



# Sur la pointe des pieds

de Suzanne Lebeau

Carnet artistique et pédagogique

---

**Carnet artistique et pédagogique rédigé par Mélodie Cosquer, metteuse en scène et comédienne, à destination des élèves de cycle 2/cycle 3 dont l'analyse peut s'étendre à des élèves plus âgés, certains exercices proposés étant développés et/ou adaptés en conséquence.**

**Mis en ligne en juin 2023.**

## Le texte

---

Lucie, illustratrice, doit créer un abécédaire pour enfants dont on lui a passé commande. À chaque lettre, son dessin ! Elle est aidée dans cette tâche ardue par Lulu, la fillette qu'elle a été.

Cheminant ensemble dans l'alphabet, elles puisent leur inspiration dans l'enfance de Lucie. La fraîcheur de Lulu permet à Lucie de regarder le monde avec poésie et fantaisie.

*Sur la pointe de pieds* est une plongée vive, sonore et ludique au cœur de la langue. Un texte qui permet aux plus jeunes de découvrir les curiosités de notre alphabet et d'aborder avec imagination et insouciance la représentation des mots et des sons.

## L'autrice

---

Suzanne Lebeau, née au Québec (Canada), fonde la compagnie de théâtre Le Carrousel à Montréal avec Gervais Gaudreault en 1975. Aujourd'hui, elle a plus de quarante pièces originales, trois adaptations et plusieurs traductions à son actif et est reconnue internationalement comme l'un des chefs de file de la dramaturgie pour jeunes publics. Elle compte parmi les auteurs québécois les plus joués à travers le monde, avec plus de 400 productions répertoriées sur tous les continents.

En 2009, *Le bruit des os qui craquent* a reçu en France le Prix Sony Labou Tansi des lycéens et au Canada le Prix littéraire du Gouverneur général, catégorie théâtre. *Trois petites sœurs* a remporté en 2019 le Prix Louise-LaHaye du CEAD (Centre des auteurs dramatiques francophones du Québec et du Canada).

Suzanne Lebeau a enseigné l'écriture pour jeunes publics à l'École nationale de théâtre du Canada pendant treize ans et elle intervient comme conseillère auprès des jeunes auteurs d'ici et d'ailleurs.

Sa contribution exceptionnelle à l'épanouissement de la dramaturgie pour jeunes publics lui a valu de nombreuses reconnaissances dans son pays, dont le Prix du Québec (2010), le Prix du Gouverneur général pour les arts du spectacle (2016), le Prix RIDEAU (2013), le Prix Gascon-Thomas décerné par l'École nationale de théâtre du Canada (2013), l'hommage de CINARS (2012) et le grade de compagne de l'ordre des Arts et des Lettres du Québec (2019) ; mais aussi en France où elle a reçu le Prix de la Belle Saison pour l'ensemble de son œuvre (Centre national du théâtre, 2015) et a accédé au grade de chevalière de l'ordre

des Arts et des Lettres (2016). Elle a été faite chevalière de l'ordre de la Pléiade de l'Assemblée internationale des parlementaires de langue française en 1998.

Son œuvre théâtrale en langue française est publiée aux éditions Théâtrales.

Le texte de Suzanne Lebeau étant particulièrement précis dans sa composition et son articulation en forme d'abécédaire ; le travail de ce carnet s'est formé autour de deux axes : d'une part, se servir du texte comme support à l'étude de la langue française et au développement d'exercices à partir de cette matière, et d'autre part comme préambule à l'exploration de l'imaginaire des élèves et à la découverte des différents métiers liés au théâtre. Il est également pensé comme appui d'un travail allant de l'étude du texte à la mise en voix et en espace, ainsi certains exercices de la première partie constituent un socle pour les deuxième et troisième parties. Enfin, il est parfois indiqué que certains exercices sont à adapter selon l'âge des élèves à titre indicatif seulement, chaque groupe étant différent.

## Plan du carnet

---

### [I. Cheminer au cœur du texte](#)

[A. Un personnage trois en un](#)

[B. Le pragmatisme de l'adulte face aux rêves de l'enfant](#)

[C. Un texte poétique comme levier d'apprentissage d'une langue complexe](#)

[D. Des thématiques à foison](#)

### [II. Mise en voix / Mise en espace](#)

[A. Les jeux de mots rigolos](#)

[B. L'abécédaire en mime](#)

[C. La ronde des mots](#)

[D. Premiers pas dans l'improvisation](#)

[E. Les registres de langue, socle important dans la construction d'un personnage](#)

[F. Proposition regroupant écriture, imaginaire, travail de groupe et mise en jeu](#)

[G. Bonus](#)

### [III. Mise en jeu](#)

[A. Scénographie, espace et place de chaque personnage](#)

[B. La naissance du souvenir](#)

[C. La séquence du « B »](#)

### [IV. Annexes](#)

[A. Plan de travail interdisciplinaire en primaire](#)

[B. Mise en réseau / Bibliographie](#)

### [V. Environnement artistique de la pièce](#)

[A. Questionnaire de Proust](#)

