, c'est simplement jouer. Pour l'adulte proposant cette activité à l'enfant, jouer aux marionnettes, c'est aussi offrir la possibilité de développer des apprentissages, d'affirmer son expression, de développer sa créativité et de se socialiser.

Dès qu'un enfant anime une marionnette, il lui prête spontanément ses propres sentiments, ses désirs et ses craintes. Les marionnettes lui permettent d'exprimer des choses difficiles et c'est ce qui est également mis en œuvre en thérapie lorsqu'on utilise des marionnettes. Néanmoins «Jeux de mains» se veut un outil éducatif et n'a aucune visée thérapeutique.



2 Objectifs du projet

Le projet «Jeux de mains» s'adresse à des groupes d'enfants de 3 à 6 ans, dans le cadre d'une garderie, d'un jardin d'enfants ou de l'école. Les objectifs visés par ce projet sont de renforcer et/ou développer certaines compétences des enfants, que ce soit par la méthode utilisée, c'est-à-dire les marionnettes, ou par le contenu d'une histoire spécifique.

La communication entre enfants et avec les adultes

L'utilisation des marionnettes facilite la communication: en effet ce n'est pas l'enfant qui parle, c'est la marionnette qui s'exprime. La marionnette sert de médiation dans l'échange, ce qui facilite la prise de parole d'enfants en difficulté ou plus timides.

Animer un échange avec les marionnettes auprès d'un groupe d'enfants permet à chaque enfant de réaliser que les autres sont eux aussi intéressés et impliqués par les thèmes proposés, ce qui signifie que les autres aussi vivent des difficultés similaires. Pour l'enfant il est rassurant de ne pas se sentir différent des autres.

Ainsi les marionnettes contribuent à la socialisation des enfants, en permettant le contact, les échanges d'idées, l'écoute et le partage des émotions.



Le développement d'un sentiment de sécurité et de confiance en soi

Les marionnettes ne font pas peur: elles sont petites et ressemblent à des peluches. Elles rassurent les enfants. En prêtant sa voix à une marionnette, l'enfant s'identifie à ce petit personnage et projette sur lui ses propres émotions. La marionnette se fait porte-parole de ce que pense l'enfant, de ce qu'il veut et de ce qu'il ressent, tout en permettant à l'enfant de se sentir lui-même en sécurité. Ce n'est pas lui qui parle, c'est la marionnette. En animant une marionnette l'enfant développe sa confiance en soi, apprend à maîtriser sa peur et à parler fort.



La verbalisation des difficultés

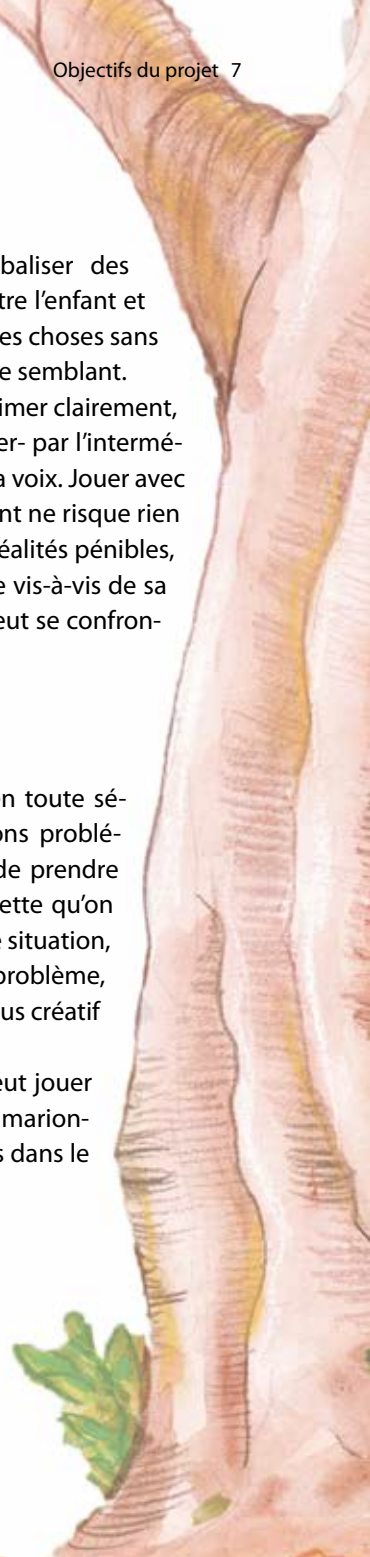
Les marionnettes servent d'intermédiaires pour verbaliser des conflits ou des émotions. Elles mettent une distance entre l'enfant et le problème: grâce aux marionnettes l'enfant peut dire les choses sans trop de gravité car la marionnette joue, et jouer c'est faire semblant.

