

saynètes

à lire, à jouer et à inventer
dès 6 ans



La marchande de chapeaux

Lucille Richard

La marchande de chapeaux



Lucille Richard

RÉDACTION
Lucille Richard

RÉVISION LINGUISTIQUE
Jacqueline Gendrot

PAGE COUVERTURE : ILLUSTRATION ET MISE EN PAGE
Guadalupe Trejo

MISE EN PAGE
Lucille Richard

Copyright © 2008
Alliage Éditeur
Tous droits réservés.

Il est illégal de reproduire ou de copier cet ouvrage en totalité ou en partie sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation de Copibec (info@copibec.qc.ca).

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition (PADIE) pour nos activités d'édition.

ALLIAGE ÉDITEUR
C.P. 734
Mont-Royal (Québec)
H3P 3G4
Téléphone : 514 739-9424
Télécopie : 514 739-2717

ISBN 2-921327- 64-3
Dépôt légal : 2^e trimestre 2008
Bibliothèque nationale du Québec
Imprimé au Canada / Printed in Canada

La marchande de chapeaux

(adaptation d'un conte traditionnel)

Pourquoi le conte comme point de départ de l'activité théâtrale ? Parce que les jeunes enfants s'identifient d'emblée aux héros et incarnent spontanément les personnages : ils soufflent pour faire tomber la maison du petit cochon ; ils remplissent leur panier de nourriture pour aller chez la mère-grand ; ils recréent à l'aide de babioles les trésors de la caverne d'Ali Baba.

Le conte fournit des points de repères qui aident l'enfant à élaborer sa vision du monde. Des spécialistes de la littérature enfantine et des psychologues, tels que Piaget et Bettelheim, se sont penchés sur le conte et en ont identifié les principales fonctions. Leurs recherches démontrent qu'à travers les contes l'enfant apprend à mieux se connaître et à se comprendre en créant des liens entre lui-même et le monde réel.

Le conte sert aussi de tremplin au jeu dramatique et lui confère un souffle d'authenticité.

On raconte d'abord une histoire, puis on propose aux enfants les activités de façon progressive afin de les amener à s'approprier le conte. Jouer le conte permet d'en approfondir le contenu, de mieux comprendre les personnages et d'ouvrir la porte toute grande au jeu symbolique. L'enfant y pénètre en toute confiance et profite pleinement du pouvoir libérateur du conte et de son irrésistible dynamisme.

Se glisser dans la peau d'un personnage est certainement plus bénéfique pour l'enfant qu'une leçon de vie formelle.

INDICATIONS PÉDAGOGIQUES

Raconter l'histoire

Lire d'abord la saynète de la même façon qu'un conte en vérifiant que les enfants saisissent bien le déroulement de l'histoire. Ne pas hésiter à recourir à ses propres talents de conteur pour animer le récit. Les bruits, les silences et les intonations de voix aident les enfants à différencier les personnages, à comprendre les relations qui existent entre eux et à saisir les subtilités de la situation.

Jeux dramatiques et improvisations

Dès la deuxième lecture, les élèves peuvent participer à l'activité en disant certaines répliques, par exemple :

« Beaux chapeaux à vendre !

Approchez, approchez, venez les essayer ! »

Ils peuvent aussi jouer le chœur à la fin de chaque scène.

Un chapeau de ... ma tanti reli relire.

Un chapeau de ... ma tanti reli relo.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relire.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relo.

Jeu 1 : Jouer un extrait

Les élèves peuvent très tôt jouer un extrait. Ils aiment particulièrement jouer le rôle des singes qui imitent la marchande. L'animateur joue la marchande, et les élèves, les singes. Ils imitent les gestes désespérés que fait la marchande pour récupérer ses chapeaux.

Variante : Inviter un élève particulièrement doué à jouer la marchande.

Jeu 2 : Imiter le bruit d'un véhicule

Établir une liste de véhicules différents, puis inviter les plus hardis à imiter le bruit qu'émet chacun de ces véhicules.