---

# I. Cheminer au cœur du texte

Avant de rentrer dans la découverte du texte à proprement parler, une première approche de l'œuvre peut consister en une analyse de sa couverture. Elle représente des ballons aux couleurs primaires. Vous pouvez demander aux élèves quelles couleurs ils et elles remarquent sur la couverture puis ce que leur évoquent les taches sur les ballons. Cela peut les renvoyer au fait de faire des essais, comme Lucie et Lulu qui tentent ensemble de

trouver la bonne illustration mais également au fait de dessiner, de partir d'une feuille blanche (les ballons neutres) et de faire dessus des tentatives de couleur. Vous pouvez ensuite partir des couleurs primaires pour leur parler des couleurs secondaires et de comment les créer. La couverture présente ainsi un assemblage de ballons, à l'image de l'assemblage d'idées et de pensées qui vont traverser Lucie et Lulu.

Par ailleurs, les élèves pourront lire la liste des personnages et ce qu'en dit Suzanne Lebeau. Cela leur donnera des premiers indices sur la composition de la pièce et sa structure : deux personnages qui sont en fait le même, et une voix narratrice de leur histoire.

Dans cette pièce, nous suivons les interrogations de Lucie, qui doit illustrer chacune des lettres de l'alphabet, sur demande de son patron, afin qu'un enfant puisse les identifier simplement en regardant le dessin. Elle est accompagnée dans sa recherche par Lulu, son enfant intérieur, son « elle enfant ». Le texte est ponctué de rêveries prises en charge par « une voix », tantôt narratrice, tantôt didascalie, tantôt voix intérieure de Lucie. Chacune des séquences est matière à discussion, parfois à opposition entre Lucie et Lulu et bien souvent à l'irruption de souvenirs en lien avec les sonorités provoquées par la lettre questionnée.

## A. Un personnage trois en un

Il est intéressant de faire un premier travail autour de ce personnage de la voix et des séquences de rêveries qu'elle prend souvent en charge : quand interviennent-elles et pourquoi ? Remarquer que les rêveries évoluent et qu'à l'intérieur la voix prend parfois en charge la description d'une lettre (p. 12 avec le B par exemple). Cette dernière finit même par intervenir au cœur du dialogue (pp. 44-46). Les élèves pourront ainsi se questionner sur l'identité de cette voix et relever des indices au fil de leur lecture : est-ce une narratrice, est-elle omnisciente ? Pourquoi ? Est-elle la voix de Lucie/Lulu ? Pourquoi ? À travers la voix, vous pouvez aborder la notion de [didascalies](#), ces indications en italique qui ne sont pas censées être dites mais jouées par les comédien·nes et qui leur donnent des indications de jeu. Dans le texte de Suzanne Lebeau elles sont très peu présentes et certaines sont mêmes prises en charge par la voix. Vous pouvez faire remarquer cela aux élèves et leur proposer ensuite, pour certaines séquences, de créer leurs propres didascalies, quelles indications ils et elles donneraient pour les comédien·nes qui joueraient la pièce : une émotion pour telle réplique, un déplacement pendant telle autre...

Ces questions donneront plus tard des clefs de mise en voix et en espace du texte. Ce travail permettra aux élèves de s'intéresser à la liste des personnages, élément typique d'une pièce de théâtre.

Par la suite, la recherche du lien entre Lucie et Lulu devrait naturellement advenir. Quelles sont ces deux entités ? Pourquoi Suzanne Lebeau fait-elle le choix de diviser son personnage principal, et pourquoi choisir une adulte et une enfant ? Relever les moments où elles se complètent (séquence du « I », p. 22) et ceux où elles sont en désaccord (séquence du « J », p. 26).

Cette analyse nous montre un personnage trois en un qui bouscule les codes du théâtre « traditionnel ». Elle nous montre aussi une évolution au sein de la pièce dans la prise en charge des séquences et l'aboutissement à des idées de dessins. Nous retrouverons ces

éléments dans la [mise en jeu et en espace](#). Nous remarquons également que nous ne savons pas exactement qui est cette voix, qu'il faudra faire des choix lors de la mise en jeu.

---

## B. Le pragmatisme de l'adulte face aux rêves de l'enfant

Les questions posées plus haut et leurs réponses permettront d'étudier plus en profondeur les rapports entre les deux protagonistes, Lucie et Lulu, leurs similitudes et leurs différences, leur manière de parler, qui a le dernier mot, qui trouve la solution. C'est bien souvent Lulu qui trouve le bon dessin, l'imaginaire de l'enfant étant plus utile que le pragmatisme de l'adulte.

Afin de travailler l'imaginaire des élèves comme Suzanne Lebeau le propose dans sa pièce et dans la fabrique d'écriture en fin d'ouvrage (p. 63), le même exercice que celui auquel s'attèlent Lucie et Lulu peut leur être proposé. Ainsi, il sera demandé à chacun·e de faire un dessin pour chaque lettre de l'alphabet. Par la suite, les dessins pourront être mis en commun et un choix collégial sera fait sur ceux à garder pour chaque lettre. Ils pourront alors décorer la classe mais également être utilisés pour la scénographie lors de la mise en espace.

