

20 pièces à jouer

Tome 2

7/13 ANS

Jean-Luc Bétron
Cyrille Dehlinger
Fanny Joly
Dominique Lanni
Virginie Péaud
Isabelle Renard
Suzanne Rominger

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Sommaire

Notes biographiques 5

Les pirates

Les deux pirates..... 8/13 ans 7

Dominique Lanni

Suite au naufrage de leur navire, La Sainte-Barbe, deux pirates, Babord-Armures et Croche-Crochets, sont parvenus tant bien que mal à rejoindre une île, emportant avec eux un coffre contenant leur trésor et décidés à l'enfourer pour venir le chercher plus tard...

Le fantôme du vieux pirate 8/13 ans 16

Dominique Lanni

Le pirate Borgnefesse vient d'hériter d'une île et s'y rend en compagnie de ses deux fidèles lieutenants, Babord-Armures et Croche-Crochets, afin de mettre la main sur un trésor qui y est enfoui. Ils ignorent que l'île est hantée par le fantôme du vieux pirate, et que le trésor qu'ils recherchent est le sien...

Le pirate qui lisait des romans d'amour..... 11/13 ans 26

Dominique Lanni

On a coutume de dire que les pirates sont affreux, sales, méchants, cruels... Il en fut un, Edward, qui fut à l'exact opposé de cela. Fin, cultivé, spirituel, il fut également d'une sensibilité hors du commun et c'est pourquoi il fut surnommé... le pirate qui lisait des romans d'amour...

Apprentis pirates 7/10 ans 45

Virginie Péaud

Les apprentis pirates doivent réussir cinq épreuves choisies par le redoutable capitaine Pagai et son quartier-maître Rinoir pour entrer à l'école de pirates...

ISBN : 978-2-7256-2978-0

© Retz, 2010

Toute représentation publique doit être assujettie d'une demande de droits à la société des auteurs et compositeurs dramatiques, 12 rue Ballu, 75009 Paris



La comédie

Entre fiction et réalité 10/13 ans 75

Jean-Luc Bétron

Un jeu vidéo en trois dimensions, dans lequel on peut intervenir impunément... C'est ce que les personnages principaux expérimentent tout au long de cette pièce. Certains sont à l'intérieur du jeu et peuvent choisir les différentes options, d'autres les dirigent physiquement avec la manette. Des PNJ (personnages non joueurs) à choisir, une princesse à délivrer, des épreuves à passer... rien n'est oublié dans ce jeu où la réalité rejoint la fiction.

Interro surprise 8/11 ans 104

Fanny Joly

Un jeune remplaçant peine à s'imposer face à des CE2 agités. Au moment où il s'apprête à faire une interrogation surprise, la maîtresse titulaire vient présenter son nouveau-né. Une aubaine pour les CE2 qui n'ont pas envie de travailler...

À quoi on joue ? 8/13 ans 112

Fanny Joly

Un groupe d'enfants se réunit en secret dans un coin reculé du jardin de leur colonie de vacances. Ils cherchent une idée pour offrir un « spectacle » à Gérard, dit Gégé, le directeur de la colo, personnage manifestement aimé des enfants et qui fête demain ses 50 ans...

Agréable voyage..... 10/13 ans 121

Fanny Joly

Il y a le toutou de l'une, la guitare de l'autre, le téléphone du troisième, le pique-nique du quatrième, le sudoku du cinquième, les dossiers du sixième... Bref : la cohabitation n'est pas facile parmi les voyageurs du train qui va à Truffe-sur-Pifette, ou plutôt qui essaie d'y aller !

Les Rossignols enchanteurs 10/13 ans 129

Fanny Joly

Concert d'une chorale dirigée par un duo de chefs. Dès la présentation, tension manifeste entre les deux, crescendo jusqu'au clash : les chefs s'en vont furieux. Les choristes abandonnés hésitent, puis chantent sans chef. Et l'harmonie revient...

Le passeur 7/9 ans 137

Virginie Péaud

Des personnages veulent traverser une rivière, mais le passeur ne peut en faire traverser qu'un à la fois. Et attention aux associations sur les bords de la rivière ! La chèvre veut manger les choux, le loup veut manger la chèvre, le chasseur veut tuer le loup... Une grand-mère vient s'ajouter à l'histoire traditionnelle...

