

René STAMEGNA

**LE JEU
DES
METIERS**

**17 scénettes fantaisistes
et 18 intermèdes interactifs
pour acteurs de 7 à 13 ans**

Illustrations de Jepeh



INTRODUCTION

Ce recueil est inspiré du jeu bien connu des enfants : « Le jeu des métiers ».

Il réunit 17 scénettes évoquant des professions, mais aussi 18 propositions de jeux interactifs, placés en intermèdes, dont le but est de faire deviner au public le métier qui va suivre.

L'ensemble, jeux et scénettes, peut être interprété sur une durée de 4 heures.

On peut, bien sûr, ne pas jouer toutes les pièces, et composer un spectacle à la carte, selon la durée voulue, le nombre d'acteurs disponibles, leurs aptitudes, leur âge, ou tout autre critère.

On peut également ne pas tenir compte de l'idée de « jeu », et piocher à son goût dans les scénettes, sans nécessairement faire intervenir les séquences interactives.



MODE D'EMPLOI

◇ Indications sur les pièces

Chaque pièce est précédée par la présentation de son « argument » (son idée de départ), et par des indications sur le nombre d'acteurs et sa durée moyenne. Les personnages sont définis.

A la fin de la pièce, d'autres indications sont données : conseils de mise en scène et de travail des personnages, description des décors, costumes, accessoires et bruitages éventuels.

◇ Le nombre d'acteurs

Le nombre d'acteurs peut varier selon qu'on conserve ou non la distribution dans son intégralité. Dans certaines pièces, des personnages peuvent être supprimés. Ils sont signalés dans la présentation.

◇ Tranche d'âge

Intentionnellement, l'âge des acteurs n'est pas défini. Il peut varier de 7 à 13 ans, selon la vivacité d'esprit, la motivation, l'esprit ludique ou « l'expérience » des jeunes acteurs. Par ailleurs des enfants d'âges différents peuvent être associés dans une même distribution.

◇ Les coupures

Dans certaines pièces, des coupures de texte sont prévues et précisées par des crochets [et]. Elles permettent de raccourcir et de simplifier certaines scènes et dialogues.

Les pièces seront ainsi taillées à la mesure des acteurs : en fonction de leur âge, de leur niveau scolaire et de leur capacité de mémorisation.

◇ **Apport de l'animateur**

C'est à l'adulte que reviendra la tâche de donner les explications nécessaires sur la pièce, sur le caractère des personnages et leur interprétation, sur les mots difficiles ou au contraire empruntés au langage familier, que l'enfant peut avoir du mal à dire.

Il devra faire procéder à des lectures préalables du texte, d'abord dans son intégralité, avant les répétitions, et ensuite par scène, avant chaque séance de travail.

◇ **Les didascalies**

Ce sont les indications scéniques (ici en italique), entre parenthèses ou non, qui précisent les mouvements des personnages, les entrées et sorties, les intonations, etc.

Elles ne s'adressent pas vraiment aux enfants (qui d'ailleurs ne les lisent jamais) et sont écrites dans un langage plus sophistiqué destiné à l'adulte metteur en scène.

◇ **Sous/surlignage**

Il est préférable, avant toute répétition, de bien délimiter pour chaque personnage le texte qui lui correspond.

On pourra demander aux interprètes de souligner au crayon leurs répliques (indépendantes des didascalies) ou, mieux encore, d'utiliser des « surligneurs » (feutres spéciaux).

◇ **Eclairage et musique**

Il est toujours bien de prévoir l'utilisation de projecteurs de théâtre, avec des filtres de couleurs (des « gélatines »), ainsi qu'un bon matériel de sonorisation.

Un bon choix de musiques et un éclairage savamment étudié suffisent souvent à donner un ton particulier à un spectacle, à créer un climat, un rythme, et à garantir les effets que l'on cherche à transmettre.

Ils permettent par ailleurs l'économie de décors, ce qui n'est pas négligeable pour un spectacle composé de séquences multiples.

◇ **Gauche /droite**

Les côtés « gauche » et « droite », utilisés ici pour la localisation de l'espace scénique, sont définis par le point de vue du spectateur. Ils correspondent aux côtés « jardin » et « cour ».