---

## C. Un texte poétique comme levier d'apprentissage d'une langue complexe

Ce texte est un bon appui pour accompagner les enfants dans leur découverte de la langue française, de ses sonorités et de ses particularités. Ainsi, plusieurs séquences comme celle du « C » p. 13 ou celle du « E » p. 18 peuvent faire l'objet d'une étude plus poussée, les sons qu'elles permettent de former étant multiples. Les élèves relèveront toutes les lettres dans une séquence et le son qu'elles font. Ensuite, ils et elles se demanderont si d'autres lettres permettent de faire le même son : par exemple « ai » pour « è » ou bien « qu » ou « s » pour « c ». Cette première matière sonore donnera lieu à des exercices de [mise en voix](#).

Ce travail peut se poursuivre par un exercice autour des contraires et de la manière dont on construit le contraire d'un mot, à partir de la séquence du « i », avec le préfixe « in » et se décliner avec tous les préfixes qui permettent de construire le contraire d'un adjectif (comme « dé »). L'on peut assez naturellement enchaîner avec une étude de la racine de certains mots, suite à la lecture de la séquence du « J » et de l'« ego » (pp. 26-28) qui s'avère être un bon socle pour : égoïsme, égoïste, égocentré·e, égocentrique... D'autres racines peuvent être par la suite étudiées.

Enfin, un travail à partir de la séquence du « H » peut consister en une étude d'homonymes sous la forme d'homophones : des mots ayant le même son qu'une lettre comme « hache », « aime », « eux »... Il peut par la suite se décliner avec une recherche de mots

homophones : eux/œufs, mots/maux, pris/prix...

Avec les élèves les plus âgé-es, une étude des métaphores, des comparaisons, ainsi que des personnifications - séquence du « B » p. 12 -, ou plus largement des jeux de mots est possible. Ces derniers peuvent mener aux les expressions et leur signification : analyser le titre de l'œuvre ainsi que certains titres de séquence comme le « I » p. 22 ou le « L » p. 32 sera un bon point de départ. Tous ces leviers sur la langue donneront matière à jeu dans les prochaines parties et seront un support solide, pour ne pas dire nécessaire, à la compréhension de ce que les élèves mettront en jeu.

---

## D. Des thématiques à foison

En plus d'être un très bon ressort pour étudier la langue française et ses complexités, le texte de Suzanne Lebeau aborde de nombreuses thématiques menant à la discussion, à adapter selon le public. Dans un ordre non significatif nous retrouvons :

- La notion de consentement, avec la séquence du non et du oui (pp. 35 et 37) et du droit aux enfants à dire « non » dans certaines situations afin de les sensibiliser à la question de leurs droits. Cette notion s'applique évidemment à tous les exercices qui leur seront proposés par la suite.
  - Il y a également le féminin et le masculin : le yin et le yang mais aussi les chromosomes X et Y pour les plus âgé-es qui auraient déjà des connaissances en SVT pp. 56-57. Vers 6/7 ans, les enfants commençant à comprendre la « différence » fille/garçon, un questionnement autour du genre pourrait en découler, appuyé sur la séquence du « R » p. 43 et du souvenir de la petite robe rose, sur la façon dont un garçon ou une fille « peut/doit » s'habiller, les jeux auxquels ils et elles peuvent jouer etc.
  - Ensuite autour de la séquence du « X » p. 55 et ce jeu autour de la sonorité de XL, deux sujets peuvent être soulevés : les mots qui sont identiques et compréhensibles d'une langue à l'autre et ainsi chercher des mots issus d'autres langues passés dans la nôtre (sandwich, café...) mais également, en extrapolant légèrement, une discussion autour de la taille et du poids, le harcèlement scolaire étant une problématique très présente à l'école et étant souvent lié au poids.
  - Enfin, car il est difficile de ne pas la nommer autant qu'il peut être compliqué de l'aborder, il y a la mention d'Aylan et la référence aux migrants (migration, émigration, immigration) qui fait écho au vol migrateur des oies sauvages p. 53. Ce thème peut mener à l'étude géographique des migrations de population.
- 

## II. Mise en voix / Mise en espace

# A. Les jeux de mots rigolos

Faire le choix d'une séquence type et relever toutes les fois où les sons se répètent et se ressemblent. Cet exercice permet d'aborder les notions d'assonance et d'allitération. Par la suite, des exercices de virelangue vont permettre d'échauffer la voix et les muscles du visage. Accompagner cet échauffement de grimaces permet de détendre les élèves et de lui donner une dimension ludique. Quelques exemples de virelangues :

- Lili lit le livre dans le lit.
- Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur.
- Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches archi sèches ?
- Gros, gras grand grain d'orge quand tu dé-gros-gras-grand grain d'orgeriseras-tu ? Je me dé-gros-gras-grand-grain d'orgeriserai quand tous les gros gras grands grains d'orge se dé-gros-gras-grand-grain d'orgeriseront.