Ce que l'enfant vit, désire ou redoute sans pouvoir l'exprimer clairement, il va pouvoir le communiquer – et peut-être le surmonter- par l'intermédiaire de la marionnette qu'il anime et/ou à qui il prête sa voix. Jouer avec les marionnettes c'est jouer à faire « comme si » et l'enfant ne risque rien en s'engageant. Il permet de projeter les difficultés, les réalités pénibles, les peurs vers l'extérieur. Il permet une prise de distance vis-à-vis de sa situation et de ses sentiments. C'est ainsi que l'enfant peut se confronter à une émotion, l'apprivoiser, s'en libérer.

La recherche et l'expérimentation de solutions

Grâce aux marionnettes, les enfants peuvent essayer en toute sécurité différentes solutions possibles dans des situations problématiques. Les marionnettes sont un outil qui permet de prendre du recul dans une situation donnée: c'est à la marionnette qu'on demande ce qu'elle pense, ce qu'elle ferait dans une telle situation, cela permet à l'enfant de prendre de la distance avec le problème, de le considérer sous un autre angle, ce qui aide à être plus créatif dans la recherche de solutions.

On peut rejouer la même scène, varier l'intensité, on peut jouer avec les émotions, les reconnaître et les nommer. Et la marionnette peut tout dire et tout essayer puisqu'elle ne vit pas dans le monde réel.



3 Comment utiliser «Jeux de mains»

Différentes activités avec «Jeux de mains»

Les utilisations de «Jeux de mains» peuvent être multiples et variées. Les marionnettes peuvent être mises à disposition des enfants, elles peuvent aussi être utilisées par l'adulte dans le groupe d'enfants pour animer certains moments particuliers.

Le projet «Jeux de mains» peut permettre de

- Aborder des **thèmes particuliers**
➔ *Voir propositions de thèmes à développer page 15.*
- Animer des **activités de routine**: rituel d'accueil du matin, calendrier, départ à la sieste, etc.
- Offrir aux enfants un espace de **jeu libre** où l'enfant peut jouer seul ou en petit groupe.
- Pour intégrer «Jeux de mains» à la vie du groupe, on peut aussi proposer différentes **activités créatrices** autour des marionnettes comme, par exemple, la création de sa propre marionnette, la fabrication d'un décor, la réalisation d'un spectacle de marionnettes. On peut également prolonger le jeu de marionnettes à travers d'autres activités (bricolages, chansons, histoires) autour du hibou, du lapin ou du hérisson.
➔ *Pour intégrer «Jeux de mains» en garderie page 28.*



Quelques conseils pour animer les marionnettes

- **Simplicité du scénario:** Les histoires doivent être courtes et simples. Le récit doit captiver l'auditoire et provoquer des réactions émotionnelles. Les marionnettes parlent les unes après les autres (si plusieurs personnes les animent en même temps). Chaque marionnette ne doit pas parler trop longtemps, il faut qu'il y ait une alternance entre les différents personnages ou entre la marionnette et l'animateur pour ne pas perdre l'attention des enfants.
- **Intonation:** Il est recommandé de déguiser sa voix lorsqu'on joue un personnage afin de marquer une distance avec la réalité. L'enfant ne doit pas penser que c'est l'adulte qui parle, mais bien la marionnette. Il faut donc chuchoter, varier son timbre de voix, prendre un accent, une voix de fausset, parler plus vite, etc.



- **Manipulation des marionnettes:** La marionnette doit paraître « vivante », elle ne doit jamais rester immobile. Les marionnettes doivent être face aux spectateurs ou, si elles conversent avec l'animateur, face à l'animateur.



