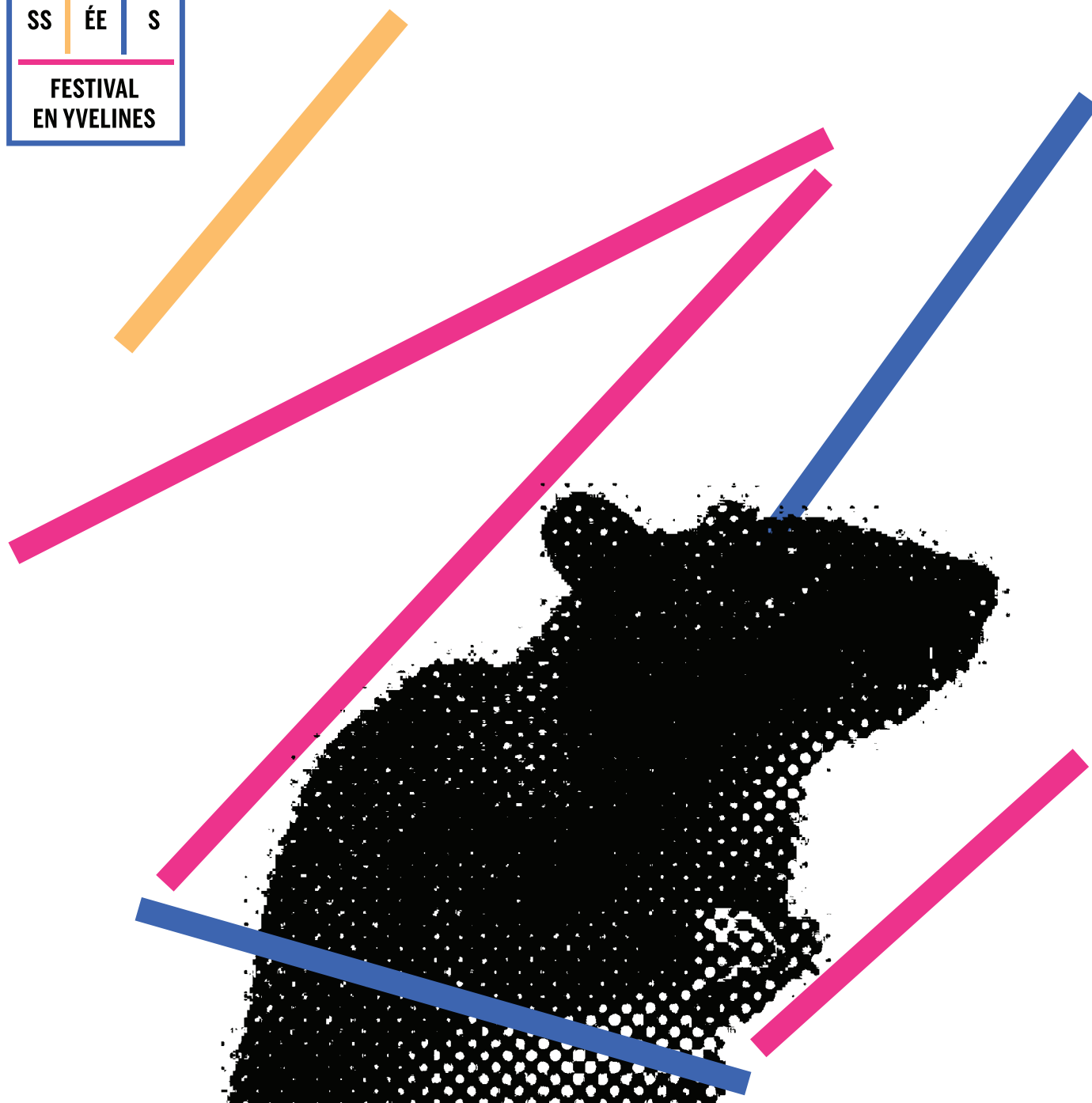


DOSSIER PÉDAGOGIQUE
création janvier 2020



LE JOUEUR DE FLûTE

Musique Théâtre
dès 8 ans | 50 min

Joachim Latarjet

PRODUCTION



THÉÂTRE
SARTROUVILLE
YVELINES
CDN

EN PARTENARIAT AVEC



Yvelines
Le Département

LE JOUEUR DE FLûTE

texte, musique et mise en scène **JOACHIM LATARJET**
d'après *Le Joueur de flûte de Hamelin* des **FRÈRES GRIMM**

avec **ALEXANDRA FLEISCHER, JOACHIM LATARJET**

collaboration artistique **YANN RICHARD**

son et régie générale **TOM MENIGAULT**

lumière **LÉANDRE GARCIA LAMOLLA**

vidéo **JULIEN TÉPHANY, ALEXANDRE GAVRAS**

costumes **NATHALIE SAULNIER**

production Théâtre de Sartrouville et des Yvelines–CDN / Compagnie Oh ! Oui...
spectacle créé dans le cadre d'Odyssées 2020, festival de création conçu par le Théâtre de Sartrouville
et des Yvelines–CDN, en partenariat avec le Conseil départemental des Yvelines

DURÉE 50 MIN

- Dossier pédagogique réalisé par Agnès Ceccaldi / CDN de Sartrouville



ÉDITO

Une ville infestée de rats, une histoire sur la force de la musique, un récit de trahison et de vengeance : *Le Joueur de flûte*, conte célèbre des frères Grimm, est ici revisité par l'auteur, musicien et metteur en scène Joachim Latarjet. Il en propose une version qui transpose l'histoire dans notre monde contemporain. Elle met l'accent sur la cupidité des hommes et s'intéresse au personnage énigmatique qu'est le joueur de flûte (dont l'instrument est ici un trombone).