Sommaire

Page 14 – Présentation du « jeu des métiers »

Page 15 – 1^{er} jeu : L'institutrice

Page 18 – Pierrot est un cancre (3 acteurs – 4 mn)

Une institutrice a convoqué la maman de Pierrot, car ses résultats sont catastrophiques.

Page 25 – 2^{ème} jeu : Le boulanger

Page 27 – Bonne pâte (2 acteurs – 5 mn)

Un patron boulanger sermonne son apprenti parce qu'il perd toujours ses accessoires vestimentaires dans la pâte à pain.

Page 34 – 3^{ème} jeu : La couturière

Page 36 – Le dernier test (4 acteurs – 5 mn)

Dans un atelier de confection, des couturières ont préparé un petit goûter mais aussi un dernier test pour fêter la fin de l'apprentissage d'une jeune collègue. Celle-ci, réputée pour sa distraction et sa maladresse, s'est beaucoup améliorée. Enfin, un peu...

Page 44 – 4^{ème} jeu : Le maçon

Page 46 – Un joli pavillon (3 acteurs – 5 mn)

Un promeneur se renseigne auprès d'un maçon pour se faire construire un joli petit pavillon. Mais les prix lui paraissent toujours trop élevés. D'autant que c'est pour sa « fille », et que celle-ci se satisferait de quelque chose de simple.

Page 53 – 5^{ème} jeu : Le berger

Page 55 – Moutons (3 acteurs – 5 mn)

Un berger va bientôt prendre sa retraite et sélectionne les candidats à son remplacement avec la plus grande rigueur. Un seul franchit toutes les épreuves qu'on lui fait passer. Sauf la dernière...

Page 63 – 6^{ème} jeu : Le jardinier

Page 65 – La voix verte (2 acteurs – 6 mn)

Un jardinier explique à son stagiaire sa façon de travailler. Mieux que la « main verte », il a la « voix verte ». C'est-à-dire qu'il sait parler aux plantes, même s'il entretient parfois des relations conflictuelles avec certaines d'entre elles...

Page 75 – 7^{ème} jeu : La femme de ménage

Page 77 – Le robot ménager (3 acteurs – 6 mn)

Une dame a acheté un « robot à tout faire » pour remplacer sa femme de ménage. Mais celle-ci n'apprécie guère...

Page 86 – 8^{ème} jeu : Le photographe

Page 88 – Souriez ! (3 acteurs – 8 mn)

Le petit Jojo doit se faire tirer le portrait, mais il refuse de sourire devant le photographe. Celui-ci va déployer des trésors d'imagination pour tenter de le dérider...

Page 98 – 9^{ème} jeu : Le vétérinaire

Page 100 – Hugues le terrible (7 acteurs – 8 mn)

Un vétérinaire est appelé par un zoo pour s'occuper d'urgence de l'un des pensionnaires. Il s'agit du terrible Hugues, un animal dont la férocité a rendu infirmes plusieurs gardiens !

Page 112 – 10^{ème} jeu : L'infirmière

Page 114 – Soins (4 acteurs – 8 mn)

La directrice d'une école d'infirmières n'est pas très contente de trois de ses élèves, et surtout de leur façon de dispenser les soins. C'est le week-end qui commence, mais elle a décidé de les retenir.

Page 125 – 11^{ème} jeu : L'écrivain public

Page 127 – Un fabuleux destin (3 acteurs – 10 mn)

Un écrivain public reçoit des clients qui lui demandent de rédiger un livre sur la vie

de leur grand-mère. Mais cette grand-mère a eu une existence des plus banales !

Page 139 – 12^{ème} jeu : Le livreur de pizza

Page 141 – La super royale (6 à 8 acteurs – 8 à 10 mn)

Un livreur de pizza apporte une pizza « Super Royale» à des clients. Mais ceux-ci sont très exigeants, et chacun d'eux refuse d'y voir figurer tel ou tel ingrédient.

Page 153 – 13^{ème} jeu : Le gendarme

Page 155 – Le code c'est le code ! (5 acteurs – 10 mn)

Deux gendarmes sont en faction au bord de la route. Mais l'un d'eux ne fait pas assez preuve de sévérité au goût de son collègue qui est aussi son chef.