- **Techniques d'animation:** Différentes techniques d'animation peuvent être utilisées selon l'âge des enfants et les thèmes abordés:

➔ **Animation directe:** les marionnettes font face aux enfants; l'adulte s'efface derrière les marionnettes, il y a interaction entre les enfants et les marionnettes ou entre les marionnettes qui se parlent, se disputent, jouent ensemble, etc. Les enfants peuvent être invités dans un premier temps à assister à la saynète, l'animateur peut, dans un second temps, les inviter à participer, soit en proposant des idées pour la suite, soit en venant eux-mêmes animer une marionnette pour la suite de l'histoire. Cette technique s'adresse plus particulièrement aux enfants plus âgés qui ont la possibilité d'animer eux-mêmes la marionnette.

➔ **Animation indirecte:** l'adulte reste présent, il est médiateur entre les enfants et les marionnettes, par exemple en interrogeant les enfants sur ce qu'on va demander aux marionnettes, mais aussi en s'adressant aux marionnettes pour leur poser des questions (qu'est-ce que tu as rêvé la nuit dernière, petit hérisson ?). La réponse peut être donnée par la marionnette ou par les enfants qui racontent ou imaginent les rêves du hérisson. Il est souvent plus facile d'utiliser cette technique avec de très jeunes enfants qui pourraient être désorientés si l'adulte n'est plus verbalement présent.

- **Travail de désidentification:** La consigne doit être claire: la marionnette est un jouet, quand on lui donne vie, on joue pour semblant, on imagine. A la fin du jeu, l'adulte ou l'enfant repose symboliquement la marionnette qu'il a animée sur la table afin de signifier une coupure claire entre le personnage joué avec la marionnette et celui qui l'a animée.



Les trois personnages

« J'ai parcouru la moitié de la terre et je me suis enrichie de plus d'expériences que tout autre oiseau », dit l'hirondelle au hibou. « Comment est-il possible que l'on vénère ta sagesse, alors que tu vis la nuit et ne quittes pas tes falaises ? » - « C'est les yeux fermés que je vois le mieux et mes pensées voyagent bien plus loin que tes ailes ! », répondit le hibou.

Auteur inconnu



Le projet est construit autour de trois personnages: un hibou, un hérisson et une lapine.

Environ 900 marionnettes ont été tricotées par les donatrices de l'ISPA pour accompagner le guide d'animation. Si vous ne pouvez obtenir un trio de marionnettes, vous trouverez dans le rabat du guide les modèles de tricot afin de pouvoir confectionner vos marionnettes. On peut également trouver dans le commerce des marionnettes toutes faites représentant ces différents personnages.

Pour faciliter les interactions entre les personnages, certaines de leurs caractéristiques sont mises en évidence de manière caricaturale.

Ainsi, par exemple, **le hibou** représente un personnage sage, plein de ressources et de connaissances. Son regard perçant lui permet de tout voir, et même s'il passe la journée avec les yeux mi-clos, cela ne signifie pas qu'il n'observe pas ce qui se passe autour de lui.

Le hérisson symbolise un personnage solitaire: il est de contact difficile, car il est couvert de piquants. De plus toute chose inconnue l'effraie, et il se met alors en boule, présentant au monde extérieur un abord très rébarbatif.

La lapine incarne un personnage vif et sociable. Sa spontanéité est mise en avant: elle n'hésite pas à taper du pied pour montrer sa colère ou son impatience. Elle a besoin de compagnie et est attentive au regard des autres.





4 Propositions de thèmes à développer

Animer un scénario avec «Jeux de mains» est un moment de divertissement et de détente avec les enfants, mais aussi un temps de réflexion et d'échanges. Les situations proposées aux enfants prennent appui sur des faits réels ou imaginaires.

Le choix d'un thème peut se faire en fonction des préoccupations des enfants, de certains événements exceptionnels vécus dans le groupe ou de questions soulevées par les enfants. Ainsi, par exemple, les marionnettes peuvent avoir envie de partager un secret, ont peut-être fait des bêtises ou sont tombées malades. L'animation à travers les marionnettes permet la mise en mots de difficultés vécues par les enfants et la recherche de solutions possibles (voir Objectifs p. 5).

Lorsqu'on anime une séquence avec «Jeux de mains», on peut soit utiliser des textes définis (un conte, un scénario pré-écrit), soit improviser le texte au cours du jeu, quitte à décider du cours de l'histoire au gré des interactions entre les personnages et des suggestions des enfants. Il est juste nécessaire de définir une durée approximative du jeu.