Les élèves peuvent ensuite en inventer et/ou s'entraîner avec des phrases du texte comme celle p. 14 : « *Le C de Christine n'est pas le QUE de culotte, calotte, corps... Ni le CHE de chat, chameau, château...* »

---

# B. L'abécédaire en mime

En continuité de l'exercice proposé dans la [partie I/B](#), les élèves pourront à présent mimer les mots qu'ils ont choisis pour représenter les lettres afin de les faire deviner aux autres élèves. Ainsi, une première approche à la fois ludique et personnelle permet de les mettre en jeu physiquement et vocalement.

Pour poursuivre avec les jeux de mimes en lien avec le texte, vous pourrez demander aux élèves de mimer des expressions. Dans un premier temps, il serait préférable de faire une liste, qu'ils et elles n'aient pas à en trouver eux-mêmes, puis il peut leur être proposé d'en chercher pour la semaine suivante afin d'en mimer de nouvelles. L'on peut adapter la difficulté des expressions mimées selon l'âge des élèves : « marcher sur la pointe des pieds », « faire un pied de nez », « chercher midi à quatorze heures », « avoir les yeux plus gros que le ventre », « faut pas pousser mémé dans les orties », « qui s'y frotte s'y pique », « qui vole un œuf vole un bœuf », « pierre qui roule n'amasse pas mousse »... Des ponts se créent ainsi entre les expressions citées dans le texte et leur propre univers. Ainsi leur vocabulaire s'enrichit et vous créez en collectif des références.

Une extension de cet exercice pour les plus grands consiste à en faire un jeu de mime type « téléphone arabe », en file indienne. La dernière personne de la ligne doit trouver l'expression de départ :

Cinq élèves forment une colonne les uns derrière les autres. Vous dites au 5<sup>e</sup> et dernier élève de mimer l'expression : « se dorner la pilule au soleil ». Il ou elle demande à celui qui le précède dans la ligne de se retourner pour regarder le mime, puis le 4<sup>e</sup> va ensuite demander au 3<sup>e</sup> de se retourner pour lui re-mimer ce qu'on vient de lui mimer (évidemment ils ne connaissent pas l'expression de départ) et ainsi de suite jusqu'à celui ou celle en tête de file à qui le 2<sup>e</sup> de la ligne va donc mimer ce que le 3<sup>e</sup> lui aura fait. Celui ou celle qui doit mimer ou, pour le ou la dernière, deviner, ne voit pas tous les mimes précédents.

---

## C. La ronde des mots

Pour faire travailler la mémoire et l'imagination, vous pouvez leur proposer un jeu du même ordre que la comptine des trois petits chats. Ce jeu consiste à former un mot à partir de la dernière syllabe du mot précédent. Dans un premier temps et selon leur âge, vous pourrez proposer aux élèves de simplement trouver un mot à partir du précédent, les uns après les autres : ballon - longtemps - tambour - bourrer - rébus ... Vous pouvez ensuite leur proposer de les écrire, ainsi des notions d'orthographe et de nouveau un travail sur les sons qui ne s'écrivent pas de la même façon peut être amorcé. Enfin, dans un dernier temps vous pouvez leur demander de se rappeler de tous les mots cités par les précédent·es et de refaire toute la liste à chaque fois avant de donner leur mot, ainsi le 25<sup>e</sup> devra se souvenir des 24 mots précédents. Lorsqu'un·e élève se trompe ou oublie vous pouvez procéder à des éliminations pour mettre un peu plus d'enjeu. Cet exercice est également un bon moyen de revenir au calme en fin de séance et peut se faire en cercle, assis·es par terre.

---

## D. Premiers pas dans l'improvisation

Une fois ces premières mises en jeu et en jambes passées, un travail d'improvisation plus poussé autour de l'imaginaire peut commencer. Cet exercice peut suivre la lecture de la première scène et plus particulièrement de la p. 8 avec la pomme que Lulu imagine carrée. Cette lecture peut découler d'un travail autour de la photographie de Duchamp ou du tableau de Magritte « Ceci n'est pas une pipe »... pour leur apprendre justement ici, à décaler les choses.

Un·e premier·ère élève est au plateau et mime une action, par exemple : jouer au basket. Un·e second·e élève et lui demande : « Qu'est-ce que tu fais ? » le ou la premier·ère doit répondre, tout en continuant son action, qu'il/elle fait quelque chose de complètement différent, par exemple : « Je fais sauter des crêpes dans une poêle. » L'élève qui a posé la question doit alors se mettre à faire l'action indiquée et donc mimer qu'il/elle faut sauter des crêpes dans une poêle. Lorsqu'il/elle est en train de mimer cela, le/la première peut retourner s'asseoir et c'est une nouvelle personne qui se lève et vient demander à celui ou celle qui mime qu'il/elle fait sauter des crêpes, ce qu'il/elle est en train de faire et il/elle va lui répondre quelque chose complètement différent : « Je marche sur la lune. » L'idée est qu'à chaque fois l'action soit de plus en plus extraordinaire et/ou farfelue et la moins quotidienne possible ou en tout cas en lien le moins possible avec la précédente et que l'élève continue à mimer sans s'arrêter jusqu'à ce qu'il/elle ait trouvé l'action qu'il/elle dit à l'autre et jusqu'à ce que l'autre ait commencé à la faire.