Saynètes inspirées de la commedia dell'arte 8/13 ans 157

Isabelle Renard

Inspirées librement de la commedia dell'arte, les sept saynètes proposées évoquent la légèreté et le comique de ce genre théâtral venant d'Italie. Elles mettent en scène des faits de la vie quotidienne du XVI^e siècle en gardant les traits prépondérants des personnages, qui sont cocasses, drôles, parfois ridicules : les facéties d'Arlequin, le romantisme d'Isabella et de Léandre, la malice de Colombine et l'avarice de Pantalon. Le jeu se nourrit d'improvisations, de mimes et de farces.

Les contes revisités

Micmac dans les contes..... 7/11 ans 203

Cyrille Dehlinger

Un metteur en scène veut monter la pièce Le Petit Chaperon rouge, mais les personnages convoqués ne sont pas tout à fait ceux attendus...

Jeannot tête en l'air..... 8/13 ans 236

Suzanne Rominger

Ce conte traditionnel a simplement été rajeuni, mais on a conservé les personnages, les situations d'origine et la « morale » de l'histoire. Les deux conteurs, l'un optimiste et l'autre pessimiste, apportent un brin de fantaisie et permettent de suivre l'action avec un œil critique.

Perraudie 10/13 ans 252

Suzanne Rominger

Un Petit Chaperon rouge très moderne doit rendre visite à sa grand-mère accidentée. En traversant le parc du Bois-Fleuri, elle rencontre différents personnages des Contes de Perrault et, finalement, l'auteur lui-même, présent pour tenter de remettre de l'ordre parmi tout ce petit monde...

Notes biographiques

Jean-Luc Bétron

Jean-Luc Bétron, né en 1965, attrape le virus du théâtre dès l'âge de vingt ans. Tour à tour comédien et metteur en scène, il anime depuis plusieurs années des ateliers d'art dramatique et intervient en milieu scolaire dans les premier et second degrés. Dans le cadre de ces ateliers, il écrit souvent des pièces de théâtre afin que chaque participant puisse défendre un rôle suffisamment important.

Cyrille Dehlinger

Depuis plus de vingt ans, Cyrille Dehlinger mène une carrière théâtrale aux multiples facettes : comédien, metteur en scène de plus de 80 pièces et spectacles, directeur artistique de différentes compagnies, il a également dirigé des ateliers de théâtre pendant de nombreuses années. Sur commande d'une grande compagnie, il écrit sa première pièce en 1994, *Ali Baba et les quarante voleurs*, qui connaîtra une tournée nationale. C'est le début d'une longue série de créations dont une part importante est dédiée aux enfants et adolescents ; ces créations sont souvent écrites directement « sur scène » avec les comédiens, fluctuant et se modifiant en fonction de leurs improvisations. D'adaptations de contes (*Le Chat botté*, *Pierre et le loup...*) en détournements (*Cendrillon ou presque*, *Micmac dans les contes...*), de comédies (*Ah les femmes !*, *14 juillet...*) en drames philosophiques (*Nés sur le trottoir d'en face*), cet auteur propose aujourd'hui un répertoire de plus de quarante pièces.

Fanny Joly

Fanny Joly a commencé à écrire à l'âge de 16 ans sous l'impulsion de sa sœur aînée Sylvie Joly, pour qui elle a signé ou cosigné de nombreux sketches et pièces de théâtre. Elle a écrit son premier livre pour la jeunesse en 1986 et n'a plus arrêté depuis... Plus de 200 titres, pour tous les âges, ont vu le jour chez Bayard, Casterman, Fleurus, Gallimard, Hachette, Hatier, Lito, Mango, Nathan, Flammarion, Pocket, Retz, Sarbacane, Sed, Thierry Magnier... Deux de ses séries (*Hôtel Bordemer* et *Bravo Gudule !*) ont été adaptées en dessin animé. Fanny est également romancière, nouvelliste, scénariste et dialoguiste pour le cinéma et la télévision. www.fannyjoly.com

Dominique Lanni

Dominique Lanni est né en 1976, à Paris. En tant que professeur de français en collège-lycée, il centre ses projets de classe sur le théâtre. Ainsi, depuis plusieurs années, il adapte et met en scène, avec des collégiens, des comédies de Molière, La Fontaine, Labiche, Tardieu, Prévert... Après avoir encadré et animé pendant des années, seul ou avec des professionnels, des stages et ateliers de théâtre, il écrit désormais de petites comédies, toujours à destination des jeunes, sur les pirates, les fantômes, les sorcières...

Virginie Péaud

Virginie Péaud, professeur des écoles de formation, décide, en 2009, de prendre du temps pour se consacrer à ce qui l'intéresse : le théâtre et l'écriture. Elle participe à divers ateliers de mise en scène et d'interprétation avec enfants et adultes, de théâtre clownesque, d'arts de la rue et écrit ses premières scènes dédiées aux enfants.

