

# *Chut, le roi pourrait t'entendre !*

texte de Didier Sustrac  
illustrations d' Éric Puybaret  
Éditions Gautier-Languereau, 2007



« Et dans les chambres éclairées à la chandelle, dans le ventre des cheminées, si tu tends l'oreille, tu peux entendre un chant. Un chant qui ne chuinte pas comme les autres, un chant différent, jamais entendu :

c'est le chant de la maman de Zouri. »

## Ateliers de Théâtre

### *Chut, le roi pourrait t'entendre !*

#### Balade à Chimère...

Durée : 1h minimum

Toute la séance se déroule "à Chimère", ce qui permet aux enfants d'intégrer l'imaginaire du spectacle à travers des jeux théâtraux. Cet atelier peut avoir lieu avant ou après le spectacle. Avant la représentation, il mettra l'accent sur l'entrée dans le royaume, et plus particulièrement dans la ville de Chimère : ses lois, ses paysages, ce qu'il faut savoir, ce que l'on peut y dire, ce que l'on peut y faire, ce que l'on peut y voir. Après le spectacle, l'atelier proposera plutôt de faire revivre les animaux de la forêt, leurs individualités contrastées et leurs caractéristiques physiques et vocales.

Objectif : Aborder des contraintes langagières, des jeux théâtraux corporels et vocaux. Jouer sur la notion de responsabilité individuelle, de prise de parole, de place dans le groupe. Les jeux permettent de développer la concentration, l'écoute de groupe, l'expression, la créativité, à travers cette balade à Chimère aux personnages colorés et au langage chuinté.

## 1. Avant le spectacle : dans la ville

Les habitants de Chimère : Deux habitants de Chimère, en visite dans l'école, proposent aux enfants de partir en voyage avec eux à Chimère. Mais avant toute chose, il faut respecter quelques règles et effectuer un petit apprentissage !

Présentation et entrée dans le royaume de Chimère: Se dire bonjour en Chimèrien - toute une histoire ! Le « Ch » y est roi ou s'il est omis, ou si l'on s'autorise à dire des mots interdits, la langue tombe, tranchée entre les ciseaux intraitables du roi Chachuffit... Il entend tout grâce à ses espions et ses oreilles de rue. S'il perçoit des ss, des zzz, les fautifs sont arrêtés. Il faut donc trouver des stratégies, pour ne pas être entendu ou pour remplacer les mots à risque !

Des jeux de présentation sont proposés à travers lesquels l'intervenant fait la connaissance du groupe et où les enfants se retrouvent pour partager un instant de théâtre.

Le marché : Au détour des étales des forains, un échauffement corporel, rythmique et vocal est présenté, grâce aux marchands qui s'installent et harangent la foule (comptines et jeux de rythme).

Festivités de Chimère : Il sera question ici de différents jeux théâtraux présentés comme les jeux traditionnels de Chimère

aux coutumes parfois étranges (jeux d'énergie, de précision collective, d'écoute, de concentration).

Un procès : Lorsque quelqu'un est arrêté à Chimère, il y a un procès. Quelles sont les charges, quels sont les arguments de la défense ? Le théâtre est un lieu parfait pour mettre en scène ce type de dialogue, sous forme d'improvisations semi-guidées avec quelques contraintes ludiques.

Par exemple, chaque enfant piochera un bout de papier où un personnage ou une consigne de jeu seront écrits. Chacun à leur tour, les enfants passeront devant le groupe dans la situation « de jeu » et proposeront un nouveau protagoniste, un nouvel archétype du royaume, enrichit de leur propre imagination.

A la fin de l'atelier, les deux habitants de Chimère remercieront leurs hôtes pour leur accueil et distribueront une brochure touristique de Chimère aux futurs visiteurs, maintenant fin prêts pour venir visiter le royaume du jeune Zouri...

## 2. Après le spectacle : dans la forêt

Maintenant que les enfants connaissent l'univers du royaume de Chimère, il va leur être proposé une balade dans le bois entourant la ville du roi. Ce bois peuplé de nombreux animaux, créatures prêtent à tout pour retrouver leur dignité et leur liberté...

Présentation et entrée dans la forêt : Les gardiens du bois s'invitent à l'école. Ils racontent leurs souvenirs quand au passage de Zouri dans la forêt, de sa quête, du remue-ménage qu'il fit afin de bouleverser l'ordre autoritaire en place pour rendre à tous leurs droits... Un jeu de présentation forestier commence où chacun se présente, précédant chaque intervention pour la phrase secrète des lieux : « Je vais par les chemins des forêts de charmes et de chênes, là où les champignons côtoient la châtaigne, je suis... ».

Échauffement et préparation physique de Zouri au combat du roi : Les gardiens se remémorent l'entraînement de Zouri avant d'aller combattre le roi et entament avec leurs visiteurs un échauffement reprenant les caractéristiques physiques et vocales des différents animaux rencontrés par notre héros. Différents jeux collectifs apprendront à chacun à développer son écoute, sa réactivité, sa concentration.

Une fois bien réveillés et prêts, les gardiens entraînent leur groupe dans un parcours dans l'espace : les enfants suivent un chemin secret dans la forêt, et rencontrent différents obstacles, guidés par les maîtres des lieux. Ici l'imaginaire des improvisations commence à se dévoiler.

Petite pause relaxante et jeu animalier : Le groupe se repose, s'allonge, ferme les yeux et écoute le récit de l'histoire. Les enfants imaginent un lieu différent, celui de la forêt, ses odeurs, ses sons... Ils rentrent petit à petit dans la peau d'un personnage, celui d'un animal qu'ils auront pioché au préalable...

Le but ici est de quitter son corps humain pour rentrer dans celui du personnage tiré, s'éveiller dans la peau de l'animal, jouer dans des différentes postures. Ce jeu sera suivi d'une improvisation collective, puis de rencontres en duos ou trios où les différents personnages vivent un simple échange animalier et gromesque (du mot *Gromelot*, langue secrète des comédiens !)...

La fin de la séance approche, chacun recouvre son apparence humaine et quitte le monde fabuleux de la forêt du royaume de Chimère jusqu'à sa prochaine escapade...