Pour poursuivre le travail d'improvisation vous pouvez passer à un autre exercice, plus construit. Les élèves passent par deux, vous leur donnez une situation simple et concrète : vous êtes sur un télésiège, vous êtes dans la queue à la caisse du supermarché, vous êtes au restaurant, vous dans les vestiaires de sport... puis vous donnez secrètement à chacun·e trois mots commençant par la même lettre : arbre/abeille/accent et bouteille/bracelet/bouche par exemple et ils/elles doivent improviser une situation et

devront, l'air de rien, glisser au fil de l'improvisation les 3 mots que vous leur avez donné. Il s'agira pour les spectateur·rices et pour le/la partenaire à la fin de deviner les mots que vous aviez donné et pour les protagonistes d'avoir été le/la plus malin·e possible pour que personne ne les trouve.

---

## E. Les registres de langue, socle important dans la construction d'un personnage

Ce moment du travail est un pont vers la dernière partie. À présent, les élèves ont appréhendé leur corps et leur voix dans l'espace, ont pris l'habitude de travailler ensemble, de s'écouter et d'improviser et sont plus en confiance. Il est temps de construire un peu plus le travail. Cette démarche s'amorce à partir de la séquence du « Q », p. 42, lorsqu'il est question de la vulgarité et de l'imaginaire qu'évoque cette lettre. L'idée est d'aborder la notion de registres de langue et de l'étendre à une étude de textes de théâtre plus large. Cette recherche peut s'accompagner de la séquence du « I » qui traite de la manière particulière dont parle leur père. Cela permet de mettre en lumière que la manière de parler d'un personnage indique certaines de ses caractéristiques et qu'il s'agit là d'un bon appui en vue d'une improvisation ou d'une mise en scène. Cette recherche s'articule en deux parties que vous pouvez agencer comme vous le souhaitez selon le groupe avec lequel vous travaillez.

D'un côté, vous pouvez sélectionner des textes d'auteur·rices qui ont travaillé à caractériser leurs personnages à travers le langage, ce dernier étant un vecteur pour identifier la classe sociale dont est issu le personnage. Un exemple très parlant est celui du *Dom Juan* de Molière et la séquence des paysans. Dans ce texte, chaque personnage, selon son rang, a une façon bien particulière de s'exprimer.

Par extension, pour les élèves plus âgé·es et afin de pousser l'étude de textes théâtraux si vous en avez le désir, il peut être intéressant d'aborder les tragédies classiques en alexandrins, écrites pour la cour et donc dans un registre de langue soutenu par opposition aux farces, jouées sur les marchés, pour le peuple et dont la langue est beaucoup plus familière, voire grossière. À la suite de ce constat, une recherche de vocabulaire autour d'un même mot et la recherche de ses synonymes dans d'autres registres peut s'enclencher, type : fesses/postérieur/séant, enfant/gosse/progéniture...

Une seconde possibilité est de proposer aux élèves de trouver un tic de langage, une manière particulière de parler : zozoter, avoir un accent, mettre des « a » à la place des autres voyelles... et leur proposer des situations dans lesquelles ils et elles devront parler de cette façon. Faire jouer ce personnage dans différentes situations est un exercice très drôle : à la pharmacie, arrêté pour vol, à son mariage etc.

Les déclinaisons peuvent ensuite être physiques : trouver une particularité physique comme sautiller, marcher sur un pied ou avoir la tête qui penche. Selon les élèves il faudra peut-être aiguiller certain·es dans leur recherche d'idées et leur faire des propositions, par exemple si vous avez un·e élève très à l'aise dans l'expression orale, lui proposer de jouer un personnage muet lui permettra de développer d'autres moyens de s'exprimer. Au cours

de ces exercices, n'hésitez pas à introduire petit à petit la notion de face public, de [quatrième mur](#), d'espaces bien définis : de quelle manière le signifier clairement pour le public etc.

---

## F. Proposition regroupant écriture, imaginaire, travail de groupe et mise en jeu

Enfin, pour clore cette partie, un exercice parallèle aux précédents possible à découper en plusieurs strates selon l'âge des élèves.

