

16 acteurs
60 minutes
10/13 ans



Entre fiction et réalité

de Jean-Luc Bétron

Les personnages

- ◆ La sorcière.
- ◆ Le chevalier.
- ◆ Cherchepartout, la voleuse.
- ◆ Atis, la diseuse de bonne aventure.
- ◆ Le vieux sage.
- ◆ Hercule.
- ◆ Le paysan aveugle.
- ◆ Jean-Claude Vandale.
- ◆ Le joueur.
- ◆ Dark Krador.
- ◆ Fantasque.
- ◆ Claire.
- ◆ Sophie.
- ◆ Amélie.
- ◆ James Dong.
- ◆ La princesse Gounor.

Les costumes

- ◆ La sorcière porte une longue robe noire pour sa première apparition ; puis une longue robe rouge lors de sa deuxième apparition.
- ◆ Le chevalier porte une tenue tradi-

tionnelle dont le tissu imite une cote de mailles ; il a une épée et une besace.

- ◆ Cherchepartout est vêtue d'une robe longue avec une cordelette en guise de ceinture.
- ◆ Atis porte une robe noire, un fichu sur la tête et plein de bijoux.
- ◆ Le vieux sage est vêtu d'une tunique en toile de jute avec une longue corde blanche en guise de ceinture ; il est pieds nus ou en sandales.
- ◆ Hercule porte une tunique gallo-romaine avec des sandales.
- ◆ Le paysan aveugle est habillé de guenilles ; il a un bâton.
- ◆ Jean-Claude Vandale est en kimono.
- ◆ Le joueur est en tenue contemporaine (jean, tee-shirt, baskets).
- ◆ Dark Krador est entièrement vêtu de noir, avec une cape ; il porte un masque inspiré du personnage de la saga Star Wars® et possède un sabre.
- ◆ Fantasque porte une grande capeline noire avec une capuche, par-dessus une robe.

La comédie

- ◆ Claire apparaît en tenue de Dark Krador ; dessous elle porte une tenue contemporaine.
- ◆ Sophie et Amélie sont en tenue contemporaine.
- ◆ James Dong porte un costume élégant avec nœud papillon.
- ◆ La princesse Gounor est vêtue d'une robe de princesse scintillante ; elle a un boa autour du cou.
- ◆ Un bonsaï.
- ◆ Une manette de jeu vidéo.
- ◆ Un petit miroir (dans la poche de James Dong).
- ◆ Un sofa.
- ◆ Une table avec de la nourriture, un vieux grimoire et des fioles de potion.

Les accessoires

- ◆ Un chaudron.
- ◆ Une fiole de potion.
- ◆ Une feuille blanche.
- ◆ Des pièces de monnaie.
- ◆ Un sac contenant de la nourriture (pour le vieux sage).
- ◆ Des pansements.

Le décor

Pour cette pièce, l'éclairage et la musique permettent immédiatement de créer une ambiance.

Il n'est donc pas nécessaire de créer un décor spécifique. Toutefois, on peut installer de grands panneaux avec des arbres dessinés par les enfants pour figurer la forêt. Les éléments de décor sont apportés au fur et à mesure par les personnages.

Scène 1

La sorcière est devant son chaudron, face au chevalier. Atis, Cherchepartout, le vieux sage et Hercule se tiennent derrière la sorcière, en ligne.

LA SORCIÈRE

Bonjour, chevalier. Ta mission est de délivrer la princesse Gounor du terrible chevalier noir. Il la tient en son pouvoir grâce au boa magique qu'il lui a passé autour du cou. Ce boa lui fait faire tout ce qu'il veut. La princesse n'est plus elle-même. Ta mission est très difficile car tu rencontreras beaucoup d'embûches au cours de ce long périple. Ne t'inquiète pas, je suis là pour t'aider. J'ai un grand choix d'armes et d'accessoires magiques à ta disposition. Pour commencer, je t'offre la potion qui fait dire la vérité. *(Elle lui tend une fiole.)* Prends cette carte également. *(Elle lui donne une feuille blanche.)*

LE CHEVALIER, *examinant la feuille.*

Mais, il n'y a rien sur ce bout de papier !

LA SORCIÈRE

C'est normal, dès que tu seras perdu, déroule-le et ton chemin apparaîtra par magie. (*Le chevalier range la carte dans sa besace.*) Tu peux également choisir deux compagnons qui t'aideront dans ta mission. Attention ! ceux que tu ne prendras pas deviendront obligatoirement tes ennemis. Mes amis, faites un pas puis présentez-vous.

Chaque personnage avance d'un pas et se présente.

ATIS

Je suis la diseuse de bonne aventure. Je lis dans les cartes ton avenir à coup sûr. Mes prédictions sont toujours les bonnes. Je lis également dans les lignes de la main... Euh... Enfin quand je mets mes lunettes, car je suis très coquette et je ne les porte que très rarement. J'ai également quelques artifices magiques qui peuvent être très utiles. À toi de voir !

LE CHEVALIER

Une seule question, vais-je te choisir, d'après toi ?

ATIS

Je savais que tu me poserais cette question.

LE CHEVALIER

Oui, mais vais-je te choisir ?

ATIS

Je te répondrai seulement quand tu auras fait ton choix.

CHERCHEPARTOUT

Moi, je vais être plus directe. Qu'as-tu dans ta poche ?

LE CHEVALIER

Quelques pièces et rien d'autre.

CHERCHEPARTOUT

Alors je t'offre à l'avance un extrait de mon talent. (*Elle montre des pièces.*) Regarde, serait-ce tes pièces qui sont passées de ta poche à la mienne ? Une dextérité comme la mienne peut être grandement utile. Dérober, chiper, subtiliser, voilà ma spécialité. Cherchepartout est un nom qui accompagne bien ma profession de voleuse. Un seul mot de toi et je dévalise n'importe qui sans même qu'il puisse sans apercevoir. A toi de voir !