Certains enfants peuvent participer à la séance en observateur, sans oser prendre la parole. Ils profitent de la découverte, prennent le temps nécessaire avant de devenir «acteurs» à leur tour. D'autres enfants interviennent spontanément et jouent ou proposent des situations relationnelles mettant en jeu la complicité, l'opposition, le conflit ou l'amitié.

Voici certains thèmes importants pour les enfants de 3 à 6 ans qui peuvent être développés à travers «Jeux de mains»:

- L'identité
- Les autres enfants
- Les peurs
- Les séparations

L'identité

Petit à petit, l'enfant développe le sentiment d'exister indépendamment des autres et des objets qui l'entoure. Vers 18 mois, un enfant se reconnaît dans un miroir, il parle de lui en utilisant son prénom, ce qui montre qu'il a acquis la capacité à se distinguer clairement des autres.

La reconnaissance de soi chez l'enfant passe d'abord par la reconnaissance de son corps: les enfants se définissent d'abord par des caractéristiques externes (couleur des yeux, des cheveux, ce qu'ils aiment manger, leurs jouets, etc.) et également par leur genre (garçon ou fille).

Ce n'est que vers 6 ans que les enfants parviennent à se définir en mentionnant des caractéristiques internes comme les qualités, les défauts, des sentiments ou des traits de caractère.

Pour développer son identité, sa confiance en soi et son estime de soi, un enfant a besoin de l'approbation des adultes et de la reconnaissance de ses camarades.

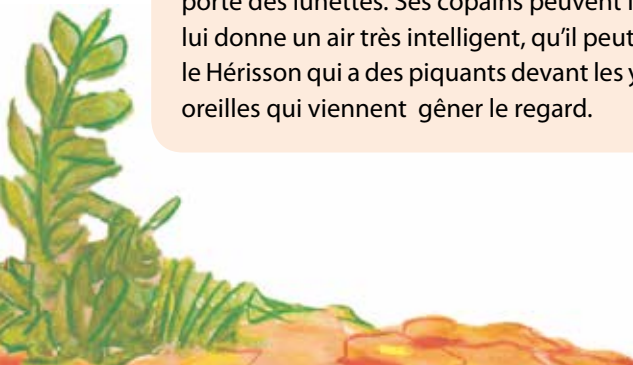
Jeux de mains et l'identité

Avec «Jeux de mains» l'enfant peut essayer, sans risques, de se mettre en scène dans divers rôles et de tester auprès des autres différentes identités et manières d'être. C'est aussi à travers certaines scènes jouées avec les marionnettes que l'enfant peut chercher des manières de faire face à des difficultés en lien avec son identité (besoin d'être unique mais peur d'être différent par exemple).

Propositions de scénarios



Le Hibou se plaint d'avoir des yeux beaucoup plus grands que ses compagnons. Il a peur qu'on se moque de lui parce qu'on peut croire qu'il porte des lunettes. Ses copains peuvent le rassurer en lui disant que ça lui donne un air très intelligent, qu'il peut certainement mieux voir que le Hérisson qui a des piquants devant les yeux ou que la Lapine avec ses oreilles qui viennent gêner le regard.





La Lapine s'inquiète de ses oreilles: elles sont si longues, elles bougent dès qu'elle tourne la tête et on dirait presque qu'il y a du vent à cause du mouvement. Et puis si elles continuent de pousser, elles finiront par toucher par terre. Que faire? Faut-il aller chez le docteur pour demander de les raccourcir, faut-il porter un bonnet ou peut-être mettre un petit nœud pour faire joli?

- ➔ Les situations vécues par les marionnettes sont celles que vivent des enfants qui doivent porter des lunettes ou ont des oreilles décollées ou d'autres particularités pouvant être vécues comme des handicaps. Ces différents scénarios permettent de parler de la moquerie, des remarques blessantes, de la tristesse, du fait de se sentir différent et de voir sa différence comme un handicap. Les enfants peuvent aider les marionnettes à faire face à leur sentiment de ne pas être comme les autres. Ils peuvent également apprendre à gérer leur manière de réagir vis-à-vis de quelqu'un qui est différent de la majorité des personnes.