Chacun·e écrit son nom et son prénom. Ils et elles doivent ensuite trouver un mot qui commence par chacune des lettres. Exemple : Suzanne Lebeau > Soirée, Utopie, Zoo, Avalanche, Noir, Nougat, Éclipse, Loup, Éventail, Brun, Écrevisse, Arbre, Urgence. Ils et elles doivent ensuite inventer une histoire qui contiendra tous ces mots (et plein d'autres) et la lire aux autres. Les faire passer un·e par un·e, debout, face aux autres, les deux pieds bien ancrés dans le sol, en articulant bien et en parlant bien fort, ce qu'on appelle en théâtre : projeter la voix, comme s'ils ou elles voulaient remplir toute la pièce avec leur voix ou bien parler à une personne sourde tout au fond de la salle. Pour terminer, l'on sélectionnera les histoires les plus « théâtrales », c'est-à-dire celles qui offrent le plus de possibilités de jeu, contenant différents personnages et des situations claires et loufoques. Les élèves seront en groupes de 3, 4 ou 5 (pas plus pour l'écoute et pour l'équilibre), selon le nombre d'histoires et leur contenu, ils et elles auront un temps de préparation d'une quinzaine de minutes avant de passer devant les autres pour jouer l'histoire. Vous pouvez insister en amont sur le fait de faire attention à bien projeter comme lors des lectures, à ce que chacun·e ait un rôle, à leur placement pour que le public les voit bien et pourquoi pas, pour les plus à l'aise, à réfléchir à construire une histoire avec un·e narrateur·rice ou différentes séquences, comme dans le texte de Suzanne Lebeau.

---

## G. Bonus

Au cours de son récit, Suzanne Lebeau fait référence à plusieurs citations de pièces célèbres, comme *Hamlet* de William Shakespeare avec « Être ou ne pas être » ou encore *Tartuffe* de Molière avec « Couvrez ce sein que je ne saurais voir »/ « Cachez ce J que je ne saurais voir ». Cela peut amener une étude d'extrait de ces pièces pour aborder la notion de référence et d'héritage littéraire, chacun·e portant en soi le souvenir et la trace des générations précédentes. Vous pouvez aussi faire une petite chronologie rapide du théâtre et expliquer que chaque auteur·rice écrit pour son époque, d'où l'intérêt d'aborder les textes d'auteur·rices vivant·es. Cette étude peut vous permettre de proposer par la suite à vos élèves de créer des scènes avec un temps de préparation par groupe dans lesquelles ils font des références à des séries, films, mangas, chansons, qu'ils et elles connaissent et d'échanger par la suite avec elleux autour de vos références communes ou non. C'est un moyen de valoriser leurs connaissances et d'en acquérir de nouvelles.

---

## III. Mise en jeu

### A. Scénographie, espace et place de chaque personnage

Maintenant que les élèves se sont familiarisés avec le texte et ont testé différents exercices qui leur ont permis de maîtriser leurs corps dans l'espace, leur voix, leur présence au plateau et de développer leur imaginaire, ils et elles vont pouvoir le mettre au service du texte. Dans cette partie, il s'agira de réfléchir plus précisément au texte dans l'espace scénique, aux choix de mise en scène et à leur justification. Dans la toute première partie du carnet artistique nous avons proposé aux élèves de réfléchir sur Lucie et Lulu : sont-elles dans le même espace-temps, Lulu est-elle un souvenir, un double ?

Dans un premier temps les élèves peuvent faire des propositions, à partir de la séquence du « A » p. 10, puis de la rêverie qui suit, d'une mise en espace et en jeu. Cela peut inclure les costumes mais aussi et surtout les similitudes à trouver entre les deux interprètes : pour rappel, un travail sur le langage, les tics de paroles et les contraintes physiques a aussi été proposé et peut être un très bon point de départ pour trouver ces similitudes. Il faut ensuite réfléchir aux positions sur scène, dans quels espaces évoluent-elles ? Peut-être que l'enfant Lulu, si elle est un souvenir, n'a pas le même espace pour se déplacer que Lucie. Comment faire comprendre qu'elles n'ont pas la même temporalité ? Où se situe la voix par rapport à elles ? Ne pas hésiter à leur proposer des appuis de lumière et de son pour ouvrir leurs possibilités.

Une fois une analyse des deux personnages effectuée, il s'agira de réfléchir à la place de la voix et à ce qu'elle représente. Peut-être son rôle est-il mouvant tout au long de la pièce, il est alors intéressant de se demander comment le signifier pour les spectateur·rices. Il est important que les élèves comprennent qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses tant qu'elles sont justifiées et s'appuient sur des éléments concrets du texte ou bien une explication logique de leur part qui tient dans le déroulé de la pièce. Afin de vérifier leurs propositions, vous pouvez les inviter à travailler sur une séquence du début et une autre de la fin pour mettre en parallèle deux manières différentes dont intervient la voix. Chaque proposition sera discutée collectivement afin de permettre à chaque groupe de travail d'argumenter face aux autres et d'exposer ses arguments de telle ou telle façon. La coopération et la cohésion de groupe seront ainsi développées et faciliteront la suite du travail.

---

## B. La naissance du souvenir

À travers la pièce, Suzanne Lebeau fait naître de manière récurrente des souvenirs au cœur des dialogues de ses personnages. Évidemment, la parole peut se suffire à elle-même et l'évocation du souvenir peut se faire uniquement à travers elle. Cependant, dans l'idée d'accroître l'imaginaire, il est intéressant de proposer aux élèves d'autres manières de le représenter sur le plateau. La séquence du « C » p. 13 par exemple ou encore celle du « I » p. 22 ou du « R » p. 43, offrent différents moyens de représenter le souvenir. Il peut leur être proposé :

- La recherche autour d'improvisations. Les élèves doivent essayer de reproduire en jeu la séquence qui est racontée, ainsi ils et elles doivent la jouer de manière muette et se questionner sur l'endroit où elle peut se jouer, en parallèle du dialogue de Lucie et Lulu. Il ne faut pas hésiter à bousculer les codes du plateau : les voix des personnages peuvent basculer en voix off, en coulisse et la scène se jouer au plateau, ou bien Lucie et Lulu peuvent parler depuis le public ou bien encore la scène du rêve serait filmée et projetée en vidéo tandis que les protagonistes nous la racontent ou inversement.

