

I. Les Éraflés

17 personnages 60 minutes 9/15 ans

Résumé

Un être malveillant a volé les cartes de cantine des pauvres élèves de primaire venus visiter le collège. Il a encore frappé! Il a déjà blessé de nombreux personnages de l'histoire et voilà maintenant qu'Il recommence et retient en otage les cartes de cantine des visiteurs. Il est temps de partir à l'aventure, à la recherche du mot-mystère qui permettra de retrouver et démasquer le coupable avant de déguster un délicieux déjeuner bien mérité.

Durée

- ◆ 10 min pour l'accueil.
- ◆ 40 min de jeu (modulable); pour chaque scène 1 min 30 dont 3 min de jeu.
- ♦ 5 min fin du jeu.

Personnages

- O L'Éraflé: meneur de jeu, très digne.
- O La Raflée: meneuse de jeu, très digne.
- O Molière: jeune homme dynamique et enioué
- O Lully: jeune homme naïf et enjoué.
- O Louis XVI: homme digne.
- O Marie-Antoinette: apeurée et naïve.
- O Lady Denante: digne et hautaine.
- O Mary-Christmas: simple et joyeuse.
- O Kévin: l'agent immobilier.
- O Becbinzène: savant fou, mais avec les pieds sur terre.
- O Tubaessai: savant fou, naïf et enthou-
- O Madame Lestylo: principale du collège, sérieuse.

- O Monsieur Leclavier: secrétaire sérieux.
- O Madame Doc: la documentaliste, fantasque.
- O Pim, Pam et Poum: trois petits personnages, drôles et enthousiastes.
- O Les malades (petits rôles) : ils accompagnent les équipes ou déambulent dans les lieux

Costumes

- O L'Éraflé: un pantalon noir, un teeshirt noir et une cape noire.
- O La Raflée: une robe noire.
- O Molière: une veste rouge.
- O Lully: un grand manteau vert.
- O Louis XVI: une cape vert foncé.
- O Marie-Antoinette: une robe longue.
- O Lady Denante: un long manteau.
- O Mary-Christmas: une doudoune verte.
- O Kévin: un costume clair.
- O Becbinzène et Tubaessai: une blouse blanche, tachée de toutes les couleurs.
- O Madame Lestylo: un chemisier clair, un pantalon noir et une veste noire.
- O Monsieur Leclavier: une chemise claire, un pantalon noir et une veste noire.
- O Madame Doc: une robe à fleurs.
- O Pim, Pam et Poum: des déguisements d'animaux ou drôles, au choix.

Accessoires

 L'Éraflé: un chapeau à large bord, des blessures simulées sur les bras et le visage et une jambe bandée et parsemée de faux sang.

- O La Raflée: un chapeau à large bord, des blessures simulées sur les bras et le visage et un bras en écharpe.
- O Molière: une longue perruque brune bouclée ou un large chapeau noir avec une grande plume rouge, un foulard rouge, une plume pour écrire et un grand bloc de feuilles.
- O Lully: une longue perruque brune bouclée ou un large chapeau noir avec une grande plume verte et un violon.
- O Louis XVI: une couronne et un sceptre.
- O Marie-Antoinette: une couronne, un foulard drapé autour du cou et une broche.
- O Lady Denante: un grand chapeau et sac à main.
- O Mary-Christmas: une guirlande autour du cou.
- O Becbinzène et Tubaessai: des cheveux crêpés, un masque et des gants de scientifiques.
- O Madame Lestylo: une coiffure stricte, un stylo à la main et un sac en bandoulière.
- O Monsieur Leclavier: une coiffure stricte et un ordinateur portable dans un sac en bandoulière.
- O Madame Doc: un bandeau dans les cheveux et une pile de livres sous le bras.

Musique et bruitages

- Français: Le Bourgeois Gentilhomme La Cérémonie des Turcs, de Jean-Baptiste Lully.
- O Anglais: God Save the Queen.
- O CDI: une chanson tirée du Fantôme de l'Opéra.
- O Administration: *Tout le monde il est beau*, de Zazie.
- O Histoire / Géographie: Ah! ça ira.
- O Sciences: Run Boy Run, de Woodkid.