Une grosse branche est tombée devant le terrier de la Lapine. Elle essaie de la soulever pour l'ôter du chemin, mais elle n'y arrive pas. Arrivent ses amis, le Hérisson et le Hibou qui mettent en évidence qu'elle ne peut pas y arriver, parce qu'elle est une fille! Et si je mets des pantalons, est-ce que je vais devenir un garçon? Qu'est-ce qui est mieux d'être: une fille ou un garçon?



- ➔ A travers un tel scénario on peut développer l'idée du genre, des différences entre les garçons et les filles, mais aussi des clichés qu'on peut avoir sur les uns ou les autres. Il faut savoir que pour les enfants, l'identité sexuelle se complète vers l'âge de 3 ans, mais ce n'est que plus tard que les enfants comprennent que le genre d'une personne ne change pas au cours de sa vie.



Le Hérisson voudrait voler comme ses héros préférés. Il essaie de battre des bras, rien n'y fait. Et si je montais sur un arbre pour m'élaner en bas, peut-être que je pourrais voler comme le Hibou. Il demande à la Lapine de l'aider à monter dans un arbre. Que fait sa petite camarade: L'aide-t-elle? Prépare-t-elle un matelas de mousse pour la réception ou décide-t-elle de tenter l'aventure avec lui?

- ➔ Vers 3-4 ans, les enfants développent des capacités physiques rapidement et ont besoin de tester leurs limites. Souvent ils ont besoin d'essayer pour être bien sûr, sans avoir conscience des dangers. On peut mettre en évidence tout ce qu'on peut faire avec ses bras: dessiner, nager, chatouiller... et tout ce qu'on ne peut pas faire. On peut également réfléchir avec les enfants au besoin de demander l'avis d'un adulte quant aux risques qu'on peut courir ou non selon les activités. Les enfants n'ont pas la capacité d'anticiper les dangers.



Les autres enfants

Jusqu'à 4 ans, les échanges restent très limités entre les enfants: le plus souvent ils jouent à la même chose, mais chacun pour soi. A partir de 4 ans, l'enfant s'intéresse davantage à ses camarades, cherche le contact et les interactions. Il a besoin d'être avec les autres et recherche la reconnaissance de ses camarades afin de se sentir aimé et accepté.

Ce que les autres lui disent, ce qu'ils pensent de lui, la façon dont ils le voient, aide l'enfant à se connaître, à se définir, à modifier son image, à affirmer son identité propre afin de prendre sa place dans le groupe, puis dans la société. C'est par le contact avec les autres que l'enfant prend conscience qu'il y a d'autres avis que le sien. Cela peut provoquer des tensions entre les enfants, mais ces disputes sont des moments importants dans leur socialisation. C'est en résolvant les conflits qu'on apprend à faire des compromis et à accepter les autres opinions.

Entre 2 et 6 ans, l'enfant a besoin de s'affirmer à travers le refus, l'opposition ou l'exigence. C'est une période de prise de risques pour l'enfant et il est très sensible aux moqueries, aux critiques et aux dévalorisations des autres.

«Jeux de mains» et les autres

C'est à travers le jeu que l'enfant apprend à communiquer avec les autres enfants mais aussi à se défendre, à argumenter et à négocier. En jouant avec «Jeux de mains», l'enfant peut mimer aussi bien son rôle que la réaction des autres. La répétition et l'imitation des comportements font partie des outils d'apprentissage de la socialisation.

Propositions de scénarios



La Lapine s'ennuie. Elle se plaint parce que ses amis vivent la nuit et dorment la journée et qu'elle se retrouve toute seule le matin. Il y a juste en fin de journée que tout le monde est réveillé et peut jouer ensemble. Que faire? Aller réveiller le Hérisson et le Hibou? Chercher d'autres amis? Trouver des jeux qu'on peut faire seule?





Le Hérisson est mis de côté par ses camarades: ils jouent au ballon et ne veulent pas lui passer la balle. En effet, la dernière fois qu'on lui a passé la balle, à peine l'avait-il touchée qu'elle a explosé!

- ➔ On peut aborder à travers ces scénarios le problème de l'intégration d'un camarade à un groupe. Si un copain ne sait pas jouer à un jeu ou ne peut pas venir jouer, faut-il l'exclure? Quelle solution peut-on trouver? Y a-t-il des jeux, des moments où tout le monde peut faire partie du groupe?