- Dans cette même idée d'inclure un dispositif comme la vidéo projection on retrouve l'utilisation de la marionnette. La fabrication et la construction de ces dernières en tissu et/ou papier mâché ou bien l'utilisation de chaussettes pour se les figurer est envisageable. C'est un bon moyen de créer une nouvelle strate de rêve et d'imaginaire pour les plus jeunes et un nouvel apport de jeu : trouver une voix, une manière de bouger à sa marionnette.

- Une autre piste serait celle du dessin, outil central de la pièce. Il peut ici servir à illustrer le souvenir d'une situation.

Ces dispositifs sont des appuis d'exploration afin de réfléchir à ce que cela provoque chez les spectateur·rices. Qu'est-ce qui est le plus fort ? Le plus pertinent ? Pourquoi une voix off fonctionne, ou pas ? La marionnette a-t-elle plus de sens que la vidéo et pourquoi ? Jouer la scène de manière muette apporte-t-il de la compréhension ?

Les élèves deviennent alors partie prenante de leur mise en jeu et en espace Ils et elles comprennent ainsi qu'il y a plusieurs façons de mettre en scène un texte. Afin de développer cet élément vous pouvez leur montrer différentes captations de mises en scène de la même pièce par différents metteur·euses en scène qui font des choix très divers pour une même scène. Vous pourrez ainsi aborder la notion de point de vue qui est valable aussi dans la vie et leur montrer que deux points de vue différents se valent mais qu'on est parfois plus sensible à l'un qu'à l'autre.

---

## C. La séquence du « B »

Pour terminer cette exploration de mise en jeu de façon plus personnelle, vous pouvez demander à chacun·e de réfléchir autour de la séquence du « B » p. 12 et de faire des propositions physiques et de costumes. Cette séquence est un très bon moyen de regrouper tout ce que vous aurez traversé dans votre approche de la pièce. Vous pouvez leur donner autant de contraintes que vous le souhaitez :

- Choix de costume qui vous décale de votre corps habituel.
- Contrainte(s) physique(s).
- Manière de parler.
- Choisir une voix off (micro ou bien enregistrement ou encore camarade qui le dirait en direct) ou bien dire vous-même le texte.
- Dessiner l'ambiance lumineuse sur des croquis et essayer au mieux de la créer : tamisée, plein feu, douche de lumière... (Selon vos moyens évidemment.)
- Faire des choix de décors et d'accessoires.

Vous pouvez ensuite les faire passer les un-es après les autres, leur donner des idées pour améliorer leur passage, leur proposer un re-jeu en fonction de ce que vous aurez vu pour pousser telle ou telle proposition. De nouveau, en fonction de l'enfant que vous aurez en face de vous et de ses capacités, vous lui ferez des propositions qui lui permettront d'aller plus loin dans ses recherches. Par exemple, un-e élève qui a des facilités physiques, vous pourrez l'inviter à développer un peu plus ses idées de scénographie : décor, lumières etc., un-e enfant habile avec les mots et qui a plein d'idées, vous pourrez l'inviter à les justifier et les argumenter de manière précise : travailler la dramaturgie de sa proposition.

Pour conclure ce travail vous pouvez montrer aux élèves qu'à partir de ce texte ils et elles ont abordé une grande partie des corps de métier du spectacle vivant :

- Le travail d'auteur·rice, en inventant leurs propres histoires.
- Celui de comédien·ne en jouant et en improvisant, en travaillant leur mémoire et leur imagination.
- Le métier de scénographe en réfléchissant aux décors.
- Celui de costumier·ère et d'accessoiriste.
- La régie et la création son et lumière.
- La dramaturgie en cherchant à justifier leurs propositions à chaque fois en s'appuyant sur le texte.
- Enfin, celui de metteur et metteuse en scène en faisant des propositions à partir de toutes ces réflexions.

## IV. Annexes

### A. Plan de travail interdisciplinaire en primaire

La pièce de Suzanne Lebeau est un socle solide et une jolie passerelle pour l'étude de la langue française avec des élèves de cycle 2. Elle offre un large panel de réflexions autour des sons, des mots et de leur prononciation mais aussi des niveaux de langage. Son étude peut de fait être liée à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

D'autre part, pour le même cycle, [à travers les dessins proposés pour illustrer les lettres](#), les élèves réfléchissent et expriment leur conception du monde.

Ensuite, les notions de consentement et les discussions entre les deux protagonistes principales Lucie et Lulu donnent lieu à un questionnement sur la façon de communiquer

son accord et son désaccord et d'exprimer ses émotions et ses ressentis.