Isabelle Renard

Isabelle Renard est comédienne, professeure de théâtre et auteure. Formée au théâtre de Nanterre, elle s'est ensuite intéressée au développement du théâtre en zone de banlieue puis en campagne où elle anime des ateliers pour les enfants, les adolescents et les adultes. Très attachée aux échanges, elle organise chaque année des représentations multiculturelles dans lesquelles elle associe différentes thématiques artistiques et associatives. Elle travaille également en milieu scolaire en proposant à des collégiens un théâtre interactif et d'improvisations autour d'un fait de société. Sa compagnie, « La

Compagnie des Funambules », a pour vocation de créer des ponts culturels entre les différents acteurs de la ville où elle réside. Chaque année, deux à quatre spectacles sont proposés autour d'un thème central ; les élèves travaillent par groupe et se produisent dans différentes salles de la région. Également auteure, Isabelle Renard a publié deux livres aux Éditions Retz et deux romans aux Éditions Edilivre AParis. www.isabellerenard.onlc.fr

Suzanne Rominger

Quand elle était professeur de lettres, Suzanne Rominger a essayé, quand la chose était possible, d'intégrer le théâtre dans son enseignement. Dans les groupes qu'elle animait, dans son collège ou en MJC, elle a toujours préconisé la participation active de jeunes comédiens, et c'est avec leur complicité qu'elle a créé les *Contes à rebours*. Actuellement, elle consacre une partie de son temps à écrire : théâtre, nouvelles, souvenirs d'enfance, histoires de bêtes, pédagogie...



7 acteurs
15 à 20 minutes
8/13 ans

Le fantôme du vieux pirate

de Dominique Lanni

Pour Quentin

Les personnages

- ◆ Justin Defoe, narrateur.
- ◆ Le vieux pirate.
- ◆ Borgnefesse.
- ◆ Babord-Armures.
- ◆ Croche-Crochets.
- ◆ Léandre, amoureux de Zerbinette.
- ◆ Zerbinette, amoureuse de Léandre.

Les costumes

- ◆ Justin Defoe porte une culotte, une chemise blanche, un veston et une perruque.
- ◆ Le vieux pirate est vêtu de vieux haillons de vêtements de pirates ; il est couvert de poussière.
- ◆ Borgnefesse est vêtu d'une culotte avec une large ceinture et d'une chemise ; il a une barbe noire et un tricorne.
- ◆ Babord-Armures porte aussi une culotte, une chemise, une large ceinture et un gilet ; il a un bandeau sur l'œil et un tricorne.
- ◆ Croche-Crochets porte une culotte, une chemise, une large ceinture et un gilet, un foulard noué autour de la tête et un crochet.

Les trois pirates ont une épée à la ceinture.

- ◆ Léandre est en culotte et chemise blanche.
- ◆ Zerbinette porte une longue robe.

Les accessoires

- ◆ Des pelles et des seaux.
- ◆ Un drapeau noir.
- ◆ Une carte routière.
- ◆ Une enveloppe épaisse pour figurer l'acte de propriété.
- ◆ Des sacs de couchage pour le bivouac.
- ◆ Un coffre avec de fausses pièces d'or.
- ◆ Des casquettes.
- ◆ Des ballons.

Le décor

La scène a pour cadre une île de la Caraïbe : une grande toile en fond de scène représente le sable, la mer, le ciel, le soleil et un palmier.

On baisse et on remonte les lumières pour figurer le jour et la nuit.

Un carton : Le fantôme du vieux pirate

Un autre carton : Tableau unique

Le même carton, de l'autre côté : Une île de la Caraïbe...

JUSTIN DEFOE

Chaque pirate a sa légende... Et des légendes, il s'en colporte dans la mer des Caraïbes... L'une des plus singulières est sans doute celle que l'on rapporte sur le vieux pirate. En avez-vous jamais entendu parler ? On raconte que jadis, il y a fort longtemps, comme on le lit souvent dans les romans, un pirate s'enrichit immensément et alla se cacher sur une île perdue dans la mer des Caraïbes, pour pouvoir à son aise y compter son or. Il le compta, le recompta, encore et encore, et tant et tant qu'il en oublia le manger et le boire, en mourut et qu'après sa mort... Comment ?... Quoi ?... Vous ne me croyez pas ?... Voyez plutôt...

BORGNEFESSE

Souquez les gars, souquez ferme !... Nous y voilà ! (*Il essaie de sauter élégamment sur la terre ferme, mais chute lourdement. Afin que ses hommes ne se moquent pas de lui, il embrasse la terre.*) Je fais toujours cela lorsque je mets le pied sur une île que je n'ai jamais foulée !