Le Hibou et la Lapine se disputent. Ils pensent tous les deux être les mieux placés pour avertir les autres habitants de la forêt s'il y a des chasseurs. Le hibou défend le fait qu'il peut voler et donc avoir une vue d'ensemble de la forêt et voir tout ce qui se passe de haut. La Lapine pense qu'elle peut être sur le terrain et dire exactement combien il y a de personnes et si elles sont armées, car elle peut se faire discrète et se glisser dans n'importe quel arbre ou trou. Qui a raison? Qui est le mieux placé pour être guetteur?

➔ Cette situation permet de parler des différents points de vue. On ne peut pas penser tous la même chose, ni être du même avis. L'important, c'est de défendre son point de vue, d'argumenter et d'expliquer son opinion. Peut-on trouver une solution sans vainqueur ni vaincu, avec seulement deux manières différentes de voir le problème?



Il est tombé de grosses pluies et le terrier de la Lapine est tout inondé. Elle a perdu toutes ses réserves de nourriture et ne sait pas où aller dormir. Tous ses amis lapins sont dans la même situation. Que faire? Elle rencontre ses amis le Hérisson et le Hibou. Ils cherchent ensemble une solution.

➔ On peut développer le thème de la solidarité et du partage. Comment aider les autres, quels sont les avantages et les désavantages du partage avec les autres?

Les peurs

Dès 3-4 ans l'enfant développe son imagination: Il joue à faire semblant, imagine mille histoires, transforme la plus petite chose en machine formidable ou en ami imaginaire. Cette imagination débordante est aussi source de peurs: peur du noir, d'être mordu, dévoré, peur des monstres, des fantômes, des éléments naturels (eau, feu, orage), peur des gros animaux (loup), des petits animaux (souris, insectes...), peur du dentiste, des barbus, des microbes, de la saleté, etc.

Quand un enfant a peur, il est important de ne pas minimiser sa peur en lui disant qu'il est ridicule d'être effrayé par..... Cela ne diminue pas sa peur, par contre cela diminue l'estime qu'il a de lui-même. Toute émotion a le droit d'être exprimée, même si, pour un enfant, il est difficile d'exprimer verbalement sa peur. Avant l'âge de 7 ans, un enfant manifestera sa peur en s'agitant, en ayant de la peine à dormir ou à manger.

Il est nécessaire qu'un enfant puisse prendre conscience que tout le monde éprouve de la peur à un moment ou à un autre. Il n'y a pas de raison d'en avoir honte, ni de se moquer des peurs des autres. Il faut au contraire trouver des appuis pour dépasser ses peurs, les contrôler et les empêcher de nous empoisonner la vie.

Jeux de mains et les peurs

Les enfants aiment les histoires et les images qui font peur, car c'est «pour semblant». Ils aiment jouer avec cette émotion dans un cadre où ils se sentent en sécurité. Avec «Jeux de mains» les enfants peuvent apprivoiser leurs peurs, mais aussi chercher des ressources pour y faire face.

Propositions de scénarios



La Lapine a peur du Hérisson: elle est sûre que si elle s'approche de lui, il va la piquer avec toutes ses épines. Et chaque fois qu'elle trouve le courage de s'approcher, le Hérisson qui est un grand froussard se met en boule parce qu'il entend un bruit. On a donc une lapine pétrifiée et un hérisson en boule, que faire? Comment les convaincre qu'ils ne sont ni l'un ni l'autre dangereux ou belliqueux?



Le Hibou confie aux enfants un grand secret: il a peur du noir! Mais comment dire aux autres hiboux et aux autres animaux de la forêt que lui, un animal nocturne, a peur de sortir de son tronc la nuit? Il invente alors des excuses pour rester sur sa branche parce qu'il n'ose pas dire qu'il a peur! Que faire?

- ➔ A travers ces scénarios, les enfants peuvent réaliser que chacun a des peurs et que ce qui fait peur à l'un ne fait pas forcément peur à l'autre et inversement. Comment surpasser nos peurs? Quelles ressources avons-nous pour nous rassurer?



Les séparations

La capacité de séparation se développe progressivement: Cela implique des découvertes, l'élargissement des expériences, la rencontre de nouvelles personnes, la découverte de nouveaux lieux. Mais c'est aussi un processus qui réveille beaucoup d'émotions: tristesse, peur, colère, hostilité, angoisse.