La première partie de ce dossier a pour but de mettre les enfants « en appétit », d'aiguiser et nourrir leur curiosité avant la représentation... sans trop leur en dire sur ce qu'ils vont voir. Les activités consistent à lire et s'approprier les thématiques du conte original, pour mieux aborder sa transposition sur scène

et les variantes narratives apportées par Joachim Latarjet. La lecture d'extraits du spectacle, ainsi qu'un travail autour du dispositif scénique sont ensuite propices à formuler des hypothèses sur l'interprétation et la mise en scène.

La seconde partie du dossier débute par une mise en commun des souvenirs et impressions des enfants à l'issue du spectacle. Ils sont ensuite invités à classer leurs observations à propos de la mise en scène, de l'interprétation et de la musique, ainsi qu'à débattre autour des choix artistiques effectués par Joachim Latarjet. Des jeux leur sont proposés pour revenir en autonomie sur le récit, sa chronologie et ses personnages. Enfin, des activités d'écoute et de création sonores sont l'occasion d'approfondir la matière musicale du spectacle.

SOMMAIRE

Titre / générique	Page 2
Édito / sommaire	Page 3
Pistes d'activités avant la représentation	
Découvrir l'équipe et le contexte de création du spectacle	Page 4
Comparer le conte des frères Grimm et deux extraits de son adaptation	Page 4
Découvrir le projet de dispositif scénique	Page 5
Se questionner sur l'interprétation et la mise en scène	Page 6
Pistes d'activités après la représentation	
Mener une analyse chorale du spectacle	Page 7
Apporter des éléments de compréhension et des pistes d'interprétation possibles	Page 7
Revenir sur les péripéties du spectacle et la mise en scène	Page 8
Mettre en voix deux extraits du spectacle	Page 8
Vivre des prolongements en musique	Page 8
Texte du conte des frères Grimm	Page 10
Fiche 1 : Côté coulisses	Page 11
Fiche 2 : Autour de l'histoire et des personnages	Page 13
Corrigés des fiches activités	Page 16

PISTES D'ACTIVITÉS

avant la représentation

Découvrir l'équipe et le contexte de création du spectacle

• Distribuer le visuel du spectacle et son générique (p. 2). Attirer l'attention sur le fait que Joachim Latarjet, l'auteur et metteur en scène, a adapté un conte des frères Grimm. Si certains enfants connaissent *Le Joueur de flûte de Hamelin*, les inviter à en raconter l'histoire. Citer d'autres récits célèbres des deux auteurs allemands (*Blanche-Neige*, *Hansel et Gretel*, *Le Loup et les sept chevreaux*, *Les Musiciens de Brême*...). Demander aux enfants s'ils ont déjà vu des œuvres adaptées de contes (au cinéma, au théâtre...).

• Relever le fait que *Le Joueur de flûte* fait partie du festival Odyssées en Yvelines. Évoquer la spécificité de ce genre d'événement.

• Faire des hypothèses sur la manière dont se fabrique un spectacle : quelles sont les personnes qui participent à sa création ? Quel est leur rôle ? Comment se nomment leurs métiers ? Puis, faire réaliser la **Fiche 1 - Côté coulisses** (p. 11).

Cette activité permettra d'attirer l'attention sur les spécificités de l'équipe de création du *Joueur de flûte*, et de faire quelques premières hypothèses sur l'adaptation scénique. Joachim Latarjet en est à la fois l'auteur, le compositeur, le metteur en scène et l'un des deux interprètes. Il a écrit un nouveau texte (l'histoire a donc peut-être été transformée), et on sait que la musique et la vidéo seront présentes.

Comparer le conte des frères Grimm et deux extraits de son adaptation

• Présenter le conte :

L'histoire est tirée d'une légende allemande datant du Moyen Âge, dont on ne connaît pas l'origine exacte. La version écrite par Jacob et Wilhelm Grimm date de 1816. Les deux frères, qui ont collecté de nombreuses histoires traditionnelles à travers l'Allemagne, l'ont transcrite et publiée sous le nom de *Rattenfänger von Hameln*, ou *L'Attrapeur de rats de Hamelin* (traduit aussi par *Le Joueur de flûte de Hamelin*).

L'histoire commence à la veille de Noël en 1283 à Hamelin, une petite ville de Basse-Saxe. Tandis que celle-ci est envahie par les rats, un étranger se présente au maire et lui propose ses services de dératiseur en échange de mille pièces d'or. Il parvient à chasser les animaux en les attirant au son de sa flûte, puis les précipite dans la rivière Wesel toute proche. Mais le maire de la ville refuse de lui donner l'argent promis. En guise de vengeance, le joueur de flûte revient quelque temps plus tard et enlève tous les enfants, les entraînant loin d'Hamelin aux sons de sa musique.



Joachim Latarjet et Alexandra Fleischer

• Faire lire la version des frères Grimm (p. 10). Noter collectivement les thèmes rencontrés au fil de l'histoire : la peur des hommes liée à la présence des rats et à la pénurie de nourriture, le pouvoir d'envoûtement de la musique, la cupidité/l'avarice du maire et des habitants, la trahison de la promesse faite au joueur de flûte, la colère de ce dernier, la vengeance.

• Proposer à deux volontaires de lire l'extrait 1 du texte du spectacle (ci-après). Dégager les similitudes avec le conte original (les rats ont envahi la ville, on ne trouve pas de moyen pour s'en débarrasser) et les différences (cette scène ne fait pas partie du récit original, le maire est une femme, on comprend que si les rats prolifèrent, c'est à cause de l'avarice des habitants qui ne veulent pas payer pour entretenir leur ville).



Peinture réalisée en 1592 d'après le vitrail de l'église Marktkirche, à Hamelin.

EXTRAIT 1

LA MAIRE — Il y a des rats ! Il y a des rats, mais faites quelque chose, bon sang !

L'EMPLOYÉ — C'est au service de dératisation de s'en occuper.

