

# *Théâtre éthique* *pour enfants du primaire*

*Les exigences du vivre ensemble*

## **Les gros baisers**



Anne Zée

### **Résumé**

Coco exprime son amour de façon désagréable et malhabile.  
Ses amis ne veulent pas jouer avec lui.

Séquence 1 : Le nid de Grand-Grain

Séquence 2 : Les branchettes de Pepito

Séquence 3 : Jeu d'équilibre et finale

**1<sup>er</sup> cycle, numéro 1**

**Théâtre éthique pour enfants du primaire**  
**Les exigences du vivre ensemble**  
*Les gros baisers*

**Personnages :**

Le narrateur ou la narratrice

Les trois poussins Coco, Grand-Grain, Pépito

**Accessoires :**

Morceaux de tissu, branchettes et planche

La planche est placée à l'arrière de l'aire de jeu.  
Les autres accessoires sont déposés en coulisse.

**Décor projeté :** Diapositive 2, l'extérieur du poulailler

**Narrateur ou narratrice**

Nous allons présenter notre *théâtre éthique* qui s'intitule  
*Les gros baisers*. Tu rencontreras trois poussins,  
Grand-Grain, Pépito et Coco.

Grand-Grain et Pépito vivent une situation désagréable.  
Essaie de comprendre pourquoi.

Avant la présentation, projeter la diapositive 1.

Au moment de la présentation, projeter la diapositive 2.

**Séquence 1 Le nid de Grand-Grain**

**Jeu gestuel**

Coco entre dans l'aire de jeu. Il marche.

Il regarde à gauche et à droite. Il cherche.

**Coco** curieux : Houhou? Mes amis? Grand-Grain? Pépito?  
Où êtes-vous ?

### Jeu gestuel

Coco marche. Il est préoccupé. Il cherche encore.  
Il regarde à gauche et droite. Il regarde le public.  
Découragé, il hausse les ailes. Il sort de l'aire de jeu.

### Jeu gestuel

Grand-Grain entre dans l'aire de jeu avec ses morceaux  
de tissu. Il place ses tissus en forme de nid.  
Il chante, il est joyeux.

**Grand-Grain** *joyeux, chantonne* :

Grand-Grain, le grand poussin,  
se construit, un joli nid...

*Il regarde le public, fier de sa chanson. Il reprend.*

Grand-Grain, le grand poussin,  
n'a peur de rien et c'est très bien...

*Il regarde le public, fier, il sourit. Il sautille dans son nid, joyeux.*

### Jeu gestuel

Coco entre dans l'aire de jeu sans être vu de Grand-Grain.  
Il regarde à gauche et à droite. Il aperçoit Grand-Grain.  
Il approche sur la pointe des pattes, pour ne pas faire de bruit.  
Il saute dans le petit nid de Grand-Grain.

**Coco** *très content, parle très fort* : Surprise! Grand-Grain!  
C'est moi! Coco! Ton ami!

**Grand-Grain** *apeuré, sursaute* : Ah ! Coco !  
Tu m'as fait sursauter !

### Jeu gestuel

Coco, très heureux, agite ses ailes et les referme sur son ami.  
Il donne un gros baiser à Grand-Grain qui n'en veut pas.  
Grand-grain tombe dans son nid. Il piaille et bat des ailes.

**Grand-Grain** furieux : Laisse-moi, Coco! Tu me fais mal!

### Jeu gestuel

*Grand-Grain se dégage. Choqué, il ramasse rapidement ses morceaux de tissu. Il sort de l'aire de jeu. Coco reste seul, il est triste. Il regarde le public et montre qu'il ne comprend pas. Il sort lentement de l'aire de jeu.*

4

## Séquence 2 Les branchettes de Pépito

### Jeu gestuel

*Pépito entre dans l'aire de jeu avec ses branchettes. Il est joyeux.*

**Pépito** enjoué, place ses branchettes une à une au sol.

Il récite :

Un, deux, je ne suis pas bleu...  
Trois, quatre, j'ai que deux pattes...  
Cinq, six...

Il s'arrête et regarde le public. Il cherche une rime.

Cinq, six... ???

Content de son idée :

Saute en saucisse...

### Jeu gestuel

*Pépito répète sa comptine. Coco entre dans l'aire de jeu sans être vu de Pépito. Coco marche. Il est préoccupé. Il cherche des amis. Il regarde à gauche et à droite. Il aperçoit Pépito. Joyeux, il approche sur la pointe des pattes, pour ne pas faire de bruit. Il écoute la comptine de Pépito.*

**Pépito** enjoué :

Un, deux, je ne suis pas bleu...  
Trois, quatre, j'ai que deux pattes...

Cinq, six, saute en saucisse!

