

## Fiche pédagogique

### ***MON FRERE, MA PRINCESSE* de Catherine Zambon**

A partir de 9 ans

#### **I/ La pièce**

“Un jour, je voudrais être maman, Nina. C’est ça que je voudrais. Et être une princesse, je voudrais bien...», souffle Alyan, un petit garçon de cinq ans, à sa grande sœur. « C’est nul les princesses », lui répond Nina. Mais ça ne suffira ni à le consoler, ni à l’empêcher de porter des robes de fées, ni à éviter la cruauté des autres. Que faire quand son petit frère est si différent et que le monde entier semble n’y rien comprendre ?

#### **II/ L’auteur**

D'origine italienne. Enfance dans le Beaujolais. Apprentissage du métier d'acteur dans les Flandres. Amoureuse des montagnes. CATHERINE ZAMBON écrit dans les combes, les plaines humides, au milieu des vignes. Et à Strasbourg-Saint-Denis, Paris 10e. Elle accompagne des équipes de théâtre, de danse, de marionnettes. Elle a obtenu divers prix, a reçu plusieurs bourses (CNL, DMDTS), effectué de nombreuses résidences de La Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon au Dauphiné, en traversant les terres industrielles du plateau de Creil ou les paysages d'altitude de Lozère. Pour un public adulte ou un public jeunesse, ses textes sont souvent mis en scène, parfois par elle-même.

#### **BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE**

##### **Jeunesse**

*Mon frère, ma princesse*, École des Loisirs, Paris, 2012

Ce texte a été lauréat du Prix Collidram - Prix de littérature dramatique des collégiens, 2013.

*La Chienne de l’ourse*, Actes-Sud Junior, collection «D’une seule voix », Arles, 2012

*Dans la maison de l’ogre Monsieur*, École des Loisirs, Paris, 2009

##### **Adulte**

*Les Agriculteurs*, éditions Lansman, Manage, 2014

*Les Inavouables*, éditions Lafontaine, Lille, 2006

*Villa Olga*, éditions Lansman, Manage, 2011

#### **III/ Les pistes de réflexion**

La différence peut être un facteur de discrimination important entre les élèves, notamment si elle touche l’identité sexuelle. Si règlements et lois sont là pour protéger l’intégrité et les libertés de chacun, ils n’empêchent pas toujours les

insultes, les coups bas, les coups tout court. La pièce, tout en interrogeant la notion d'identité, s'attache à montrer par les histoires des personnages gravitant autour d'Alyan, le petit garçon, toute la violence et l'incompréhension que cette question peut engendrer.

#### **IV/ La lecture d'une pièce: une première étape essentielle avant toute mise en scène.**

Un texte de théâtre est fait pour être joué sur une scène. La mise en scène passe par une bonne écoute et une bonne compréhension de la pièce. Des élèves, un metteur en scène peuvent ensuite créer un spectacle à partir de ce texte.

*Qu'est-ce qu'un metteur en scène?*

Le metteur en scène est une personne qui dirige l'équipe de création du spectacle. C'est lui qui choisit la façon dont le texte de théâtre sera joué: il dirige le jeu des acteurs (leurs déplacements, leurs gestes, leur interprétation), organise l'espace de la scène, choisit les décors, les costumes, les lumières.

#### **V/ La pièce en jeu(x)**

Nous vous proposons une série d'activités pour préparer les élèves à la réception de la lecture de la pièce. Certaines, concernant la mise en scène du texte, peuvent être effectuées après la sortie.

##### **1/ Entrer dans l'histoire par le théâtre-image [30 minutes]**

Le théâtre-image permet aux joueurs de s'approprier l'histoire, de rentrer dans l'univers de la pièce par le jeu théâtral en laissant libre cours à leur créativité. Il s'agit pour les joueurs de prendre la pose pour créer, seul ou à plusieurs, des "photos", des instantanés des passages essentiels de la pièce.

##### **Déroulé du jeu:**

Le meneur de jeu raconte le début de l'histoire, résumé ci-dessous. Il demande ensuite aux joueurs - associés par groupes de trois (quatre maximum)- de composer avec leur corps **une image fixe** qui représentera, pour eux, le moment le plus

important de l'histoire. Les joueurs auront trois minutes pour se concerter et créer leur image fixe. Il leur sera demandé d'être très précis au niveau de la posture, du regard et de l'expression du visage. Les autres joueurs seront spectateurs de ces petits tableaux qui s'enchaîneront de façon assez rapide.

### **Conseils de préparation / Les astuces**

- Bien délimiter l'espace de jeu dans la salle de classe.
- Possibilité de mettre à la disposition des joueurs des accessoires.
- Utiliser de la musique pour faire gagner en intensité chaque présentation de tableau.
- Les joueurs devront tenir leur image vingt à trente secondes pour qu'elle soit bien vue par tous.
- Accrocher "un secret" au mur faisant face à l'espace de jeu. Le "secret" est une feuille de couleur ou une image, si possible en rapport avec un des thèmes de la pièce, affichée à mi-hauteur du mur, que les joueurs devront fixer lorsqu'ils auront des regards public. Cela permet de placer le regard immédiatement et d'éviter d'être troublé par ses camarades-spectateurs.