LA MAIRE — Et bien qu'il s'en occupe le service de dératisation !

L'EMPLOYÉ — Il voudrait bien s'en occuper le service de dératisation, mais il a disparu.

LA MAIRE — Comment ça disparu ?

L'EMPLOYÉ — Oui, disparu. Il s'est, comme qui dirait, désintégré.

LA MAIRE — Mais enfin, comment c'est possible ça de se désintégrer ? Il a fait ça tout seul ?

L'EMPLOYÉ — Pas vraiment. Ça s'est fait assez lentement et en douceur. Je vais vous expliquer. Les gens, les habitants de la ville en avaient assez de payer pour leur ville. Du coup ils ont élu quelqu'un, vous, qui leur avez promis qu'ils allaient moins payer pour leur ville.

LA MAIRE — C'est bizarre j'avais complètement oublié cette histoire mais maintenant ça me revient.

- Proposer à un volontaire de lire l'extrait 2. Remarquer que ce dont il est question dans le texte est également absent du conte original. Faire des hypothèses : Qui peut être cet enfant ? (Un enfant d'Hamelin ? Le joueur de flûte quand il était petit ? Une version moderne du personnage, présenté sous les traits d'un jeune chanteur ?) À quel moment cette scène pourrait-elle se dérouler ? (est-ce le moment où le joueur entraîne les rats ? Une scène ajoutée au tout début de l'histoire ou à la fin ?)

Cette activité permettra de mettre en évidence (tout en préservant la surprise) le fait que Joachim Latarjet a apporté des variantes au récit, sans toutefois transformer la trame générale et les péripéties de l'histoire. On pourra préciser que les contes et légendes étaient transmis oralement avant d'être fixés par écrit. Au fil des siècles, ils ont ainsi souvent subi des transformations (traduction dans d'autres langues, variantes et réinterprétations...). Citer à titre d'exemple *Le Petit Chaperon rouge*, qui s'achève dans la version de Perrault lorsque le loup dévore la fillette et, dans la version des frères Grimm, par l'arrivée d'un chasseur qui sauve l'enfant en ouvrant le ventre de la bête.

Découvrir le projet de dispositif scénique

- Lire l'extrait de la note d'intention de Joachim Latarjet à propos du dispositif scénique et du décor : *J'ai eu envie d'un dispositif léger qui rappelle ceux d'autrefois, lorsqu'on montait une petite scène sur des tréteaux et que les décors étaient suggérés par des toiles peintes sur rouleau. J'ai conservé cet esprit tout en utilisant des outils contemporains : un écran et des images vidéo en fond de scène. Nous avons imaginé la construction d'un plateau de 20 centimètres de hauteur, 4 mètres de largeur et 3 de profondeur. Au fond, l'écran de projection vidéo permettra de représenter les différents lieux de l'histoire, en alternant les décors : tantôt des images naïves, tantôt des à-plats de lumières « flashes » et pops. Le plancher de scène sera couvert d'un revêtement en matière synthétique, suggérant une étendue de gazon. Une plante verte sera posée au bord du plateau, côté jardin. Ce dispositif scénique permettra de s'adapter aux multiples configurations rencontrées (théâtre, médiathèque, préau...).*

EXTRAIT 2

— Il est vraiment bizarre cet enfant !

— Oui, mais il chante bien... Écoute ! Mais écoute bon sang ! Il se passe une chose étrange quand il chante. Le monde disparaît !

Le monde disparaît et alors il ne reste plus que son chant, il ne reste plus que la musique.

Ce sont les animaux qui sont les premiers à l'entendre.

D'abord les oiseaux, les chats, les chiens. Puis arrivent les animaux plus petits : les souris, les belettes, les hamsters, les taupes...

L'enfant chante au milieu des bêtes et il est heureux.

- Proposer à chaque enfant de dessiner ce dispositif scénique – ou, si possible, d'en réaliser une maquette en trois dimensions –, d'après les indications fournies par le metteur en scène. Commenter les réalisations. Imaginer l'endroit où seront placés les spectateurs par rapport à la scène, comment ils seront assis.
- Montrer le dessin représentant une troupe ambulante au Moyen Âge (p. 6). Préciser que ce dispositif sur tréteaux permettait aux artistes de déplacer facilement la scène pour l'installer n'importe où. Comparer cette image avec les productions des élèves. Amener l'idée que pour *Le Joueur de flûte*, la scène ne sera pas surélevée et que les spectateurs seront assis.

● ● ● avant la représentation

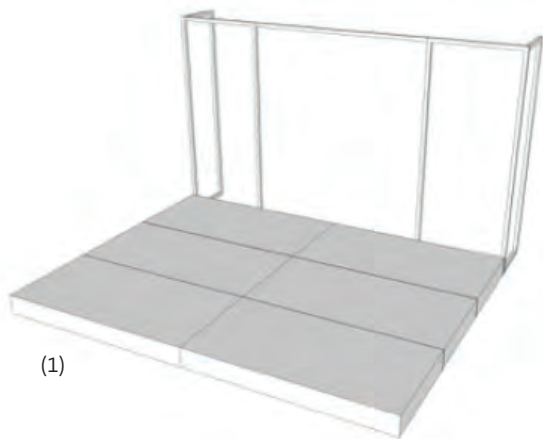


Représentation sur tréteaux d'une farce par une troupe ambulante (Médiathèque d'agglomération de Cambrai)

- Montrer le schéma en noir et blanc du plateau (1), l'image ayant servi d'inspiration pour le décor (2) et, enfin, le dispositif scénique et le décor réels du spectacle (3).