Page 170 – 14^{ème} jeu : Le facteur

Page 174 – Fin de tournée (7 acteurs – à partir de 8 ans – 7 à 11 mn)

Un facteur bientôt retraité présente sa tournée à son remplaçant. Il en profite pour le mettre en garde contre les débordements de certains de ses clients...

Page 188– 15^{ème} jeu : Le dompteur

Page 190 – Bêtes mais savantes (6 à 9 acteurs – 10 à 12 mn)

Un dompteur de fauves cherche à se faire engager dans un music-hall. Avec ses bêtes, il présente des numéros de dressage qui sortent vraiment de l'ordinaire. Mais le directeur du music-hall n'est jamais convaincu.

Page 201 – 16^{ème} jeu : L'épicier

Page 203 – La poule aux œufs d'or (5 à 7 – 10 à 12 mn)

Un épicier ne cesse d'avoir des réclamations de ses clients au sujet d'œufs de couleur jaune doré et de consistance métallique qu'il leur a vendus. Et personne ne semble en avoir deviné la valeur...

Page 219 – 17^{ème} jeu : Le chercheur

Page 221 – Le sérum de jouvence (4 à 6 acteurs – 15 à 18 mn)

Un vieux savant a mis au point un sérum de jouvence qu'il décide d'expérimenter. Il fait plusieurs essais successifs et devient ainsi de plus en plus jeune. Son assistante ne devra prendre connaissance de ses notes que s'il est devenu incapable de contrôler l'expérience... S'il est redevenu bébé, par exemple.

Page 240 – Final et salut

Présentation du « jeu des métiers »

Meneurs de jeux

La présentation peut être assurée par un seul présentateur tout au long du spectacle, ou par plusieurs qui tiendront ce poste à tour de rôle. On peut également découper chaque texte de présentation de manière à ce qu'il soit dit par deux présentateurs. Certaines phrases (de conclusion, par exemple) pouvant alors être dites à deux voix.

Le ou les « meneurs de jeux » pourront utiliser des fiches « aide-mémoire », sur lesquelles seront écrits les textes de présentation. Ils devront cependant être capables d'improviser en tenant compte des réactions du public, et savoir susciter et entretenir sa participation.

Aménagement

Les séquences interactives du « jeu des métiers » seront interprétées en avant-scène, devant le rideau, afin de permettre les changements de décors entre les pièces. On peut cependant se contenter d'une partie de la scène dégagée ; les changements de décors se faisant alors après les séquences interactives.

L'aménagement de l'espace interactif se réduira à peu de choses : un pupitre ou un tableau sur lequel « le meneur de jeu » inscrira (ou disposera) les premières et dernières lettres des noms des métiers à deviner. Ce support étant placé à l'extrémité gauche (côté jardin) de l'avant scène.

On pourra se passer de tableau ou de pupitre et faire intervenir des comédiens qui, le moment venu, viendront brandir en évidence des panneaux portant les lettres indicatives.

Premier jeu

Le texte de présentation du premier jeu doit définir les règles de toutes les séquences interactives qui suivront.

Il est basé ici sur le métier « d'institutrice », mais il peut concerner n'importe quel métier proposé plus loin : le metteur en scène choisissant à son gré l'ordre de succession des pièces composant le spectacle.

Si on décide de ne pas commencer par le métier proposé, il suffira de placer l'évocation du métier choisi après la présentation préliminaire du principe interactif : « le début »



1^{er} jeu : L'institutrice

Début

Le présentateur vient se placer devant le rideau, au centre de l'avant-scène, et salut le public.

Présentateur – Mesdames et messieurs, le spectacle auquel nous vous avons conviés n'est pas tout à fait comme les autres puisqu'il va demander votre participation.

En effet, nous allons vous interpréter plusieurs pièces de théâtre, mais nous allons aussi vous proposer des petits intermèdes ludiques, inspirés du « jeu des métiers »

Peut-être connaissez-vous ce jeu ? Il est basé sur le mime et il s'agit bien sûr de deviner des professions.

C'est un jeu auquel on joue, parfois, quand on est enfant, et qu'il ne fait pas beau dehors...

Si vous ne connaissez pas, ou si vous avez oublié, je vais vous expliquer comment cela va se dérouler:

Un comédien va venir se placer ici, et il mimera les gestes caractéristiques d'un métier. Vous, cher public, vous le regarderez et vous direz de quoi il s'agit !

