

# MA FICHE THÉÂTRE

## L'ENFANT ET LE MONSTRE

THÉÂTRE

Texte et dramaturgie **CAMILLE REBETEZ**  
Mise en scène **GUILLAUMARC FROIDEVAUX**



élaborée par Michèle Chardon

Tu vas venir au théâtre. Cette fiche est pour toi. Tu y trouveras des exercices amusants à faire seul/e, en famille ou avec tes ami/e/s, avant et après le spectacle.

### Présentation

9 rêves d'une petite fille qui saute de l'un à l'autre, avec ses doutes, ses insolences et qui apprend à regarder ses cauchemars en face. 9 rêves et 3 étranges visiteurs chaque nuit. Avec elle on divague, entre monstres et merveilles. Même plus peur de dormir et de grandir !

### AVANT LE SPECTACLE

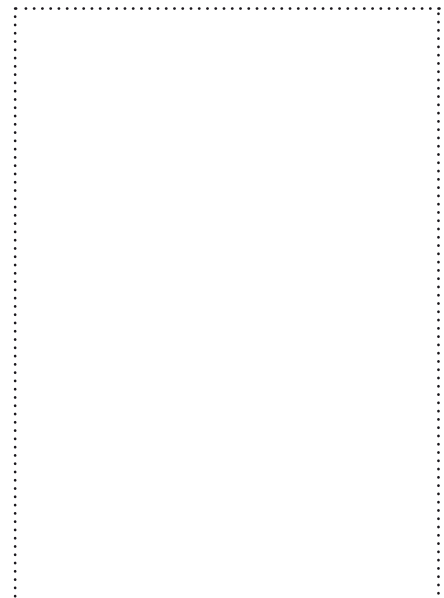
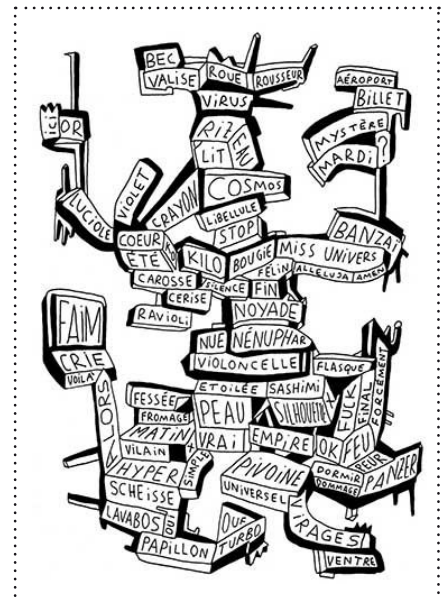
#### ACTIVITÉ 1 – MONTRE-TOI, MONSTRE !

**Monstre** : du latin *monstrum* dérivé de *monere* montrer, avertir. Désigne un prodige, un signe divin, extraordinaire à déchiffrer. Capable de semer du désordre dans l'ordre ou le contraire, provoquant terreur ou admiration !

**Rêve** : suite, organisée ou non, d'images et de représentations mentales qui se présentent à l'esprit au cours du sommeil. On s'intéressait déjà aux rêves à Sumer et dans l'Égypte ancienne 3000 ans avant J.C. !

« Méfie-toi de qui voudrait te faire croire à des rêves préfabriqués. Tu mérites mieux que ça. »

**A. Rappelle-toi un rêve merveilleux abracadabrant avec le plus de détails possible. Écris les mots qui le racontent le mieux pour toi, sous la forme que tu veux. Tu peux composer un tableau de ton rêve.**



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Cauchemar** : rêve causant une forte émotion négative, peur ou horreur B.  
Réponds au monstre qui demande à la petite fille :  
« A part moi, c'est quoi, ta plus grande peur ? »

Que lui répondrais-tu ? Note tes 3 plus grandes peurs.

1. ....
2. ....
3. ....

## ACTIVITÉ 2 – APPRIVOISE TES PEURS

**A. Choisis un cauchemar de 1 à 6 dans la liste et raconte-le à la première personne venue. Trouve une fin amusante.**

1. Perdu ou prisonnier
2. En chute libre ou noyé
3. Une machine qui ne marche pas
4. Catastrophe naturelle
5. Quelqu'un te poursuit
6. Tu veux crier mais aucun son...

.....

.....

.....

.....

.....

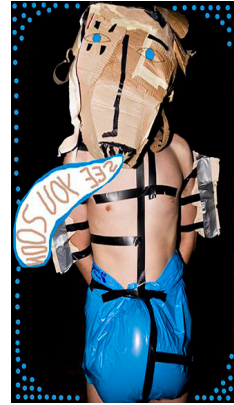
.....

.....

### B. Deviens ton propre monstre

Fabrique-toi un costume de monstre avec des objets de la vie quotidienne. Invente-lui un nom.

- À faire à 2 : le n°1 debout ferme les yeux. Le n°2 touche en 3 points précis le corps du n°1 qui à chaque signal se transforme pour devenir monstrueux. Il se met en marche...



### C. L'ami invisible qui te comprend

Écris un dialogue entre ton monstre préféré et toi.

Dis-lui ce que tu voudrais qu'il fasse pour ton prochain rêve.

.....

.....

.....

.....

.....

## ACTIVITÉ 3 – REPRÉSENTE EN SCÈNE LE MONDE DES RÊVES

**A. Prends la posture de ton choix pour montrer que tu dors. Puis joue que tu rêves.**

Quels codes utilises-tu pour faire comprendre avec ton corps que tu rêves ? Que tu te réveilles ?

**B. Comment représenterais-tu en même temps sur la scène 2 rêves successifs de l'enfant en utilisant des jeux de lumière ?**

**C. Crée 2 motifs sonores avec les objets de ton choix pour avertir les spectateurs qu'on entre dans un rêve puis qu'on en sort.**

## APRÈS LE SPECTACLE

Qui est l'Autre dans l'histoire ?

.....

Qui est Personne ?

.....

Comment sont-ils représentés sur la scène ?

.....

Comment se fait le passage entre les rêves ?

.....

Compare ce que tu proposais dans l'activité 3 et ce que tu as vu.

.....

.....

.....