(2)



(1)

Se questionner sur l'interprétation et la mise en scène

- Rappeler qu'il n'y aura que deux interprètes au plateau. Évoquer l'extrait 1 lu précédemment (dialogue entre la maire et l'employé), l'extrait 2 (récit d'un-e narrateur-trice) et les autres personnages identifiés à la lecture du conte original (joueur de flûte, habitants – adultes et enfants – d'Hamelin). Questionner : étant donné qu'il y a davantage de personnages dans l'histoire que de comédiens sur scène, par quels procédés de narration, de jeu et de mise en scène pourront-ils être représentés ? Faire des hypothèses : projections vidéo, voix off, interprétation de plusieurs personnages par le/la même interprète, figurines ou marionnettes...

- Imaginer la manière dont les rats pourront être figurés, compte tenu de leur nombre très important.



(3)

PISTES D'ACTIVITÉS

après la représentation

Mener une analyse chorale du spectacle

L'analyse chorale est une mise en commun des souvenirs, impressions et ressentis que les spectateurs ont gardés de la représentation. Il s'agit de rassembler le plus de matière possible autour du spectacle par la simple remémoration, à la fois objective et sensible, de ce qu'on a vu. Elle est modérée par un animateur, qui distribue et relance la parole au sein du groupe assis en cercle, en invitant à décrire en détail l'espace scénique, les costumes, l'interprétation. L'analyse chorale permet ainsi de déjouer et dépasser les opinions toutes faites et les jugements « à l'emporte-pièces ». Elle est l'occasion de constater que chacun-e a vu « sa » représentation (en observant ou étant marqué-e par certains éléments qui ont peut-être échappé à d'autres ou les ont moins touchés). Elle est propice à installer une parole ouverte (chacun-e étant invité-e à s'exprimer sans être jugé-e), à favoriser l'écoute mutuelle entre les enfants.

Ce dispositif est proposé par l'ANRAT (association nationale de recherche et d'analyse théâtrale), qui en a fixé les règles du jeu. On pourra les consulter à cette adresse : www.anrat.net/tool_cats/6

Apporter des éléments de compréhension et des pistes d'interprétation possibles

Suite à l'analyse chorale, approfondir la compréhension en revenant sur les principales thématiques du spectacle et la manière dont elles sont traitées. Mettre ainsi en évidence les choix artistiques faits par Joachim Latarjet. En s'appuyant sur leur expérience de spectateurs, les enfants seront invités à commenter ces choix, à fournir des pistes d'interprétation possibles, à confronter leurs points de vue... On pourra s'appuyer sur le dossier du spectacle (comportant une note d'intention et un entretien avec le metteur en scène), téléchargeable dans la rubrique « Ressources » sur le site : odyssees-yvelines.com > page du spectacle.

Une ville corrompue

Joachim Latarjet transpose le conte dans une ville d'aujourd'hui. Il met en scène des habitants égoïstes et cupides, qui refusent de s'impliquer pour leur communauté. Refusant de payer pour l'entretien de leur ville, celle-ci devient sale au point d'être envahie par les rats. Dans une scène, l'auteur donne notamment la parole au petit rongeur, qui critique la bêtise et la méchanceté des hommes.

INVITER À COMMENTER :

- Comment l'ignorance des hommes est-elle représentée ? (évoquer les aspects ridicules du personnage de la Maire, le fait que les hommes confondent une flûte et un trombone, leur croyance que le rat est un animal méchant).
- Comment la cupidité des habitants est-elle évoquée ? (dans la chanson où les habitants expriment leur refus de payer un dératiseur, lorsque la Maire essaie de négocier le tarif proposé par le joueur de flûte, puis lorsqu'elle refuse de lui donner la somme promise en échange de son travail).

Le Joueur de flûte

Dans la version des frères Grimm, on ne sait rien du joueur de flûte. Joachim Latarjet conserve cet aspect solitaire et secret du personnage, mais formule des pistes d'interprétation psychologique, en choisissant de mettre en scène son enfance. Il imagine que le joueur était un garçon rejeté et maltraité par les autres en raison de son étrangeté et de ses dons musicaux. Ces expériences douloureuses l'ont endurci et fait de lui un homme méfiant.

INVITER À COMMENTER :

- Le joueur de flûte est-il un personnage joyeux, triste, sensible ou insensible ? Comment Joachim Latarjet exprime-t-il, dans son jeu, les différentes facettes du caractère de ce personnage ?
- Selon vous, où le joueur emmène-t-il les enfants à la fin ? Pourquoi ? À quels autres personnages de contes, différents et rejetés par les autres, le joueur de flûte fait-il penser ?

Le pouvoir de la musique

Langage universel, la musique exprime des sentiments que chacun peut comprendre. Dans le conte, elle est un vecteur de communication entre les hommes et les animaux, mais elle est aussi dotée d'une force capable de charmer, d'envoûter celui qui écoute. Dans l'interprétation que Joachim Latarjet fait du conte (sans que cela soit explicité au plateau), la musique a le pouvoir de soustraire les enfants d'Hamelin à l'influence néfaste des adultes. Constitutive du récit, elle est omniprésente du début à la fin du spectacle. Elle accompagne la narration et devient ponctuellement un élément central de l'histoire. Plusieurs genres musicaux sont représentés : la chanson, la musique instrumentale et la comédie musicale.

● ● ● après la représentation

INVITER À COMMENTER :

- Quels sont les instruments présents sur scène dans le spectacle ? (trombone, guitare et basse électrique) Entend-t-on d'autres sonorités (percussions, nappes sonores, clavier) ?
- À quels moments la musique est-elle présente ? Remarquer qu'elle est tour à tour un mode d'expression direct des personnages (dialogues parlés-chantés entre la Maire et les habitants, chansons des habitants et de Stella Dora), un « personnage » central du récit (lorsqu'elle exerce son pouvoir d'attraction sur les rats et sur les enfants), ou encore un support accompagnant l'histoire (ambiances sonores de certaines scènes).
- Quelles sont les impressions, émotions suggérées par la musique au fil du spectacle ?