C'est simple non ?

Bien entendu, il faudra que le comédien soit bon. Et que le public soit perspicace. Mais je compte sur vous, mesdames et messieurs, et je compte sur le talent de mes petits camarades !

Mais non allons voir tout de suite si cela fonctionne...

Mesdames et messieurs, voici le premier jeu et le premier métier !

Le jeu

Une comédienne (ou un comédien) vient se placer en avant scène. Elle commence à mimer les gestes caractéristiques du métier d'institutrice :

Par exemple : elle fait mine de tenir un cahier et de faire l'appel (en regardant chaque élève qu'elle appelle).

Ensuite, elle se tourne et cherche une craie sur le support d'un tableau imaginaire, et commence à écrire sur celui-ci...

Présentateur – Vous avez trouvé, mesdames et messieurs ? Oui, je sais, c'est difficile. Surtout pour commencer. Alors, je vais vous donner un indice. Ou plutôt deux : la première et la dernière lettre du mot désignant le métier...

Il inscrit sur son tableau les lettres I et E.

Présentateur – Remarquez qu'il s'agit d'une femme. Si c'était un homme, la dernière lettre serait différente ! En fait, ça serait un R... Alors ? Vous ne voyez pas ?

Si le public ne trouve pas, la comédienne reprend son interprétation et continue de mimer. Par exemple, elle peut faire mine de passer entre les rangées de tables, de surveiller un contrôle, de dicter... etc.

Présentateur – Vous ne trouvez toujours pas ? Pas facile, hein ? Et pourtant c'est souvent le premier métier auquel pensent les enfants, quand ils jouent à ce jeu...

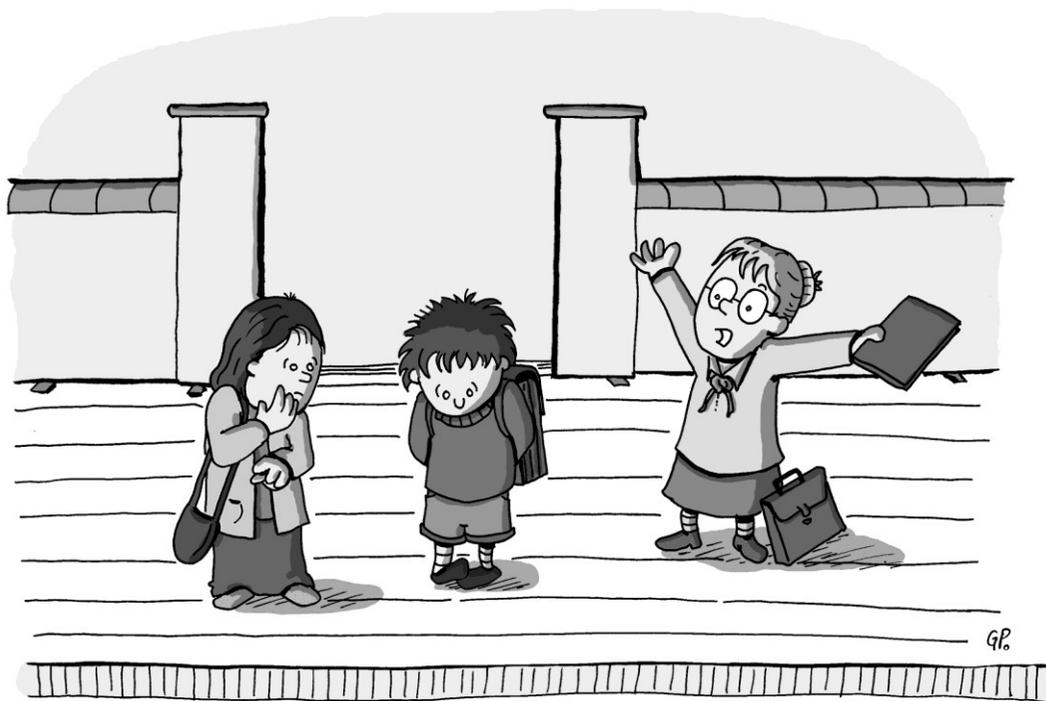
Si le public ne trouve toujours pas, l'acteur continue à mimer, tandis que le présentateur incite le public à chercher...