**Il reprend plus vite** :

Un, deux, je ne suis pas bleu...  
Trois, quatre, j'ai que deux pattes...  
Cinq, six...

**Coco** **excité, fait la saucisse. Il saute sur les branchettes de Pépito. Il parle fort** : Saute en saucisse! Surprise!  
C'est moi! Coco! La saucisse!

**Pépito** **apeuré, sursaute** : Ah! Coco! Tu m'as fait sursauter !

### Jeu gestuel

*Coco agite ses ailes et les referme sur son ami.  
Il donne un gros baiser à Pépito qui n'en veut pas.  
Pépito tombe et déplace ses branchettes.  
Il piaille et bat des ailes.*

**Pépito** **furieux** : Laisse-moi, Coco! Tu me fais mal !

### Jeu gestuel

*Pépito se dégage. Choqué, il ramasse rapidement ses branchettes et sort de l'aire de jeu. Coco reste seul, il est triste. Il regarde le public et montre qu'il ne comprend pas. Il sort lentement de l'aire de jeu.*

## Séquence 3 Jeu d'équilibre et finale

### Jeu gestuel

*Grand-Grain et Pépito entrent dans l'aire de jeu.  
Grand-Grain monte sur la planche, au fond de l'aire de jeu.*

**Grand-Grain** **enjoué, marche en équilibre sur la planche** :  
Pépito! Regarde comme je suis habile!  
Essaie de me suivre sur cette planche !

**Pépito** *content* : Oh oui! Attends-moi!

### Jeu gestuel

*Pépito saute sur la planche. Les deux amis circulent, en équilibre sur la planche. Ils sont très habiles. Ils ont du plaisir.*

### Jeu gestuel

*Grand-Grain et Pépito marchent un derrière l'autre sur la planche. Ils s'aident de leurs ailes pour garder l'équilibre. Ils vont dans un sens puis dans l'autre. Ils s'amusent. Coco entre dans l'aire de jeu, sans être vu de Pépito et Grand-Grain. Coco marche. Il est préoccupé. Il cherche des amis. Il regarde à gauche et à droite. Il aperçoit Pépito et Grand-Grain qui ont du plaisir. Joyeux, il approche sur la pointe des pattes, pour ne pas faire de bruit.*

**Au moment de la seconde finale, reprendre ici.**

**Coco** *excité, saute sur la planche. Il parle fort* : Surprise!  
C'est moi, votre ami Coco!

**Pépito et Grand-Grain** *apeurés, sursautent* : Ah! Coco!  
Tu m'as fait sursauter!

### Jeu gestuel

*Coco agite ses ailes. Grand-Grain et Pépito se sauvent, ils piaillent. Coco s'approche de Grand-Grain. Il veut lui donner un gros baiser.*

**Au moment de la seconde finale, changer les répliques suivantes pour en arriver à une finale heureuse :**

**Grand-Grain** *apeuré* : Non Coco! Laisse-moi!

**Coco** *vexé* : Tu es vilain, Grand-Grain!

## Jeu gestuel

Coco s'arrête un instant. Il est triste. Il voit Pépito.  
Il est content. Il agite ses ailes, il suit Pépito.

**Pépito** apeuré : Non! Pas moi, Coco!

**Coco** vexé : Tu n'es pas beau, Pépito!

### Première finale

7

## Pour la seconde finale – Consignes d'improvisation

Les trois poussins vivent une situation désagréable.  
Comment Grand-Grain et Pépito pourraient-ils aider Coco ?  
Comment lui faire comprendre qu'il ne se fera pas d'amis  
en agissant ainsi ? Quels mots pourraient-ils dire ?  
Comment réagirait Coco ?

Rejouez à partir de l'endroit où c'est écrit :

Au moment de la seconde finale, reprendre ici.

Improviser de nouvelles répliques à partir de l'endroit  
où c'est écrit :

Au moment de la seconde finale, changer les répliques suivantes  
pour en arriver à une finale heureuse :

## Narrateur ou narratrice

Nous allons jouer notre improvisation. Tu verras une solution  
à notre *théâtre éthique*. Nous en arriverons à une fin heureuse  
où tous les poussins seront contents.

**Réflexion – Les exigences de l’interdépendance  
entre les êtres humains et les autres êtres vivants.**

*Suite à la présentation de la pièce, le narrateur ou la narratrice peut poser des questions semblables aux spectateurs :*

- Explique comment le comportement de Coco nuit à la vie des poussins. Pourquoi agit-il ainsi ?
- Quelles émotions vivent Grand-Grain et Pépito ? De quoi ont-ils besoin ?
- Est-ce que la solution trouvée par les joueurs est une bonne solution ?
- Aurais-tu une autre solution ? Explique.
- Y a-t-il d'autres questions qui te viennent suite à cette histoire ?