Attirer l'attention sur les nuances existant entre les bruits d'une moto, d'une auto, d'une camionnette, d'un scooter, d'un poids lourd, d'un tracteur et autres.

Terminer l'activité par le jeu du rond-point. À tour de rôle, chacun nomme le véhicule qu'il a choisi et poursuit en faisant le bruit du moteur.

Au signal, tous les élèves circulent dans le rond-point. Avant de commencer, prévoir un signal pour stopper les véhicules ou ralentir l'ardeur de certains chauffeurs qui auront tendance à rouler trop vite.

Des chaises placées ici et là peuvent marquer l'espace du rond-point et servir de bornes.

Jeu 3 : Inventer des personnages

Ajouter d'autres clients : un facteur, une infirmière, un garagiste, un entrepreneur, un maçon ; ou bien choisir un thème, par exemple : les personnages fantastiques dont une sorcière, un lutin, une fée, un sorcier, un magicien, un roi, une reine.

Séparer le groupe en équipes de deux. L'équipe A joue la marchande, l'équipe B le client.

Discussion

Chaque équipe décide du métier ou de la profession du client et du type de chapeau que ce dernier va acheter.

Déroulement

Après quelques minutes de préparation, au signal donné, chaque équipe joue la scène simultanément. Les équipes qui le désirent présentent leur improvisation à tout le groupe.

Jeu 4 : Changer la scène finale

Exaspérée, la marchande sort son téléphone et appelle la police. Quelques instants plus tard, un policier arrive.

Discussion

Les singes se moquent d'abord du policier tout comme ils l'ont fait pour la marchande, mais ils abandonnent vite ce comportement. Pourquoi ? Que se passe-t-il ?

Proposer de trouver un autre moyen pour récupérer les chapeaux.

Discussion

Établir une liste d'objets à échanger contre les chapeaux. Prévoir la réaction des singes à cette proposition.

LE THÉÂTRE DE LECTURE

Si les élèves savent lire, leur proposer par exemple une activité de théâtre de lecture. Remettre à chacun une photocopie du texte (voir les conditions de reproduction à la page 2), procéder à une première lecture de groupe, puis former des équipes. Chacune des équipes se charge de distribuer les rôles, d'établir l'horaire des répétitions et de trouver une musique et des accessoires appropriés. Quelques décors et des costumes simples confèrent une dimension plus théâtrale à l'activité.

Pour que les spectateurs comprennent bien l'histoire, respecter les instructions suivantes :

- a. Trouver des accessoires appropriés pour que les spectateurs puissent identifier d'un seul coup d'oeil chaque personnage : nez de clown, chapeau, vêtements différents, maquillage simple, etc.
- b. Se servir de quelques mesures de musique pour marquer le passage d'une scène à l'autre. Proposer à ceux qui suivent des cours de musique de chercher dans leur répertoire quelques extraits appropriés.
- c. Comme préambule, demander à un élève de présenter les différents personnages. Chacun fait l'un après l'autre une mimique pour présenter son personnage : par exemple, la marchande agite des chapeaux ; le pompier, son casque de pompier ; la boulangère, son panier, etc.
- d. Demander une lecture vivante et une bonne prononciation.

Note : Pour aider les spectateurs à comprendre tous les détails de l'histoire, faire lire à un lecteur certaines indications scéniques écrites en italique. Le choix du texte dépend du jeu des lecteurs.

LE SPECTACLE

Si le jeu dramatique suscite l'enthousiasme des élèves, leur proposer une représentation formelle de la saynète. Au cours des jeux précédents, ils ont maintes fois joué et répété le texte. Ils en connaissent l'essence et peuvent l'apprendre par coeur sans problème. Inviter ceux qui ont tendance à déclamer leur texte à le formuler dans leurs propres mots. Chez certains, cette approche favorise une interprétation plus spontanée et la représentation y gagne en authenticité.