L'accueil dans une collectivité, comme la garderie ou le jardin d'enfants, est souvent une expérience importante de séparation pour l'enfant. Les moments d'accueil et de départ en garderie sont souvent des moments déstabilisants pour les enfants. Il faut passer d'un lieu à l'autre, d'un adulte à l'autre. La séparation est un apprentissage difficile, mais ce n'est qu'ainsi que l'enfant peut se vivre comme un individu. Familiariser



un enfant avec la séparation, c'est l'aider à grandir, le préparer à l'indépendance et à l'autonomie.

Apprivoiser les séparations est nécessaire. La vie est faite d'une succession de cassures, de ruptures, de retrouvailles et de disparitions: séparation avec sa mère, un jouet, un animal familier, un proche, un ami...

«Jeux de mains» et les séparations

Les jeunes enfants n'ont pas nécessairement la capacité verbale pour partager leurs sentiments d'anxiété liée aux séparations. Mettre en jeu avec «Jeux de mains» des situations de séparations ou de perte, leur permet d'apprendre à les surmonter et à mieux les gérer.

Propositions de scénarios



La Lapine doit quitter la forêt pour partir pour la première fois en vacances dans une ferme. Elle ne veut pas quitter ses amis, ni sa maison. Elle ne sait pas ce qui l'attend là-bas, elle n'arrête pas de pleurer et ses amis ne savent plus comment la consoler.



Le Hérisson a disparu. Depuis plusieurs jours la Lapine le cherche partout, mais il reste introuvable. Elle ne comprend pas ce qui s'est passé, pourquoi est-ce qu'il a disparu, est-ce qu'il a déménagé, est-ce qu'il est fâché avec elle? La Lapine est très triste. Le Hibou vient lui rendre visite et lui demande pourquoi elle est si triste. Elle lui explique que son meilleur ami est disparu. Le Hibou la rassure en lui expliquant que le Hérisson reviendra au printemps, car il hiberne durant l'hiver.

➔ Certains enfants ont peut-être déjà été confrontés à des séparations, des déménagements, la perte d'un animal familier, la séparation de parents. De tels scénarios permettent à l'enfant de mettre en scène les réactions possibles et les émotions ressenties dans de telles situations, ainsi que la recherche de solutions pour faire face à ces moments douloureux et angoissants.



5 Pour intégrer «Jeux de mains» en garderie

De nombreuses activités créatrices peuvent être développées pour accompagner «Jeux de mains». Les moments d'animation autour de thèmes spécifiques seront d'autant facilités et renforcés si les marionnettes sont intégrées à la vie de la garderie/école.

- On peut **préparer la venue des marionnettes** au jardin d'enfants: leur inventer une histoire (d'où viennent-elles, où vivent-elles), on peut également leur préparer un petit coin dans la garderie. L'arrivée des différents personnages peut être préparée par la lecture d'histoires sur les hiboux, les hérissons ou les lapins, voire par l'apprentissage de certaines comptines (voir annexe 1).
- **Les marionnettes peuvent se présenter**, apprendre les prénoms des enfants, découvrir les règles et les différents espaces de la garderie, poser des questions sur le fonctionnement, raconter des histoires, se tromper pour inciter l'enfant à parler pour les corriger.
- Les enfants peuvent **choisir ensemble les prénoms des marionnettes**, elles peuvent aller en visite au domicile des enfants et ceux qui ont invité une marionnette dans leur famille prêteront leur voix au retour pour raconter ce que les marionnettes ont vécu chez eux.
- On peut **créer avec les enfants un spectacle de marionnettes**: écriture d'un scénario, réalisation des marionnettes, choix de musiques, création d'un décor. Le spectacle peut être produit pour les autres enfants de la garderie ou lors d'une invitation pour les parents.
- **De nombreux bricolages** peuvent être réalisés pour accompagner le projet «Jeux de mains»: dessins et coloriages de lapins, hiboux et hérissons ; fabrication de masques sur les trois personnages, construction de la « maison » des marionnettes, d'un castelet pour jouer les spectacles.