Revenir sur les péripéties du spectacle et la mise en scène

Proposer aux enfants **de réaliser en autonomie la fiche 2** (p. 13), qui permet d'approfondir les différents épisodes et personnages (classement, vocabulaire), et quelques éléments de mise en scène (décors, lumière, vidéo). Corriger collectivement.

EXTRAIT 3

LE GARÇON MÉCHANT — Tu trouves ça normal d'avoir autant de cadeaux ?

(L'enfant chanteur est surpris, c'est la première fois que ce méchant garçon lui pose une question, il lui répond donc avec plaisir.)

L'ENFANT CHANTEUR — C'est normal. C'est son anniversaire à cette petite fille. On donne des cadeaux aux anniversaires. On lui donne des cadeaux pour la remercier d'accepter de vivre au milieu d'une famille qu'elle n'a pas choisie et pour la remercier d'être encore en vie.

LE GARÇON MÉCHANT — Non mais tu veux mon poing dans ta figure ? Je parle de toi abruti ! Pourquoi on te donne des cadeaux à toi ?

L'ENFANT CHANTEUR — Parce que je chante à son anniversaire.

LE GARÇON MÉCHANT — Tu chantes et on te donne toutes ces choses, tous ces gâteaux, ces cadeaux, ces merveilleuses sucreries ?

L'ENFANT CHANTEUR — Exactement.

LE GARÇON MÉCHANT — Mais c'est n'importe quoi !

Mettre en voix deux extraits du spectacle

Effectuer des mises en voix des extraits 3 et 4 en duo, en cherchant à mettre en valeur l'opposition entre les personnages (posture, gestes, intonation...). Chercher des idées de mises en scène pour chaque extrait. Mettre en commun les propositions.

EXTRAIT 4

LE JOUEUR DE FLÛTE — Je suis le seul à pouvoir vous débarrasser de ces rats.

LA MAIRE — Ah, bon ?

LE JOUEUR DE FLÛTE — Oui, le seul.

LA MAIRE — Quel poison utilisez-vous ?

LE JOUEUR DE FLÛTE — Aucun.

LA MAIRE — Alors avec quel piège ? Parce qu'on les connaît tous : les tapettes, les planches à colle...

LE JOUEUR DE FLÛTE — Pas de pièges.

LA MAIRE — Bon écoutez, je n'ai pas de temps à perdre avec quelqu'un qui se pointe dans un accoutrement ridicule. Les rats ont envahi la ville et personne n'est prêt à bouger le moindre petit doigt pour les faire partir alors soit vous m'expliquez, soit vous partez.

LE JOUEUR DE FLÛTE — Je joue du trombone.

LA MAIRE — Oui ? Et moi je joue du ukulélé.

LE JOUEUR DE FLÛTE — Je joue du trombone et les rats me suivent.

LA MAIRE — Qu'est-ce que c'est que ces sornettes ?

LE JOUEUR DE FLÛTE — Apportez-moi un rat.

LA MAIRE — Pas la peine il y en a partout !

Vivre des prolongements en musique

- **Extrait musical n°1** : musique sur laquelle les rats suivent le joueur de flûte

- **Extrait musical n°2** : musique sur laquelle les enfants suivent le joueur de flûte

(Ressources à télécharger sur www.odyssees-yvelines.com
> page du spectacle)

Découvrir un instrument : le trombone

• Montrer la photo de Joachim Lataret avec son trombone (ci-après). Décrire l'instrument, sa matière, les parties qui le composent (embouchure, corps – tube ou tuyau –, pavillon). Évoquer son fonctionnement (le musicien souffle dans l'embouchure, et tire la coulisse d'avant en arrière pour faire varier les hauteurs des notes). Proposer de nommer

● ● ● après la représentation

d'autres instruments qui lui ressemblent par leur mode de maniement. Indiquer que le trombone fait partie de la famille des instruments à vent, et de la « sous-famille » des cuivres (tout comme le saxophone, la trompette, le cor, le tuba...).

- Rappeler que Joachim Lataret, dans le spectacle, porte à la ceinture des petits objets qu'il insère parfois dans le pavillon de son instrument lorsqu'il joue. Faire des hypothèses sur leur fonction. Puis dire qu'il s'agit de sourdines, et qu'elles servent à transformer le timbre, ou la couleur des sons émis par le trombone.

On pourra regarder cette vidéo (en anglais) qui permet d'entendre les différentes couleurs sonores d'un trombone à coulisses : https://youtu.be/kW_nHM5yxqY



© Olivier Ouadah

Comparer deux morceaux extraits du spectacle

Écouter les deux musiques interprétées par le joueur de flûte (lorsqu'il attire les rats, puis les enfants) pour relever leurs différences. (Procéder à des écoutes répétées et fragmentées, pour permettre aux enfants de bien repérer les sonorités et la progression de chaque musique. Proposer de reprendre les mélodies entendues à la voix pour aider à bien les identifier.)

MORCEAU N°1 :

- Il est très rythmique (phrases mélodiques sous forme de notes piquées, détachées)
- On y entend une accumulation sonore : entrée d'un trombone (mélodie grave donnant une base rythmique), puis entrée d'une basse électrique (cordes pincées dans les graves, renforçant la base rythmique), puis entrée d'une mélodie plus aiguë au trombone (qui répond à la mélodie grave du premier trombone), puis ajout d'une autre mélodie au trombone (encore plus aiguë), enfin entrée d'une guitare électrique (arpèges).
- Proposer aux enfants d'exprimer leurs ressentis : est-ce une musique joyeuse ou triste ? Pourquoi ?