Le texte doit servir de guide au jeu dramatique et non de carcan. La mise en page permet de modifier le texte et de l'adapter ainsi aux élèves.

Les répétitions sont faciles à mettre en œuvre. Dans un premier temps, faire répéter les différentes scènes de la marchande de chapeaux avec chacun de ses clients. Il est ainsi plus facile de travailler la voix, le débit, la mimique et les gestes qui accompagnent le texte. Dans un deuxième temps, ajouter le chœur puis, enfin, la scène avec les singes. Procéder à l'enchaînement du spectacle quand chaque scène est bien rodée.

Déroulement de la présentation

Au moment de la présentation, les élèves sont stressés et ont tendance à jouer trop vite. Il faut trouver un signe pour les ralentir pendant le jeu, par exemple un rappel verbal ou un geste de la main avant d'entrer en scène. Faire jouer un court extrait de musique entre les scènes s'avère efficace. En effet, la musique permet de faire une pause tout en marquant un changement de scène.

Débuter le spectacle par la présentation des personnages. L'un après l'autre, chacun s'avance jusqu'au milieu de la scène, dit

son nom et présente son personnage.

« Je m'appelle ... Je joue le rôle de » .

L'élève peut ajouter une mimique simple pour caractériser son personnage. Ce premier contact avec les spectateurs fait baisser le niveau de stress. Le premier pas est franchi : quand le petit comédien revient sur scène pour jouer son rôle, il est plus détendu et, par conséquent, davantage à son affaire.

Variante

Présenter la pièce deux ou trois fois d'affilée en changeant la scène finale. Un groupe différent joue chacune des versions. Limiter à un ou deux le nombre de clients de la marchande de chapeaux. Suivre les indications de la page 6 pour changer la scène finale.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La marchande de chapeaux s'avère un outil précieux pour aider l'enseignant à atteindre les objectifs pédagogiques du programme : développer les compétences transversales, mettre en jeu les diverses formes d'intelligence et acquérir des habiletés en français oral et écrit.

Le jeu théâtral favorise une interaction constructive entre les élèves tout en leur proposant des activités à leur portée. À l'issue de ces activités, l'enfant s'adonnera au jeu symbolique avec plus d'aisance, plus de spontanéité et plus de créativité.

La pratique du jeu théâtral produit un effet tremplin chez les jeunes qui apprennent le français comme langue seconde. L'élève se glisse spontanément dans la peau du personnage; il assimile

sous forme de jeu le vocabulaire, les structures de phrases, la grammaire, etc. La motivation augmente le degré d'assimilation du vocabulaire. Les spécialistes s'entendent pour affirmer que l'élève apprend une langue beaucoup plus rapidement par le biais d'un jeu de rôle.

Développer les compétences

Développer des compétences transversales fait partie de l'essence même du jeu dramatique. Par sa fonction et sa substance, le jeu permet à l'élève de découvrir le réel, de l'analyser, de le comprendre, de se l'approprier et de l'interpréter. Toutes les facettes de la démarche – apprivoiser le texte, le théâtre de lecture et le spectacle – conduisent à des acquis importants en raison du contexte significatif.

De plus, les activités effectuées en équipe apprennent à l'élève à partager, à collaborer et à s'organiser avec ses compagnons de classe. On ne peut rêver d'un contexte plus approprié au développement intégral du jeune enfant.

L'enfant en difficulté

L'enfant compense souvent ses difficultés d'apprentissage ou de comportement par une sensibilité plus développée à l'activité théâtrale. Il est capable de percevoir des subtilités qui échappent aux autres. Sa contribution s'avère précieuse et, la plupart du temps, ses pairs apprécient spontanément son talent. Revalorisé, l'enfant en difficulté d'apprentissage établira des rapports différents avec ses camarades. Il s'ensuivra un changement d'attitude et de comportement de part et d'autre qui améliorera le climat de classe.