Présentateur – Allons, réfléchissez, mesdames et messieurs ! Ce n'est pas un métier manuel. C'est un métier intellectuel. Qui se pratique dans une salle. Auprès d'enfants. Qui demande de l'autorité. De la patience. De la pédagogie... C'est le métier de ?

Si le public ne trouve encore pas, le présentateur doit passer outre.

Présentateur – Eh bien, oui, mesdames et messieurs ! C'est le métier d'institutrice ! Ce n'était pas facile, je le reconnais.

Mais pour vous remercier de votre participation, et pour illustrer ce métier, voici maintenant notre première comédie : « **Pierrot est un cancre** ».



PIERROT EST UN CANCRE

(« L'institutrice »)

3 acteurs – 4 mn

Une institutrice a convoqué la maman de Pierrot, car ses résultats sont catastrophiques.

PERSONNAGES (par ordre d'apparition)

L'institutrice, (ou l'instituteur, si c'est un homme)

La maman (ou le papa, si c'est un homme)

Pierrot (ou Pauline, si c'est une fille)

*

Le préau ou le couloir d'une école.

Au lever de rideau, la scène est vide. Mais on entend des rires et des éclats de voix, comme provenant d'une cour de récréation.

Les éclats de voix diminuent jusqu'à devenir inaudibles. Puis l'institutrice arrive de la gauche (côté jardin), et s'arrête en regardant sa montre. On comprend qu'elle attend quelqu'un. Arrive alors, de l'autre côté (côté cour), la maman. On devine qu'elle est en retard et qu'elle s'est hâtée

L'institutrice (*l'apercevant*) – Ah, Madame Barnard ! Enfin, vous êtes là !

La maman (*un peu essoufflée*) – Excusez-moi, Madame l'institutrice ! J'ai raté mon bus, et vous savez ce que c'est, avec mon travail...

L'institutrice – Oui, oui, ne vous en faites pas ! Je comprends très bien. L'important c'est que vous soyez là.

La maman – Alors, dites-moi, Madame l'institutrice... J'ai eu votre mot, et j'avoue que je suis un peu inquiète... C'est au sujet de Pierrot, n'est-ce pas ? Il a fait des bêtises ?

L'institutrice – Eh bien, non, Madame Barnard. Pas précisément. On ne peut pas dire qu'il ait fait des bêtises, non. C'est seulement que... Comment dire... C'est seulement que Pierrot est un cancre. Voilà. Il est gentil, mais c'est un cancre !

La maman – Pierrot est un cancre ? Vous êtes sûre ?

L'institutrice – Certaine, Madame Barnard !

La maman – Mais enfin... Il étudie ! Il apprend ses leçons ! C'est moi-même qui le fais réviser. Tous les soirs !

L'institutrice – Je n'en doute pas, Madame Barnard. Et je vous en félicite. Mais, Pierrot a des résultats absolument désastreux !

La maman – Ah ?

L'institutrice – En fait, il n'a que des zéros !

La maman – Que des zéros ? Vraiment ? Mais... C'est impossible !

L'institutrice – Hélas, non... Mais vous allez voir !

Elle se tourne vers la coulisse de droite (côté cour) et appelle.

L'institutrice (*haussant la voix*) – Pierrot ! Pierrot, veux-tu venir ici, une minute ?

La maman (*stupéfaite et déçue*) – Mon petit Pierrot, un cancre ! J'ai du mal à le croire !

Pierrot arrive. Il saute aussitôt au cou de sa maman.

Pierrot – Maman ! Je suis bien content que tu sois là !

La maman – Oui, mon chéri. Je suis contente, moi aussi. Mais ta maîtresse me dit que tes notes sont catastrophiques... Est-ce que c'est vrai ?

Pierrot (*penaud*) – Ben...

L'institutrice – Attendez, Madame Barnard, je vais vous montrer... (*elle fouille dans sa serviette et en sort un cahier à couverture rouge*) Voilà son cahier de contrôle. Voyons... (*elle le feuillette*) Ah, là ! Vocabulaire ! (*elle lit*) Lorsque j'ai demandé ce qu'était l'eau potable, Pierrot a répondu : « L'eau potable, comme son nom l'indique, c'est l'eau qu'on peut mettre dans un pot ! ».