- **Création de marionnettes:** chaque enfant peut confectionner sa propre marionnette. Permettre aux enfants de construire leur marionnette, c'est leur offrir un temps de création durant lequel il se passe quelque chose pour eux. Ils donnent un visage à leur marionnette, lui donnent un nom et une identité. Chaque enfant peut ensuite présenter sa marionnette, lui inventer une histoire (elle s'appelle XX, elle aime rire, elle a des frères et des sœurs, elle habite...). Selon l'âge des enfants, la réalisation peut être plus ou moins complexe (voir annexe 2).

Annexe 1: livres et chansons

Quelques livres pour enfants sur les différents animaux

- «Petit hibou se démène» de Gwyneth Williamson et Michael Coleman, Broché, 1999.
- «Houhou le hibou» de Florence Grazia, Broché, 2002.
- «Jojo Lapin et le hibou» d'Alain Royer, Emmanuel Baudry, Enid Blyton, et Marie-Hélène Bouchet, Poche, 2001.
- «Hérisson et ses amis» de Sergueï Kozlov, Marie-Hélène Delval, et Colette Camil, Broché, 1999.
- «Mikado, le hérisson vagabond» de Jenny Oldfield, Broché, 1999.
- «Georges cherche un ami» de Yoko Yamazaki et Yoko Imoto, Mango, 2001
- «Samson le Hérisson» de Antoon Krings, Gallimard jeunesse, 2002
- «Quelle coquine, cette lapine !» de Ho Baek Lee Ho, L'École des Loisirs, 2005
- Oh Lila!, théâtre d'image, ISPA, Lausanne, 2007

Quelques comptines

- Qu'est-ce qui pique, pique, pique ?
- Coucou Hibou (dans la forêt lointaine)
- Mon petit Lapin (a bien du chagrin)
- Au clair de la lune, trois petits lapins

Annexe 2 : bricolages

Marionnettes

- Les plus jeunes enfants peuvent confectionner une marionnette avec une chaussette ou un gant de toilette. Il suffit d'ajouter des yeux, un nez, des cheveux et la voilà prête à jouer.
- Pour les plus âgés, la réalisation peut être plus élaborée.

Le site www.aiguilles-magiques.com/couture/marionnettes.htm propose différents modèles pour réaliser des marionnettes.



Autres offres de l'ISPA pour les enfants de 3 à 6 ans

- Théâtre d'image (kamishibai) «**Amidou et l'estime de soi**»
16 images colorées pour les enfants de 4 à 9 ans, 1 dossier pédagogique, 25 cahiers pour les élèves, Callicéphale, Strasbourg, 2002, CHF 64.50
- Théâtre d'image (kamishibai) «**Oh Lila !**»
Set complet pour les enfants de 6 à 8 ans, avec 16 images en couleur, un cahier pédagogique et 20 cahiers de jeux pour les enfants, ISPA, Lausanne, 2007, CHF 55.00
- Livre d'images «**Boby, le petit chien**»
Pour les enfants de 5 à 8 ans sur le thème de l'alcool au sein de la famille, 25 p., ISPA, Lausanne, 2007, CHF 6.00

Jeux de mains

Des marionnettes au service de la prévention

Dès qu'un enfant prend en main une marionnette, il lui prête spontanément ses propres émotions, ses désirs et ses craintes. Ce qu'il vit ou ce qu'il redoute va pouvoir être exprimé sans réserve, car une marionnette... c'est toujours pour «de semblant».

L'enfant peut ainsi se confronter à une émotion, une difficulté ou un problème, l'approviser sans craindre un jugement, et, au besoin, rejouer plusieurs fois la même scène jusqu'à trouver une solution satisfaisante.

A travers le jeu de marionnettes, l'enfant renforce sa confiance en soi et développe de nombreuses compétences: gestion d'émotions, capacité à faire des choix, verbalisation de conflits, participation à la vie de groupe.

«Jeux de mains» s'adresse à des groupes d'enfants de 3 à 6 ans, dans le cadre d'une garderie, d'un jardin d'enfants ou de l'école.

Le livret pédagogique destiné aux adultes explique comment utiliser les marionnettes de manière éducative avec les enfants.

Il propose des histoires à jouer ainsi que des bricolages et autres activités qui permettent d'intégrer les marionnettes dans le lieu d'accueil et d'en faire une véritable ressource pour les enfants.