La marchande de chapeaux

L'action se passe dans un parc. Une marchande de chapeaux installe son étal et propose ses articles aux passants. Les affaires sont bonnes pour elle jusqu'à ce que les clowns arrivent accompagnés de leurs singes. Les singes s'emparent des chapeaux. La marchande se fâche. Les singes se moquent d'elle. À la fin, un des clowns trouve un moyen pour récupérer les chapeaux.

Liste des personnages (entre 13 et 25 rôles)

La marchande de chapeaux (deux acteurs peuvent se partager le rôle.)

Les clients :

le pompier

le chauffeur

la fermière

la boulangère

le soldat

les clowns (au moins 2)

Les singes (au moins 3)

Le chœur (au moins 2)

Des figurants (au choix), assis sur des bancs, lisent, écoutent de la musique ou font la sieste.

Une maman ou un papa promène son bébé dans une poussette. Le bébé pleure de temps à autre au grand désespoir de son parent. (Il faut cependant choisir le bon moment pour le faire pleurer et s'assurer que cela ne gêne pas le jeu des acteurs.)

INDICATIONS POUR LE SPECTACLE

Décor

On peut imaginer un fond peint représentant les arbres du parc.
Ajouter des bancs, des plantes, des fleurs, des paniers à ordures.
Au centre, placer une table en guise d'étal.

Accessoires

La marchande de chapeaux : une table en guise d'étal, un miroir, un chariot ou une voiture d'enfant pour y transporter la grande boîte de chapeaux, un téléphone portable.

Les clients : un petit tricycle pour le chauffeur, des légumes et des petits pains en plastique, deux paniers : l'un pour la fermière et l'autre pour la boulangère.

Les passants : des bancs, une poussette avec une poupée pour la mère ou le père, des chiens et des chats en peluche.

Vêtements

Des vêtements pour bien reconnaître chacun des personnages :

- un costume coloré pour la marchande ;
- un imperméable jaune pour le pompier ;
- un blouson pour le chauffeur ;
- une salopette pour la fermière ;
- un tablier pour la boulangère ;
- un vêtement de camouflage pour le soldat ;
- des vêtements trop grands pour les clowns ;
- des collants et des chandails bruns pour les singes ;

Des chapeaux de toutes formes aux couleurs vives.

Scène 1

La marchande entre en tirant un chariot rempli de chapeaux. Elle dépose délicatement sur la table les chapeaux, l'un après l'autre. Elle accroche un miroir, se coiffe d'un chapeau et se regarde dans le miroir en chantant.

LA MARCHANDE, *chantant sur l'air de « J'ai un beau château ».*

J'ai de beaux chapeaux ma tanti reli relire.

J'ai de beaux chapeaux ma tanti reli relo.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relire.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relo.

Le pompier entre en scène. Il serre la main d'un figurant, en salue quelques autres et se dirige vers la marchande de chapeaux.

LA MARCHANDE, *faisant des signes de la main pour attirer l'attention du pompier.*

Beaux chapeaux à vendre !

Approchez, approchez, venez les essayer !

LE POMPIER, *sûr de lui.*

Bonjour, madame... un chapeau de pompier, s'il vous plaît !

LA MARCHANDE

Voici un chapeau de pompier, Monsieur !

Le pompier met le chapeau, se regarde dans le miroir, fait quelques grimaces, paie la marchande, puis sort de scène.

Pendant ce temps, le chœur se met à chanter.

LE CHŒUR *chantant sur l'air de « J'ai un beau château ».*

Un chapeau de pompier ma tanti reli relire.

Un chapeau de pompier ma tanti reli relo.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relire.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relo.

Variante : Ajouter le bruit de la sirène d'un camion de pompier.

Scène 2

Le chauffeur entre en scène sur un petit tricycle. Il fait un tour de piste en saluant de la main.

LA MARCHANDE, *faisant des signes de la main.*

Beaux chapeaux à vendre !

Approchez, approchez, venez les essayer !