MORCEAU N°2 :

- Il est assez lent, interprété legato - les notes sont liées (contrairement au morceau n°1).
- On y entend également une accumulation sonore : la base rythmique est donnée à la guitare (notes aiguës jouées sur une pulsation régulière), puis entrée du 1^{er} trombone sur des sonorités graves et une mélodie descendante, puis entrée d'un 2^e trombone jouant la même mélodie plus haute, puis entrée d'un 3^e trombone renforçant cette mélodie sur des sonorités encore plus aiguës.
- Proposer aux enfants d'exprimer leurs ressentis : est-ce une musique joyeuse ou triste ? Pourquoi ?

Créer deux ambiances musicales

Créer deux ambiances sonores très différentes, en s'inspirant de ces deux musiques extraites du spectacle. Proposer de reproduire le processus d'accumulation sonore présent dans chaque morceau, en interprétant la base rythmique à l'aide de petites percussions (un enfant joue, un autre le rejoint, puis un troisième...) et la mélodie à la voix (un enfant commence, puis un autre double la mélodie, puis un troisième...).

LE JOUEUR DE FLûTE DE HAMELIN

■ texte du conte des frères Grimm

La vie était facile pour les habitants d'Hamelin en Allemagne. Les pauvres n'étaient pas trop pauvres, et les riches avaient beaucoup plus que nécessaire. Au lieu d'être contents, ces gens se montraient égoïstes, et ne pensaient qu'à festoyer. Les parents trouvaient que les enfants leur causaient trop de soucis. C'est alors qu'un horrible événement eut lieu à Hamelin...

En cette veille de Noël 1283, les habitants étaient en pleins préparatifs de la fête. Partout on pouvait humer les effluves de jambons et de dindes en train de rôtir, de gâteaux et de tartes en train de cuire. Au milieu de tout ce remue-ménage, personne ne remarqua un rat qui se faufilait à travers les portes de la ville. Il fut suivi d'un autre, puis d'un autre.

Au bout de cinq minutes, il y avait une centaine de rats, au bout d'une heure ils étaient plus d'un millier. Et bientôt, la ville entière fut envahie. Les rats se glissaient sous les portes, grimpaient le long des gouttières, et tombaient en grappes dans les cheminées. Les gens essayèrent vainement de sauver quelque nourriture, mais les rats dévoraient tout. Bientôt il ne resta plus rien des préparatifs de la fête.

Au matin de Noël, les rats étaient partout : dans les armoires, sous les lits, dans les chaussures, et jusque dans les berceaux. Épouvantés, les gens se rendirent à l'Hôtel de ville pour demander au maire de faire quelque chose. Lors d'une réunion d'urgence, le maire et ses conseillers mirent au point un plan à base de pièges et de poison pour débarrasser Hamelin des rats.

Hélas, les rats se montrèrent si malins et si vigoureux qu'ils évitèrent les pièges et dévorèrent le poison comme si c'était du sucre.

Le troisième jour, il n'y avait plus rien à manger. Alors les rats dévorèrent les oreillers, les livres,

les chaises et les tables. Ils poursuivaient les chiens et tuaient les chats. Ils mordaient les gens dans leur lit, et personne ne pouvait plus dormir. Celui qui voulait s'habiller découvrait des rats nichés dans ses chaussures. Désespéré, le maire décida finalement d'offrir mille pièces d'or à la personne qui pourrait débarrasser la ville de ce fléau.

Le quatrième jour, un étranger arriva à Hamelin et demanda à voir le maire :

– J'ai entendu dire que vous offriez mille pièces d'or à celui qui délivrerait la ville de ses rats.

Le maire demanda :

– Cela est vrai, mais qui êtes-vous ?

– On m'appelle le Joueur de flûte. Je sais comment vous aider.

– Très bien, acquiesça le maire, si vous pouvez nous débarrasser des rats, vous toucherez la récompense.

L'étranger quitta l'Hôtel de ville et se dirigea vers la place du marché. Il commença à jouer une étrange mélodie sur

une simple flûte en bois. Dès les premières notes, les rats cessèrent de manger pour écouter la chanson du Joueur de flûte. Puis, d'un même mouvement, tous accoururent des ruelles, détalèrent des maisons, et s'élancèrent hors des boutiques pour venir se rassembler autour de lui.

Bientôt, la place du marché fut envahie de centaines de milliers de rats. Jouant toujours, l'étranger

se mit à marcher à travers la ville. Les rats le suivirent et franchirent derrière lui les portes d'Hamelin.

Lorsqu'il atteignit les berges de la rivière, le Joueur de flûte s'immobilisa sans cesser de jouer de son instrument. Pour suivre leur galop, les rats se précipitèrent dans la rivière. Quand l'homme arrêta de jouer, tous les rats d'Hamelin sans exception avaient été engloutis. Les gens se mirent à chanter et danser de joie, les cloches de la ville carillonnèrent à toute volée.

Mais tout le monde avait oublié le Joueur de flûte, et lorsqu'il réapparut aux portes de la ville, le sourire du maire s'effaça.

– J'ai tenu ma promesse, dit l'étranger, veuillez me donner les mille pièces d'or.

– Ah ! répondit le maire, vous voulez dire les cinquante pièces d'or. Tenez, les voici.

– Nous étions d'accord pour mille, pas pour cinquante, répartit le Joueur de flûte, ne manquez pas à votre promesse.

– Vous croyez que nous allons vous donner mille pièces d'or pour avoir joué un petit air de rien du tout sur votre flûte ? Cela ne vous a guère demandé de travail. Je vous offre cinquante pièces d'or, c'est à prendre ou à laisser !

Le Joueur de flûte fixa froidement le maire.

– Vous allez regretter ceci, dit-il, et il le quitta sans prendre la récompense.

Les semaines passèrent et la vie reprit à Hamelin comme avant. La ruse du maire avait fait économiser mille pièces d'or à la ville, et c'est le seul souvenir que les gens gardaient du Joueur de flûte.

Mais un matin, les habitants entendirent les doux accents d'une flûte, et ils comprirent que l'étranger était de retour. Comme il jouait son étrange et merveilleuse mélodie, tous les enfants d'Hamelin se rassemblèrent autour de lui en chantant, riant et dansant.