La maman (*dépitée*) – Ah oui...

L'institutrice (*elle tourne la page*) – Et là : Grammaire ! Dans la phrase : « le voleur a mangé des pommes », j'ai demandé où était le sujet et Pierrot a répondu : « Le sujet est sûrement en prison » !

La maman (*même jeu*) – Ah, oui. En effet...

L'institutrice – Mais ce n'est pas tout... Ici : géométrie (*elle lui montre une feuille du cahier*). Vous voyez cette figure ? C'est un trapèze, naturellement. Eh bien, lorsque j'ai demandé à quoi on voyait que c'était un trapèze, Pierrot a estimé que « ça se voyait à sa forme parce qu'on pouvait s'y suspendre » !

La maman (*même jeu*) – Ah, oui. D'accord...

L'institutrice (*continuant de feuilleter le cahier*) – Science naturelle, maintenant : D'après Pierrot, l'oiseau migrateur est appelé ainsi « parce qu'il ne peut se gratter que la moitié du dos » !

La maman (*même jeu*) – Ah, oui. Naturellement...

L'institutrice – En histoire, aussi, il n'est pas mal... (*elle feuillette le cahier*) Voyons... Ah là ! Si on en croit Pierrot, « Les hommes préhistoriques ont commencé par faire des flèches en bronze, car le bois n'était pas encore inventé » !

La maman (*effarée*) – C'est vrai, Pierrot ? Tu as dit ça ?

[L'institutrice – Eh oui, Madame Barnard ! Il a dit aussi (*elle lit*) « qu'au Moyen âge, la mortalité infantile était très élevée, sauf chez les vieillards ! »

La maman (*même jeu*) – Non ?]

L'institutrice – Quant à cette malheureuse Jeanne d'Arc, (*elle lit*) Pierrot considère « qu'elle détestait les Anglais parce qu'un jour ils l'avaient brûlée vive ! »

La maman (*catastrophée*) – C'est épouvantable ! J'ai du mal à le croire !

L'institutrice – Et pourtant, Madame Barnard, les faits sont là !

La maman – C'est incompréhensible ! Nous passons des heures et des heures, chaque soir, tous les deux, à apprendre les leçons et à faire les devoirs ! C'est impossible ! (*à Pierrot*) Pierrot, dis-moi que ce n'est pas vrai ! Tu n'es pas cancre à ce point là ?

L'institutrice – Vous allez voir, Madame Barnard ! (*à Pierrot*) Pierrot ! Tu peux expliquer à ta maman à quel moment on dit « chevaux » ?

Pierrot – Euh... Chevaux ?

L'institutrice – Oui. A quel moment dit-on « chevaux » ?

Pierrot (*mal à l'aise*) – Eh ben... On dit chevaux, quand il y a plusieurs... chevaux ?

La maman réprime un petit cri consterné.

[**L'institutrice** – Et, dis-nous, Pierrot... A ton avis, qui a été le premier colon en Amérique ?

Pierrot (*même jeu*) – Le premier colon en Amérique ?

L'institutrice – Oui.

Pierrot – Eh ben... Christophe ? Euh... Christophe Colon ?

La maman réprime de nouveau un petit cri consterné.

L'institutrice – Et « apercevoir », est-ce que ça prend un p ou deux ?

Pierrot (*même jeu*) – Ben...

L'institutrice – Apercevoir, ça prend un seul p, Pierrot. Je te l'ai dit mille fois. Alors pourquoi l'écris-tu toujours avec deux ?

Pierrot – Ben... C'est que je ne sais jamais lequel il faut enlever.

Encore une fois, la maman réprime un petit cri consterné.]

L'institutrice (*se tournant vers la maman, découragée*) – Et voilà, Madame, Barnard ! Oui, je suis désolée de vous le dire, mais Pierrot est un cancre ! Tout ce qui lui rentre par une oreille, lui sort aussitôt de l'autre côté !

La maman (*dépitée*) – Evidemment...

L'institutrice – Il lui reste encore à passer l'épreuve de mathématiques, qui aura lieu demain... Mais, franchement, je n'y crois guère !