Le chauffeur descend de son tricycle et examine les chapeaux.

LE CHAUFFEUR

Bonjour madame... un chapeau de chauffeur s'il vous plaît !

LA MARCHANDE

Voici un chapeau de chauffeur, Monsieur !

Le chauffeur met le chapeau, se regarde dans le miroir, fait quelques grimaces, paie la marchande, remonte sur son tricycle, puis sort de scène en imitant le bruit d'un moteur de gros camion.

Pendant ce temps, le chœur se met à chanter.

LE CHŒUR

Un chapeau de chauffeur ma tanti reli relire.
Un chapeau de chauffeur ma tanti reli relo.
Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relire.
Y en a pas de plus beaux
ma tanti reli relo.



Scène 3

La fermière entre en scène. Elle porte un panier de légumes et le dépose sur un banc.

LA MARCHANDE, *faisant des signes de la main.*

Beaux chapeaux à vendre !

Approchez, approchez, venez les essayer !

La fermière s'approche des chapeaux.

LA FERMIÈRE

Un chapeau de fermière s'il vous plaît !

LA MARCHANDE

Voilà un chapeau de fermière, Madame !

La fermière met le chapeau, se regarde dans le miroir, fait quelques grimaces, paie la marchande, reprend son panier de légumes, puis sort de scène.

Pendant ce temps, le chœur se met à chanter.

LE CHŒUR

Un chapeau de fermière ma tanti reli relire.

Un chapeau de fermière ma tanti reli relo.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relire.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relo.

Scène 4

La boulangère entre en scène. Elle porte un panier de petits pains. Elle offre ses petits pains aux flâneurs, puis dépose son panier sur un banc.

LA MARCHANDE, *faisant des signes de la main.*

Beaux chapeaux à vendre !

Approchez, approchez, venez les essayer !

La boulangère examine quelques chapeaux.

LA BOULANGÈRE

Bonjour madame, un chapeau de boulangère s'il vous plaît !

LA MARCHANDE

Voici un chapeau de boulangère, madame !

La boulangère met le chapeau, se regarde dans le miroir, paie la marchande, prend son panier, puis sort de scène. Pendant ce temps, le chœur se met à chanter.

LE CHŒUR

Un chapeau de boulangère ma tanti reli relire.

Un chapeau de boulangère ma tanti reli relo.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relire.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relo.

Scène 5

Le soldat entre en scène. Il serre la main d'un figurant, en salue quelques autres puis se dirige vers la marchande de chapeaux.

LA MARCHANDE, *faisant des signes de la main pour attirer l'attention du soldat.*

Beaux chapeaux à vendre !

Approchez, approchez, venez les essayer !

LE SOLDAT, *sûr de lui.*

Bonjour madame... un chapeau de soldat, s'il vous plaît !

LA MARCHANDE

Voici un chapeau de soldat, Monsieur !

Le soldat met le chapeau, se regarde dans le miroir, fait quelques grimaces, paie la marchande, puis sort de scène. Pendant ce temps, le chœur se met à chanter.

LE CHŒUR B

Un chapeau de soldat ma tanti reli relire.

Un chapeau de soldat ma tanti reli relo.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relire.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relo.

Variante : Faire jouer un cow-boy à la place du soldat.

Scène 6

Les clowns entrent en scène, suivis des singes. Ils font quelques culbutes. Les singes, tout joyeux, les imitent.

LA MARCHANDE, *faisant des signes de la main.*

Bonjour, les clowns ! Regardez, mes beaux chapeaux !

Les clowns se dirigent vers la marchande.

LE CLOWN A

Vous avez des chapeaux de clowns pour mes amis et moi ?

La marchande leur présente des chapeaux de clowns. Les clowns mettent les chapeaux, se regardent dans le miroir à tour de rôle, se font toutes sortes de grimaces, paient la marchande, puis s'amuse à s'échanger les chapeaux. Pendant ce temps, le chœur se met à chanter.