Leurs parents tentèrent de les retenir, mais ils étaient sous le charme de la musique du Joueur de flûte. Sans la moindre crainte, les enfants suivirent l'étranger. En procession, ils franchirent le pont sur la rivière et disparurent derrière les montagnes. Ni le Joueur de flûte ni les enfants ne réapparurent jamais à Hamelin.

Mais depuis ce jour-là, lorsque le vent souffle de derrière les montagnes, l'on peut entendre des rires d'enfants heureux.

FICHE 1

Côté coulisses

1] Relie chaque nom de métier à sa définition.

Le metteur en scène / La metteuse en scène
L'auteur / L'auteure / L'autrice
L'interprète
La (le) scénographe
Le costumier / La costumière
Le décorateur / La décoratrice
Le compositeur / La compositrice
Le régisseur son / La régisseuse son
Le régisseur lumière / La régisseuse lumière

Il/elle s'occupe de la sonorisation : pour que tout le monde entende bien dans la salle et sur scène !

Il/elle imagine et réalise les costumes portés par les interprètes.

Il/elle imagine l'espace dans lequel vont jouer les interprètes, à la manière d'un architecte.

Il/elle compose les ambiances sonores ou les musiques que l'on entendra dans le spectacle.

Il/elle imagine une histoire et écrit le texte du spectacle.

Il/elle orchestre tous les éléments du spectacle en un tout cohérent et dirige les interprètes au plateau.

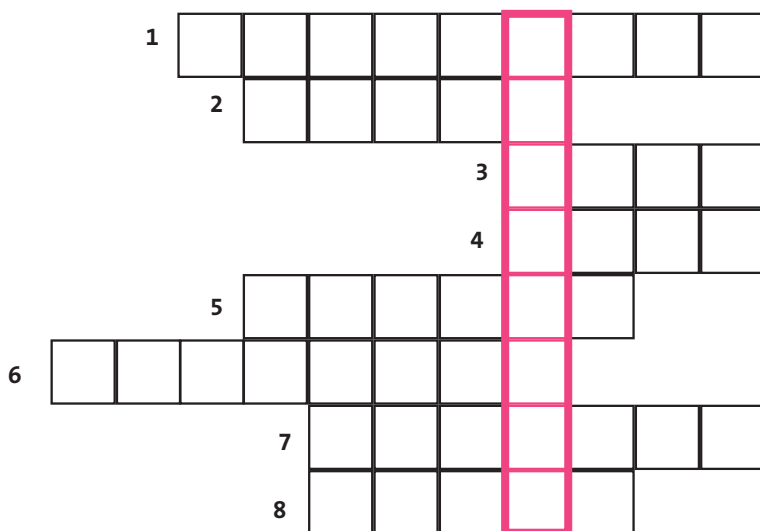
Il/elle imagine et construit les décors présents sur scène.

Il/elle s'occupe des éclairages et règle les changements de lumière tout au long du spectacle.

C'est l'artiste qui met en jeu son corps, sa voix et ses talents expressifs sur la scène.

2] Les lettres des mots ont été mélangées.

Remets-les dans l'ordre, en t'aidant de la phrase à droite. Puis, complète la grille horizontalement en écrivant chaque mot au bon endroit. Verticalement, tu découvriras un mot. Il désigne la petite lumière qui reste toujours allumée sur la scène d'un théâtre, même lorsque le spectacle est terminé.



1- **lissouces** > Espace situé derrière la scène, interdit aux spectateurs

2- **alsel** > Endroit où le public est installé pour voir le spectacle

3- **tipétionré** > Séance pendant laquelle les interprètes travaillent avec le metteur en scène

4- **trev** > La couleur « interdite » sur scène

5- **uiread** > Suspendu entre la salle et la scène, il s'ouvre quand le spectacle commence

6- **médconeï** > Il joue la comédie, seul ou avec des partenaires

7- **tapaeul** > Autre nom pour désigner la scène

8- **solge** > Lieu réservé aux interprètes, où ils s'habillent et se maquillent

3] Associe la (ou les) image(s) au métier qui lui correspond.

Décorateur	n°
Chanteuse	n°
Comédien	n°
Costumier	n°
Scénographe	n°
Mime	n°
Régisseur lumière	n°
Compositeur	n°



FICHE 2

Les personnages et les péripéties du spectacle

1] Qui interprète chaque personnage dans le spectacle ?

Complète le tableau en mettant des croix dans la case correspondante.

PERSONNAGE	Joachim Latarjet	Alexandra Fleischer
Le/la narrateur/narratrice		
Joueur de flûte enfant		
Joueur de flûte adulte		
L'enfant méchant		
La dératiseuse		
La Maire		
Stella Dora		
L'employé de la mairie		
Le rat		
Le chat		

2] Complète l'histoire à l'aide des mots ci-dessous, en écrivant sur les pointillés.

DÉRATISEUSE | VENGEANCE | VILLE | MAIRE | MARIE-ANTOINETTE | RÉCOMPENSE | VOIX | TROMBONE

Enfant, le « joueur de flûte » a le don de charmer les animaux avec sa

Un jour, il rencontre une femme, qui lui propose de lui apprendre son métier :

.....

Un chat, nommé, se déclare incapable de chasser les rats

qui envahissent sa ville. Le joueur de parvient à chasser les animaux

en jouant de la musique. Mais la refuse de lui donner

sa En guise de, le musicien attire les enfants

aux sons de sa musique et les emmène à jamais loin de la

3] Associe à chaque photo la description du passage de l'histoire correspondant.

