

11 acteurs  
30 minutes  
CE2



# Le Fantôme de la demoiselle

par  
Vannina Laugier

## Présentation de la pièce

Amélie et Germaine, deux vieilles dames, souhaitent vendre la maison familiale. Malheureusement, celle-ci est hantée par le fantôme de leur jeune sœur, qui n'a pas du tout l'intention de les laisser faire!

Ce sympathique revenant va s'employer à décourager les éventuels acheteurs. Même l'inspecteur Charly ne pourra s'y opposer...

## Remarque

Cette pièce est relativement longue. Les comédiens devront travailler leur rôle pendant plusieurs semaines, voire plusieurs mois. Un effort devra également être fait pour les décors et les costumes.

## Liste des personnages

- ◆ Amélie
- ◆ Germaine
- ◆ Le Fantôme
- ◆ L'Inspecteur Charly
- ◆ L'Agent immobilier

- ◆ L'Homme d'affaires
- ◆ Le Grand Gourou
- ◆ Les Disciples (quatre ou plus)

Uniquement des rôles d'adultes.

Les personnages ne doivent pas voir le fantôme (travail théâtral du regard).

## Décors

La pièce se déroule entièrement dans le salon-bibliothèque de la maison. On pourra donc créer un fond peint évoquant un intérieur de style « manoir ». Certains meubles seront nécessaires :

- une bibliothèque (ou du moins quelques étagères garnies de livres) s'intégrera à ce décor ;
- une table (ronde et en bois, si possible) ;
- un fauteuil ;
- un canapé.

## Costumes

Les deux vieilles dames seront costumées (vêtements sombres de vieilles dames, cannes).

*(Le Fantôme s'approche de l'Homme d'affaires et lui prend doucement son cigare pendant que l'agent immobilier continue.)*

L'AGENT IMMOBILIER

Le grenier est aménageable...

L'HOMME D'AFFAIRES

Mon cigare!

L'AGENT IMMOBILIER

Pardon?

L'HOMME D'AFFAIRES

Mon cigare... il flotte. *(Le Fantôme laisse tomber le cigare.)*

L'AGENT IMMOBILIER

Eh bien quoi votre cigare, il est tombé! *(L'Homme d'affaires reste pétrifié.)*

L'AGENT IMMOBILIER

Ramassez-le, vous allez brûler le sol!

*(L'Homme d'affaires ne bouge pas. L'Agent immobilier va ramasser le cigare et le lui rend, puis il retourne à ses papiers.)*

L'AGENT IMMOBILIER

Donc le grenier est aménageable.

*(Le Fantôme passe derrière le fauteuil et commence à chatouiller l'Homme d'affaires.)*

L'HOMME D'AFFAIRES

Arrêtez!

*(L'Agent immobilier lève la tête.)*

L'AGENT IMMOBILIER

Pourquoi? Vous n'aimez pas le greniers?

L'HOMME D'AFFAIRES, regardant derrière lui.

Si, si, continuez!

*(L'Agent immobilier hausse les épaules et continue.)*

L'AGENT IMMOBILIER

Bien sûr, de nombreux travaux restent à faire dans le grenier.

*(Le Fantôme chatouille à nouveau l'Homme d'affaires.)*

DISCIPLE 1, *au Grand Gourou.*

Alors, la corde, c'était vous ?

LE GRAND GOUROU, *au bord des larmes.*

Je n'ai rien fait. La corde est venue toute seule. Je vous en prie, détachez-moi.

DISCIPLE 1, *admiratif.*

Vous avez vraiment des pouvoirs surnaturels !

LE GRAND GOUROU

Je n'ai pas de pouvoirs surnaturels ! Détachez-moi !

DISCIPLE 1

Gloire et longue vie à notre maître, le Grand Gourou !

*(Les disciples sortent de derrière le canapé.)*

TOUS LES DISCIPLES, *ensemble.*

Gloire et longue vie à notre maître, le Grand Gourou.

LE GRAND GOUROU

Détachez-moi !

DISCIPLE 2

Concentrons-nous sur sa puissance !

*(Les disciples ferment les yeux et se taisent.)*

LE GRAND GOUROU

Arrêtez vos idioties et détachez-moi !

*(Les disciples ne bougent pas.)*

LE GRAND GOUROU

Ce n'est pas possible d'être aussi stupides !

L'INSPECTEUR CHARLY, *curieux.*

Qu'est-ce qu'ils font au juste, vos amis ?

LE GRAND GOUROU

Non, non, rien, c'est un jeu !

L'INSPECTEUR CHARLY, *s'approchant des disciples.*

Sympa, les costumes. *(Retournant vers le Grand Gourou.)* Pas mal la mise en scène, pas mal du tout.