Décor et indications scéniques

O Les visiteurs sont accueillis dans le hall de l'établissement. Dans un grand tissu replié en forme de baluchon, l'Éraflé et la Raflée transportent les lettres à distribuer ainsi que les masques noirs à donner à chaque visiteur.

- O Les différentes sènes se tiendront devant les salles de classe concernées (sauf celle au CDI qui se tiendra à l'intérieur de la salle). Un espace pour jouer sera matérialisé par un marquage au sol avec, à l'intérieur, cinq chaises pour les visiteurs / spectateurs qui feront face à la scène. On prévoira un espace « d'attente » pour les équipes simultanées.
- O Avant de commencer la scène, les comédiens lancent la musique (signal pour les visiteurs de s'assoir). Une seule équipe à la fois assiste à la pièce. Si une équipe arrive alors que les chaises sont prises, elle doit soit assister à une autre scène, soit se mettre en retrait.

Le mobilier dont vous aurez besoin

- O 6 miroirs pour le mot final (1 par scène théâtrale).
- O Cinq chaises devant chaque scène, un marquage au sol pour délimiter l'espace de jeu et un marquage au sol pour délimiter l'espace d'attente.
- O Un stylo par équipe.
- O Un masque noir par joueur.
- O Un moyen de diffuser de la musique par scène.
- Français: une table, une chaise, une grande feuille, une plume pour écrire et un violon.
- O Anglais: une table, une chaise et l'affiche de l'agence « Kiloutou ».
- O CDI: un livre du CDI.
- O Administration: deux tables, deux chaises, un bloc-notes, un stylo, un ordinateur portable (qui ne fonctionne pas obligatoirement) et une corbeille à papiers.
- O Histoire / Géographie: deux chaises, deux couvertures (plaids), deux valises, un foulard et une cagoule.
- O Sciences: une table, deux chaises, plusieurs tubes à essai, des récipients transparents contenant de l'eau colorée (toutes les couleurs) et un tube à essai contenant de l'eau.

À télécharger

- O Un masque noir à reproduire sur du carton.
- O L'énigme « Français » (la devinette sur Molière et Lully).
- O L'énigme « Anglais » (les mots cachés).
- O L'énigme « CDI » (devinette).
- O L'énigme « Administration » (les noms coupés).
- O L'énigme « Histoire / Géographie » (la phrase codée).
- O L'énigme « Sciences » (le tableau de Mendeleiev et les consignes).

- O La fiche jeu recto (les scènes de théâtre et le mot-mystère).
- O La fiche jeu verso (le plan à compléter, les destinataires, la signature, la lettre, les exigences).

À distribuer à la fin

O Le dernier indice à montrer, par les comédiens, à chaque équipe quand elle est passée par toutes les salles et qu'elle a trouvé le mot-mystère (indice à lire avec un miroir).

Acte

L'accueil des visiteurs

L'Éraflé

Bienvenue au royaume de [nom de l'établissement, du lieu]. Nous sommes très heureux de vous accueillir ici, dans ce merveilleux bâtiment, avec ces salles formidables, ces couloirs magnifiques...

La Raflée

Euh, s'il te plait!

L'Éraflé, continuant comme si de rien n'était.

Je disais, ces couloirs magnifiques!

La Raflée, lui touchant le bras.

Je peux te...

L'ÉRAFLÉ, ne fait pas attention, continue sur sa lancée.

Avec des professeurs épatants, des élèves gentils, un chef cuisinier...

La Raflée

Justement!

L'ÉRAFLÉ

Justement quoi? Laisse-moi accueillir ces pauvres petits qui débarquent de leur campagne pour...

La Raflée

Justement, le chef cuisinier ne pourra pas leur faire à manger, personne ne les laissera entrer dans la cantine!