LE CHŒUR

Des chapeaux de clowns ma tanti reli relire.

Des chapeaux de clowns ma tanti reli relo.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relire.

Y en a pas de plus beaux ma tanti reli relo.

Pendant que les clowns font leur numéro, les singes s'avancent doucement vers la table et surveillent la scène avec attention. Dès que les clowns s'éloignent, les singes examinent les chapeaux

à leur tour. Le premier singe prend un chapeau, le met sur sa tête et se regarde dans le miroir. Il se trouve beau. Il invite les autres à prendre à leur tour des chapeaux.

Les autres singes l'imitent à tour de rôle. Ils se regardent en enlevant, puis en remettant leur chapeau. À la fin, les singes se sauvent avec les chapeaux.

La marchande les regarde partir, ahurie.

LA MARCHANDE, *battant des bras de haut en bas.*

Oh, oh, oh ! Le jeu est fini ! Remettez les chapeaux à leur place !

Les singes battent des bras comme la marchande. Ils imitent même son intonation de voix.

LES SINGES

Oh, oh, oh ! hi, hi, hi ! Ah, ah, ah !

LA MARCHANDE, *criant et tapant des mains et des pieds pour les intimider.*

Sales petits voleurs !

Les singes poussent des cris et, tout comme elle, tapent des mains et des pieds.

LA MARCHANDE, *leur montrant son poing pour leur faire peur.*

Le jeu est fini ! remettez les chapeaux à leur place !



Les singes la menacent à leur tour. Ils imitent encore son intonation de voix.

LA MARCHANDE, exaspérée, finit par sortir son téléphone portable.

Allô ! la police, ici la marchande de chapeaux, venez vite au parc !

Les singes baragouinent quelque chose dans un téléphone portable imaginaire, imitant l'intonation de voix ainsi que tous les gestes de la marchande.

Le clown A s'approche de la marchande en lui faisant signe qu'il a une idée. Il lui murmure quelque chose à l'oreille. La marchande, les mains sur les hanches, hoche la tête, sceptique.

Le clown B va chercher la boîte de chapeaux et la dépose au milieu de la place. À tour de rôle, chacun des clowns enlève son chapeau, fait un grand salut et dépose son chapeau dans la boîte.

Les singes observent les clowns avec attention, tournent autour de la boîte avec leur chapeau, puis finissent par imiter les clowns. La marchande s'empresse de fermer la boîte puis s'assied dessus.

Tous les personnages reviennent parader autour de la boîte en chantant :

J'ai un beau chapeau ma tanti reli relire.
J'ai un beau chapeau ma tanti reli relo.
Y en a pas de plus beau ma tanti reli relire.
Y en a pas de plus beau ma tanti reli relo.

Main dans la main, ils saluent le public.

FIN

Les métiers : jeux de marionnettes

Voici un jeu de marionnettes facile à réaliser.

- Présenter les six marionnettes aux enfants en leur proposant d'en choisir une pour la faire parler.
- Faire les photocopies des marionnettes choisies par les enfants. (Voir les conditions de reproduction à la page 2.)
- Proposer à chaque enfant de colorier sa marionnette, de la découper et de la coller sur une tige.
- Demander à chacun de présenter son personnage à tour de rôle en s'inspirant des modèles suivants.

Je m'appelle _____

Je suis policier, policière.

Tous les jours, je ... *(décrire une tâche effectuée par le policier ou la policière).*

Un jour, ...

Je m'appelle _____

Je suis vendeur, vendeuse.

Je vends ... *(énumérer les objets proposés)*

Un jour, ...

Je m'appelle _____

Je suis médecin.

Tous les jours, je soigne les enfants malades.

(nommer une maladie)

Un jour, ...

Je m'appelle _____

Je suis coiffeur, coiffeuse.

Tous les jours, ... *(énumérer certaines tâches effectuées par la coiffeuse.)*

Un jour, ...

Je m'appelle _____

Je suis livreur.