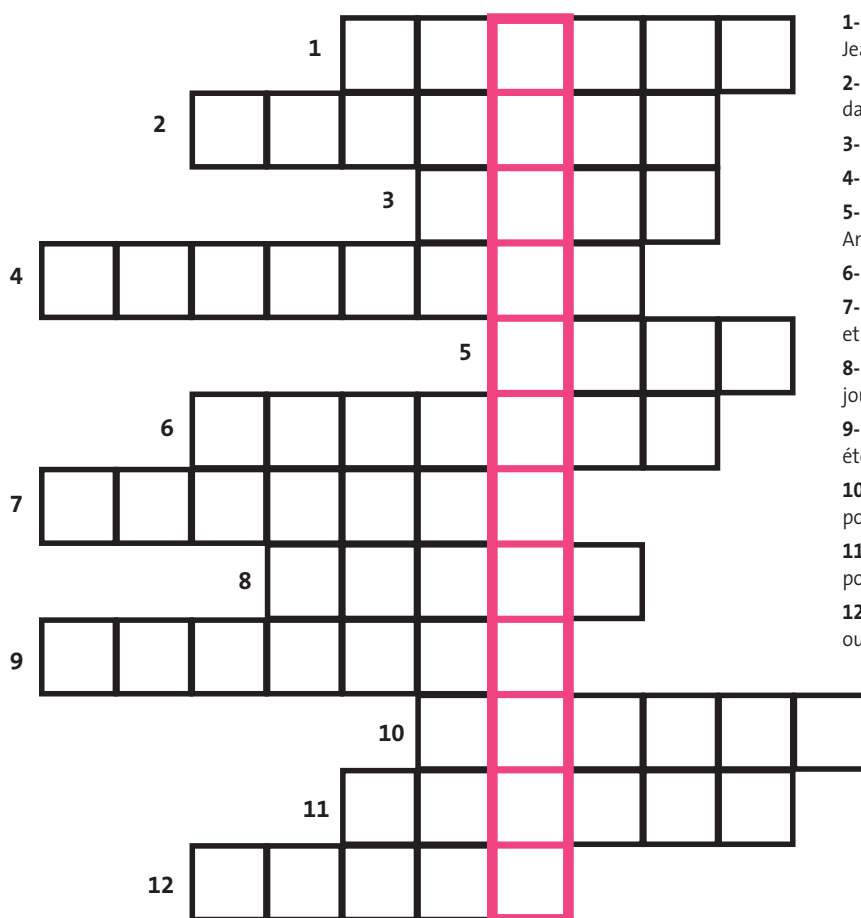


- A] Le joueur de flûte attire les rats au son de sa musique.
- B] Les rats ont envahi la ville et se nourrissent des déchets.
- C] L'enfant chanteur est attaqué par l'enfant méchant.
- D] Les habitants déclarent qu'ils refusent de payer pour l'entretien de leur ville.
- E] Le joueur de flûte signe un contrat avec la Maire.
- F] Le joueur de flûte attire les enfants au son de sa musique.

4] Complète le tableau en écrivant les différences entre les deux scènes du spectacle.

	Le joueur attire LES RATS loin de la ville	Le joueur attire LES ENFANTS loin de la ville
Quel style de musique interprète le « joueur de flûte » ?		
Quelles sont les images projetées en vidéo ?		
Comment la narratrice raconte-t-elle ce passage ?		
Quelles sont les émotions que tu as ressenties à ce moment du spectacle ?		

5] Complète les mots casés, horizontalement, à l'aide des définitions.
Tu découvriras le nom d'un conte des frères Grimm.



- 1- Les frères Grimm sont connus pour leurs contes, Jean de la Fontaine est connu pour ses....
- 2- Ville où se déroule *Le Joueur de flûte*, dans la version des frères Grimm.
- 3- Petits rongeurs qui ont envahi la ville.
- 4- Instrument à vent entendu dans le spectacle.
- 5- Animal qui se cache sous le prénom de Marie-Antoinette.
- 6- Prénom de l'auteur du spectacle.
- 7- Elle a le pouvoir d'envoûter les animaux et les enfants.
- 8- Endroit où se trouvent les interprètes lorsqu'ils jouent un spectacle.
- 9- Il en faut pour jouer du trombone et pour éteindre ses bougies d'anniversaire.
- 10- Le joueur de flûte en demande un million pour chasser les rats.
- 11- Les habitants refusent de le dépenser pour l'entretien de leur ville.
- 12- Instrument à vent, elle peut être à bec ou traversière.

CORRIGÉS

des fiches activités

Fiche 1

2] Chanteuse - Régisseur lumière - Mime - Scénographe - Comédien - Costumier - Décorateur

3] Horizontalement, de haut en bas : Coulisses - Salle - Répétition - Rideau - Comédien - Plateau - Loges.
Mot à trouver verticalement : servante.

Fiche 2

1] Joachim Lатарjet (le joueur de flûte enfant, le joueur de flûte adulte, l'employé de la mairie) / Alexandra Fleischer (la narratrice, l'enfant méchant, la dératiseuse, la maire, le rat, le chat, Stella Dora)

2] Photos de haut en bas et épisodes correspondants : 1. Le joueur de flûte signe un contrat avec la Maire / 2. L'enfant chanteur est attaqué par l'enfant méchant / 3. Les rats ont envahi la ville et se nourrissent des déchets / 4. Les habitants déclarent qu'ils refusent de payer pour l'entretien de leur ville / 5. Le joueur de flûte attire les enfants au son de sa musique / 6. Une chanteuse propose de chasser les animaux indésirables / 7. Le joueur de flûte attire les rats au son de sa musique.

3] Dans l'ordre : voix — dératiseuse — Marie-Antoinette — Trombone — Maire — Récompense — Vengeance — Ville.

5] Horizontalement, de haut en bas : Fable — Hamelin — Rats — Trombone — Chat — Joachim — Musique — Scène — Souffle — Pièces — Argent — Flûte.

Titre à découvrir verticalement : Blanche-Neige.