L'Éraflé

Ah oui? Et pourquoi ça?

La Raflée, parlant bas à l'Éraflé.

Parce que leurs cartes ont disparu!

L'ÉRAFLÉ, criant.

Disparu? Non! Ce n'est pas possible! *Il* a encore frappé!

La Raflée

Tu crois que c'est lui?

L'ÉRAFLÉ

Mais bien sûr! Cet être malveillant qui nous a fait toutes ces blessures... Regardez comme nous sommes mal en point!

La Raflée

Qui nous a volé tous nos billets de retard...

L'Éraflé

Ah mes pauvres amis! Vous devrez vous passer de manger.

La Raflée

Et de boire! Peut-être même de sortir d'ici...

L'Éraflé

À moins que...

La Raflée

À moins que... quoi?

L'ÉRAFLÉ

À moins que vous (il désigne le public) les retrouviez!

La Raflée

Laisse tomber! Tu as vu comme ils sont jeunes? Pas possible de rivaliser avec lui!

L'ÉRAFIÉ

Mais si! Ils peuvent retrouver leurs cartes de cantine!

Ils ouvrent leur gros baluchon.

La Raflée

Il a laissé ceci pour eux... pour leur donner une chance de sortir vivants d'ici!

L'ÉRAFLÉ

Ah glagla!

La Raflée

Les lettres : une par équipe et des loups noirs : un pour chacun d'entre vous.

L'ÉRAFLÉ

Mais qu'est-ce qu'on attend? On va leur donner tout ça...

Ils donnent un loup par personne et une lettre par équipe. Puis ils lisent la lettre, en la dépliant au fur et à mesure.

La Raflée, lisant.

À l'attention des visiteurs.

L'ÉRAFLÉ, lisant.

Signé: l'être maléfique.

La Raflée, ouvrant la lettre.

Voici le plan de l'établissement. Surtout, ne trainez pas dans les couloirs!

La Raflée, ouvrant encore, lit la partie blanche.

« Chers visiteurs, l'heure est venue pour vous de m'affronter. Je vous donne une dernière chance de récupérer les cartes qui vous permettront de manger à la cantine! Après avoir assisté à des scènes de théâtre, aux quatre coins de ce collège, vous recevrez des énigmes qui vous permettront de collecter les lettres d'un mot-mystère. Ce mot vous mènera tout droit au voleur de cartes! Ha ha ha ha! Soyez attentifs et malins! »

LA RAFLÉE

- « Il donne ses exigences:
- En toute circonstance, gardez votre masque. Il pourrait vous arriver malheur si vous l'ôtez!
- Restez groupés, l'union fait la force.
- Ne courez pas, regardez autour de vous, ne vous laissez pas influencer ni intimider.

 Ne perdez pas espoir! La liberté (et votre repas) est au bout de vos efforts. »

La Raflée, au public.

Mais non. Vous n'êtes pas capable de ça? Si? Vous croyez?

L'ÉRAFLÉ

Ah, tu vois... Alors il faudra aller aux endroits indiqués sur cette feuille (il ouvre la lettre en entier et montre la fiche jeu) trouver ces personnages (il les montre en bas de la fiche jeu) qui vous feront passer des tests pour prouver votre bravoure...

La Raflée

Fiez-vous à la musique! Ils passeront un air de musique pour vous signaler leur présence. Vous vous assiérez alors sur les chaises, si elles sont libres. Sinon, vous irez de côté attendre votre tour.

L'ÉRAFLÉ

Et après leur scène, ils vous remettront une énigme! Soyez TRÈS attentifs! Votre sort est entre leurs mains!

La Raflée

Eh oui! Car dans chaque énigme, vous devrez trouver la lettre...

L'ÉRAFLÉ

... qui composera le mot...

La Raflée et l'Éraflé

... mystère! (Ils montrent les cases vides.)

La Raflée

Et pour vous aider, nous vous donnons la dernière lettre du mot. C'est un « S »! Vous pouvez déjà le noter.