BABORD-ARMURES

Quoi ? Vous tombez, capitaine ?

BORGNEFESSE

Mais non ! J'embrasse le sol ! Allons, ne moisissons pas ici ! Plantez le drapeau noir ! Déchargeons les pelles et les seaux !

Ses deux acolytes déchargent des pelles et des seaux de plage et plantent le drapeau.

CROCHE-CROCHETS

Vous avez la carte, capitaine ?

BORGNEFESSE

Évidemment ! Pour qui me prends-tu, moussaillon ? pour un pirate d'opérette ? J'ai la carte et l'acte de propriété qui fait de moi le seul et unique possesseur de cette île ! (*Il sort une carte routière et une large enveloppe et les tend à son second.*)

BABORD-ARMURES, *lisant.*

« Sale face de rat ! Si tu ne laisses pas ma fille tranquille... »

Les pirates

BORGNEFESSE, *se jetant sur lui et le faisant taire.*

Qu'est-ce que... qu'est-ce que cette lettre fait donc ici ?... Ah ! Ah !
C'est un vieil ami ! Il adore me faire des farces !... (*Fouillant dans ses poches.*) Ah ! le voici ! Mais cesse donc de rire, toi ! (*À l'autre pirate.*)
Tiens, lis donc, toi !

CROCHE-CROCHETS

Par ma foi, cet acte me paraît authentique... Par la grâce de Dieu et le salut du Roi... île du Pirate-Mort... nouveau propriétaire... pour valoir ce que de droit... Oui... euh... tout me paraît en règle... À propos, savez-vous pourquoi on l'appelle l'« île du Pirate-Mort » ?

BORGNEFESSE

Par ma foi, non. J'avoue ne m'être jamais posé la question.

BABORD-ARMURES

Alors, par où est-ce qu'on commence ?

BORGNEFESSE

Eh bien, on commence... (*Il consulte sa carte avec un large sourire. Mais au fur et à mesure qu'il regarde autour de lui, son sourire s'efface.*) On commence... (*Il tourne la carte dans tous les sens.*) On va commencer par dresser notre bivouac ici...

BABORD-ARMURES

Ben... On ne commence pas à creuser ?

BORGNEFESSE

Non... On ne commence pas à creuser, on dresse le bivouac car la nuit tombe tôt par ici.

*Ils commencent à dresser le bivouac.
Effet nuit sur scène : on baisse les lumières.*

CROCHE-CROCHETS

Vous aviez raison ! Qu'est-ce qu'elle tombe vite !

BABORD-ARMURES

Et comme il fait noir !

BORGNEFESSE

Eh bien, ça tombe bien et c'est le cas de le dire ! Dormons puisque nous ne pouvons pas creuser !

Les trois pirates s'affalent lourdement et s'endorment aussitôt les uns contre les autres. Entre le vieux pirate, vêtu de haillons couverts de poussière. Lorsqu'il parlera, il le fera d'une voix sépulcrale.

LE VIEUX PIRATE

Misérables ! Qui êtes-vous et que faites-vous là ? Vous êtes ici sur mon île et je ne vous ai pas invités à venir ! Alors reprenez vos affaires et partez !

Les trois pirates s'éveillent lentement. Ils le regardent mais ne se lèvent pas.

LES TROIS PIRATES

Ouah ! l'autre ! Allez, dégage ! Laisse-nous dormir, on a du taf demain !

LE VIEUX PIRATE

Mais... mais c'est mon île... Vous êtes chez moi ici...

LES TROIS PIRATES

Allez, du balai ! Ouste ! Tu veux qu'on se lève ?

LE VIEUX PIRATE

Je m'en vais... Je m'en vais... Mais je reviendrai et vous ne perdez rien pour attendre !

*Le vieux pirate s'en va en marchant lentement tandis que le jour se lève.
On remonte les lumières.*

BORGNEFESSE

Hardi les gars ! Au travail ! Creusons !

LES DEUX AUTRES PIRATES

Hourrah ! Hourrah ! Vive notre chef !

BABORD-ARMURES

Bon ! On creuse où alors ?

BORGNEFESSE, *après avoir tourné sa carte dans tous les sens.*

Eh bien, messieurs, où trouve-t-on les trésors généralement ?

BABORD-ARMURES

Sur les îles...

BORGNEFESSE

Merci monsieur, merci pour vos lumières. Et ça tombe bien d'ailleurs, car nous sommes sur une île. Maintenant, où trouve-t-on les trésors quand on est sur une île ?