Tous les jours, je livre ... *(énumérer la marchandise que le livreur transporte.)*

Un jour, ...

Je m'appelle _____

Je suis pompier, pompière.

Tous les jours, je ... *(décrire une tâche effectuée par le pompier ou la pompière.)*

Un jour, ...

Variante :

Proposer de faire l'exercice en équipes de deux élèves.

A : Comment t'appelles-tu ?

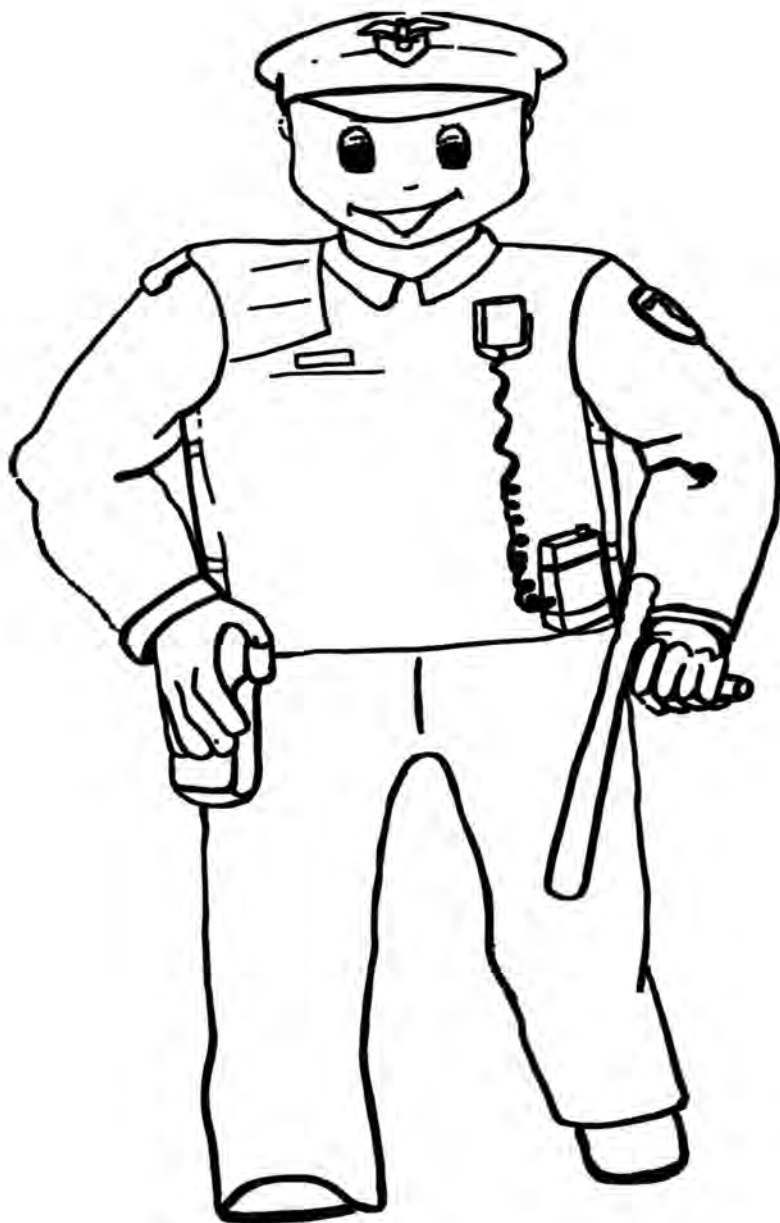
B : Je m'appelle _____.

A : Qu'est-ce que tu fais ?

B : Je suis _____.

A : Où travailles-tu ?