Par ailleurs, les questions de narration, qui sont au cœur du programme en cycle 2, sont abordées à travers l'étude de la voix.

Enfin, pour les cycles 3 et plus, plusieurs thèmes liés notamment aux sciences avec les chromosomes, à la géographie avec les flux migratoires ou encore à des notions un peu plus spirituelles telles que le féminin/masculin à travers le yin et le yang, sont esquissés dans la [partie I/D](#).

Au fil de ce CAP, les liens seront plus ou moins explicites entre les programmes scolaires et les exercices proposés mais tous ont été conçus pour correspondre à l'âge des élèves concerné·es et aux besoins de leurs enseignant·es.

---

## B. Mise en réseau / Bibliographie

### Sommaire

- [Jeux](#)
- [Œuvres artistiques](#)

#### > Jeux

- En lien avec la partie I : proposition de jouer au Scrabble, au Boggle ou à Des chiffres et des lettres (version lettres) : construire des mots à partir des lettres que vous avez ou qu'on vous propose

- Le jeu du dictionnaire : Prendre un mot au hasard dans le dictionnaire, chacun·e doit donner une définition, celui ou celle qui a la définition la plus proche de la réalité gagne un point

- Le petit bac : une lettre, plusieurs catégories (prénoms, métiers, animaux, objets...) trouver par lettre un mot dans chaque catégorie, le ou la premier·ère qui finit la ligne crie : « Stop », on compare ensuite les réponses. Les réponses identiques ont 1 point, les bonnes réponses seules 3 points, pas de réponse 0 point

#### > Œuvres artistiques

- La lecture et l'étude de textes de Molière et Shakespeare, notamment *Tartuffe* et *Hamlet*

- La lecture et la mise en jeu de [Babil](#) et [Pingouin](#) de Sarah Carré (éditions Théâtrales)

- La lecture de [Le Petit livre pour apprendre à dire NON](#) de Dominique De Saint Mars et Serge Bloch aux éditions Bayard Jeunesse

- *Hook (ou la Revanche du Capitaine Crochet)*, film de 1991 réalisé par Steven Spielberg - réécriture de *Peter Pan* où celui-ci, adulte à Londres, a oublié son passé et ses aventures au Pays imaginaire

---

# V. Environnement artistique de la pièce

## A. Questionnaire de Proust

### Sommaire

- [Environnement artistique](#)
- [Environnement de l'écriture](#)
- [Inspirations, secrets, pensées](#)

#### > Environnement artistique

Quels sont vos auteurs et autrices préférés ?

Trop nombreux, les énumérer me prendrait cinquante pages.

Vos héros/héroïnes de fiction ?

Jean Valjean.

Quelle musique écoutez-vous ?

Bach et Mozart. Bach ou Mozart et plusieurs autres.

Quelle musique écoutiez-vous au moment d'écrire le texte ? Ou bien travaillez-vous dans le silence ?

Le silence, les grenouilles et le vent.

Quels sont vos peintres, œuvres plastiques, tableaux préférés ?

Je dirais l'art contemporain, l'art brut et les dessins d'enfants pour l'immense désir de saisir et de comprendre le monde.

Vos films/cinéastes préférés ?

Serreau (Coline), Amenábar, Almodóvar, Gavras...

Vos acteurs et actrices préférés ?

Vincent Lindon, probablement... et tant d'autres mais son humanité me touche.

Qu'aimez-vous voir sur scène ou au cinéma ?

La vie en condensé.

Une œuvre qui vous aurait particulièrement marquée ?

Brecht.

Pourquoi ?

La vitalité de la conscience.

## > Environnement de l'écriture

L'endroit où vous écrivez en général ?

Là où je suis.

L'endroit où vous avez écrit ce texte précis ?

Dans mon lit.

Les objets qui vous entouraient alors ?

Les draps chauds et le café.

Sur quel support écrivez-vous ?

Sur l'ordi.

Le moment de la journée où vous écrivez ?

Le matin, à l'heure où tout est possible.

## > Inspirations, secrets, pensées

Des sons/odeurs/couleurs qui vous sont chers ?

Les fleurs, le pain qui cuit, les bleus du ciel et de la mer, le vert du printemps. Aucun son sauf le vent dans les feuilles et le ressac de la vague.

Votre occupation favorite ?

Cuisiner.

Quels sont les objets dont vous ne vous sépareriez pour rien au monde ?

Mes livres.

Votre idée du bonheur ?

Une grande table avec des gens que j'aime.

Quel serait votre plus grand malheur ?

Perdre mon indépendance.

Ce que vous voudriez être ?

Bêtement, ce que je suis.

Le lieu où vous désireriez vivre ?

Au soleil.

Les 10 mots qui vous accompagnent ?

Enfance, écriture, engagement, idéal et transcendance, transmission, ferveur, passion, eau et soleil.

Quel est votre état d'esprit aujourd'hui ?

Un sentiment de vacances et d'horizon à perte de vue malgré la grisaille et la pluie.

---