Ils attendent que chaque équipe ait écrit la lettre.

L'ÉRAFLÉ

Alors, seulement quand vous aurez ce mot, vous pourrez venir nous retrouver ici.

La Raflée

Vous reviendrez ici, n'est-ce pas? Ici! Et pas ailleurs!

L'ÉRAFLÉ

Et surtout, méfiez-vous des êtres malveillants qui hantent ce collège!

La Raflée

Ne vous fiez qu'à ceux que vous voyez...

La Raflée et l'Éraflé

... ici! (Ils montrent les personnages au bas de la page). Ce sont eux qui sont vos meilleurs alliés.

L'ÉRAFLÉ

Sinon, il risque de vous faire du mal.

La Raflée

Allez, nous vous souhaitons de réussir!

L'ÉRAFLÉ

Avec beaucoup de perspicacité! Et surtout...

La Raflée

... soyez prudents! Suivez la musique et votre intelligence.

L'ÉRAFLÉ

Et courageux!

La Raflée et l'Éraflé

À tout à l'heure!

Les équipes partent avec leur fiche jeu A3 pour aller voir, de manière aléatoire, les comédiens qui leur présentent les jeux et énigmes. Ils passent à tour de rôle dans chaque groupe qui rejoue la pièce autant de fois qu'il y a d'équipes.



Documents à télécharger

Fiche jeu à imprimer recto verso en A3 et à plier en 8 selon le schéma ci-dessous.









Masque à imprimer sur du carton A4 (2 par page), autant que de participants, à distribuer dès le début du jeu.



Les fiches énigmes à présenter aux joueurs

 « FRANÇAIS »: Molière et Lully présentent l'énigme français.

À imprimer (4 par page).

Solution: Le nom de Molière est POQUE-LIN, celui du musicien est LULLY. La lettre commune est le « U » qui est en 6° position dans le mot-mystère.

- « ANGLAIS »: Lady Denante, Mary-Christmas et Kévin présentent l'énigme anglais. Les deux lettres inutilisées sont la lettre qui fait partie du mot-mystère en 3° position. A en 3° position dans le mot mystère.
- « CDI »: La Doc, Pim, Pam et Poum présent l'énigme CDI.
 À imprimer (4 par page)

Solution:

Le titre était Le Fantôme de l'opéra,

F en 4^e position dans le mot-mystère.

 « HISTOIRE GÉOGRAPHIE » Marie-Antoinette et Louis XVI présentent l'énigme histoire-géographie.

À imprimer (4 par page).

Solution: La lettre du mot mystère est 5 fois citée dans le lieu où veut aller Marie Antoinette. Chaque lettre est remplacée par la lettre précédente dans l'alphabet.

Nous voulons partir au plus tôt à la forteresse de Montmédy, aidez-nous ! Marie-Antoinette.

La lettre est le (E) en première et avant-dernière position dans le mot-mystère.

 « ADMINISTRATION »: Mme Lestylo et M. Leclavier présentent l'énigme administration.

À imprimer (4 par page).

Solution:

Le « L » se retrouve partout.

L en 5^e position dans le mot-mystère.

- Pour le jeu « ADMINISTRATION » une feuille supplémentaire est à imprimer et à déchirer en deux pour le jeu.
- SCIENCES: Tubaéssai et Becbinzène présentent l'énigme sciences.
 À imprimer (4 par page).

Solution :

Le « R » se retrouve dans chaque case.

R en 2º position et en 7e position dans le mot-mystère.

- Pour le jeu « SCIENCES » document supplémentaire : le TABLEAU DE MENDE-LEIEV à imprimer en 1 exemplaire. On peut plastifier le document qui resservira pour toutes les équipes.
- SOLUTION DE FIN: solution à imprimer (4 par page) et à donner à chaque équipe avec un miroir pour lire la solution. Solution:

Éraflure, n. fém : Blessure, écorchure superficielle.

Le mot-mystère était donc « Éraflures ».