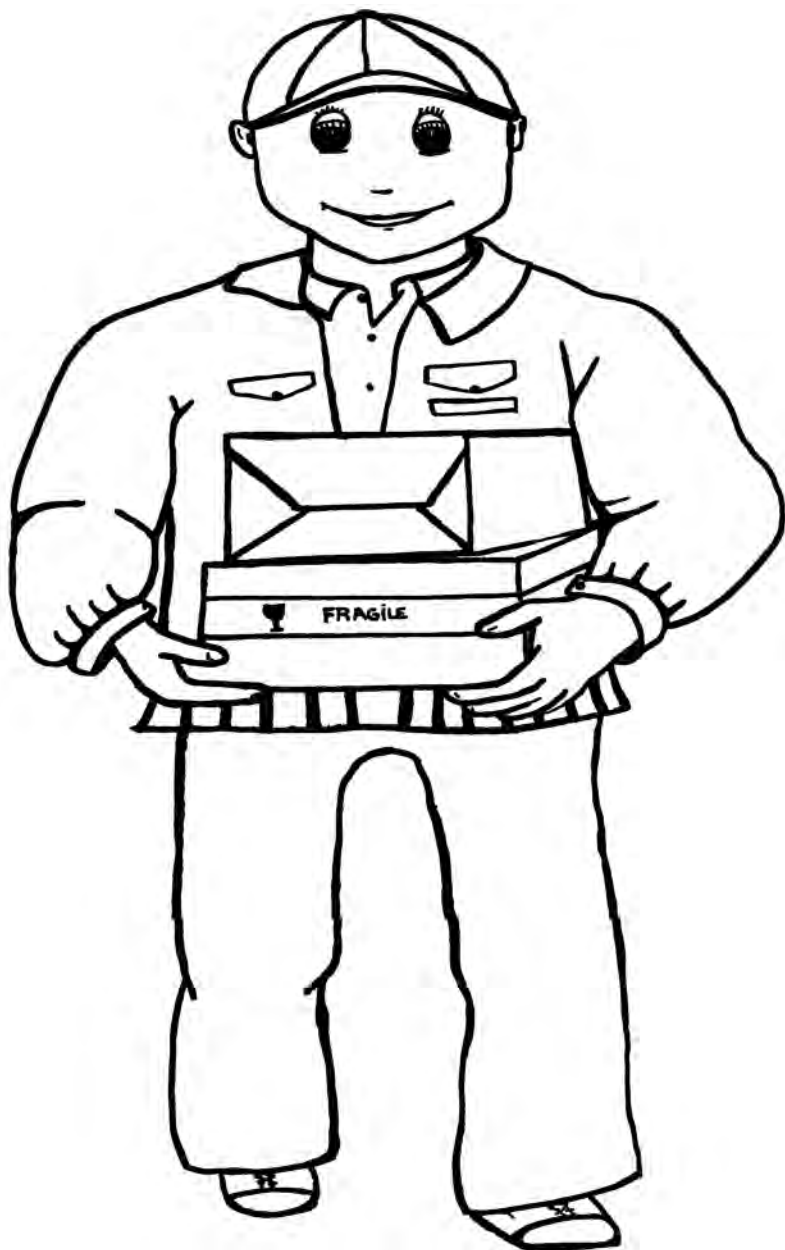
B : Je travaille _____.















- L**a marchande de chapeaux propose :
- une saynète pouvant être jouée par 12 à 20 enfants ;
 - des activités de jeux dramatiques et d'improvisations ;
 - un projet de marionnettes associé aux métiers.

**Idéal pour initier les enfants au jeu théâtral,
à l'improvisation et aux marionnettes**

Lucille Richard a enseigné dans une école alternative durant une douzaine d'années. Au fil des ans, elle a guidé les projets de ses élèves en écriture, en théâtre, en art et en mathématiques. Délaissant peu à peu l'enseignement pour la conception de matériel pédagogique, elle participe notamment à la rédaction d'ouvrages des collections À mots découverts, D'un mot à l'autre et Lulu et Miaou. Elle écrit également une douzaine de livres de théâtre destinés aux enfants dont huit faisant partie de la collection Théâtre pour tous.