

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.