### **Le résumé:**

Si Nina ne supporte pas les princesses, son frère Alyan, qui a cinq ans, rêve d'en être une. Il aime porter la robe de fée de sa sœur et lancer des sortilèges pour s'amuser avec le monde qui l'entoure. Si cela inquiète sa mère, cela ne perturbe pas son père, trop absorbé par son travail et son ordinateur. A l'école, le petit garçon est victime des moqueries de ses camarades; on l'insulte, on le frappe. Seule sa sœur Nina sait ce qui se passe vraiment et le défend comme elle peut, jusqu'à subir, elle aussi, la violence de ses camarades. Elle ne trouve refuge que dans le garage de son ami Dilo où elle écrit de la poésie. Quand, un soir, elle revient le pantalon déchiré, le visage griffé, elle ne dit pas à sa mère ce qui s'est réellement passé. Mais une fois seule, elle coupe ses cheveux, ses beaux cheveux de "princesse" que sa mère aime tellement...

**2/ Ecrivons un dialogue de théâtre.** [20 minutes d'écriture / 20 à 35 minutes de lecture à haute voix.]

La consigne est la suivante: J'écris la suite de ce dialogue entre Dilo et Nina en respectant le contexte de la pièce et les caractéristiques de l'écriture théâtrale. Je n'oublie pas de noter les didascalies, si nécessaire.

*Rue. Nina en larmes, elle est blessée à la lèvre. Dilo [son ami] la regarde. Elle se détourne.*

Dilo: Pourquoi tu pleures?

Pourquoi tu te caches?

Pourquoi tu dis rien?

*Elle se retourne, lui jette un regard noir.*

Après ce temps consacré à l'écriture, il peut être demandé aux élèves de se mettre par deux pour lire chaque texte, ou par trois, si un élève prend en charge la lecture des didascalies.

**3/ Aller à la rencontre du personnage: le travail du personnage par le chœur**  
[15 minutes]

Afin de rassurer les plus timides et de dynamiser la séance, nous vous proposons d'aborder le personnage grâce à un chœur de joueurs.

Deux groupes sont constitués grâce à un tirage au sort. Chaque groupe forme un chœur. Quand vient son tour, le groupe se rassemble au centre de l'espace de jeu et réagit selon les indications du meneur tout en fixant le "secret" (voir définition plus haut). Il est demandé aux joueurs, qui ne doivent pas parler, d'être très précis au niveau de la posture, du regard et de l'expression du visage.

Exemples d'indications pour le chœur NINA:

Nina est en colère contre tous ceux qui se moquent de son frère / Nina se promet de protéger son frère / Nina vient de couper ses cheveux / Nina observe son père, travaillant à l'ordinateur et ne remarquant pas qu'elle s'est coupé les cheveux.

Exemples d'indications pour le chœur ALYAN:

Alyan transforme sa grand-mère en papillon / Alyan se fait gronder par sa mère parce qu'il a encore mis sa robe de fée / Alyan ne veut pas faire du vélo / Alyan a envie de pleurer mais ne le fait pas.

#### **4/ On joue encore!**

Voici une sélection d'improvisations qui, selon le choix du meneur de jeu, peuvent introduire la séance pour mettre les élèves en train ou la clore pour approfondir certains aspects de jeu. Les + indiquent le niveau de difficulté de l'improvisation.

**+Le miroir:** Cet échauffement permet aux joueurs de se connecter à un autre joueur pour mieux prendre en compte par la suite le jeu d'un partenaire. Les deux joueurs sont debout, face à face et se regardent. Le premier joueur fait comme s'il s'observait dans un miroir et le deuxième devient son reflet. Celui qui se regarde dans le miroir fait des gestes lents et précis que le joueur-reflet doit suivre avec le plus d'exactitude possible. Il doit aussi reproduire fidèlement les expressions du visage et le regard du premier joueur. Un spectateur ne devrait pas savoir qui mène le jeu. Ensuite, s'inversent les rôles.

**++ Le combat fictif:** Ce jeu repose sur l'écoute des actions du partenaire. Deux joueurs se portent des coups au ralenti en faisant attention à ne jamais toucher l'autre. Celui qui reçoit le coup doit l'encaisser par le mouvement du corps qui correspond, en prenant en compte l'intensité avec laquelle il est donné.

Exemple: Pour un coup donné au ventre, le joueur se plie et recule plus ou moins selon son estimation de la puissance du geste.

Dans un combat théâtral, les joueurs ne jouent pas l'un contre l'autre, mais l'un avec l'autre.

**+++La lettre imaginaire:** Le joueur décachette une lettre. Il la lit dans un premier temps en silence, seules les expressions de son visage ou ses réactions corporelles donnent des indices sur le ton, le contenu de la lettre. Dans un second temps, il improvise une lecture à haute voix.

Exemple de consigne de jeu pouvant être glissée à l'oreille du joueur: La mère lit une lettre dans laquelle Nina lui révèle pourquoi elle est rentrée un soir avec son pantalon déchiré.

**+++Le refuge:** Chaque joueur choisit dans la salle un espace où il se sent bien et il en fait son "refuge". Il peut le personnaliser avec des accessoires, des tissus, du carton mis à disposition par le meneur de jeu. Le joueur s'y installe et invente l'histoire de ce "refuge": comment il l'a trouvé, pourquoi il y vient, à quoi il pense quand il est là, ce qu'il ressent...