

Fute-Fute

Un spectacle des Ateliers de la Colline dès 7 ans

guide d'accompagnement



1– Panique en Normalique

Une histoire qui prend place dans un monde imaginaire

Notre spectacle raconte une histoire qui se déroule dans un pays imaginaire : la Normalique. Ce pays inventé est bordé par un fleuve très large et tout aussi inventé qui s'appelle le fleuve Evidence. De l'autre côté de ce fleuve **existe** un pays : la Verdassie. Les habitants de ce pays, les verdassiens en face de la Normalique, vivent des situations très difficiles. En Verdassie, les algues vertes sont sorties des étangs et des cours d'eau et envahissent les villes à grande vitesse. Ces algues sont toxiques à cause des engrais trop puissants vendus en gros par des marchands normaliquais.

Vu les conditions difficiles de cette contrée, certains de leurs habitants traversent le fleuve Evidence vers la Normalique pour y trouver une vie meilleure.



Comment cette histoire est-elle racontée sur scène ?

Spectacle de marionnettes ? Théâtre d'objets ?

Nous utilisons des figurines/poupées pour raconter une histoire imaginaire.

Ce spectacle ressemble donc à du théâtre de marionnettes dans la mesure où les figurines sont manipulées par les acteurs qui les incarnent de façon singulière : chaque être représenté possède sa propre voix, sa propre biographie, ses propres caractéristiques, sa position sociale aussi bien dans l'image que dans le jeu des interprètes.

Ce théâtre a donc des caractéristiques du théâtre de marionnettes mais pourtant, les figurines ne sont pas exactement manipulées comme des marionnettes, le code n'est pas tout à fait le même.



La forme narrative : le conte



Tout un pan du récit est directement adressé au public- sans 4° mur- et il est raconté à la troisième personne.

On pourrait dire qu'il s'agit d'un conte épique alternant le récit des narrateurs avec des scènes « incarnées » par les acteurs qui jouent les personnages des figurines

Les deux acteurs racontent donc l'histoire de Fute-Fute comme on raconte un récit fabuleux. (Contes de fées, contes pour enfants, contes fantastiques, épopées...) et comme dans tout récit fabuleux, existent aussi la peur et la cruauté en plus du bizarre.

L'actrice et l'acteur forment un couple ou un duo.

Ils s'amuse et sont vigilants à ce que le public les suive dans l'évolution du récit. Le duo a la possibilité d'improviser dans l'ici et maintenant de la représentation et il existe aussi entre eux une certaine émulation, rivalité parfois à raconter aux enfants cette histoire.

1– Panique en Normalique

L'univers visuel choisi : fantaisie et étrangeté

Des créatures bizarres, tellement humaines

La créatrice a donné à chaque peuplade des caractéristiques physiques qui à la fois nous éloignent de notre monde mais en même temps ne cessent de nous le rappeler : ce sont des êtres, des créatures bizarres, singulières mais pourtant tellement humaines.

Nous avons cherché un équilibre entre le fantastique et le réalisme.

Par exemple, on ne peut pas dire qu'on se reconnaît dans les grosses bajoues des Normaliquais, mais nos esprits associent et reconnaissent tout de même l'origine « réaliste » des idées.

Cette démarche éloigne donc pour rapprocher : les différences mises en exergue amènent naturellement notre esprit à pointer les ressemblances.

Cet univers d'étrangeté familière, de fantastique dans le quotidien n'est pas sans rappeler les rêveries de Tim Burton.

Une table, objet familier aux formes et allures mystérieuses

La scénographie également utilise les bases et les codes du théâtre d'objets et de marionnettes par l'utilisation d'une vaste table comme support principal où est transposé le monde de la Normalique.

L'utilisation du bois de Cèdre strié de fines lames de métal, la ligne fuselée de la table et le rythme qui en découle ; la mobilité du meuble basculant d'un univers à l'autre. Tous ces aspects nous éloignent définitivement de l'objet brut de la table.

Comme pour les figurines, nous plongeons avec cet objet original dans un monde particulier, familier mais mystérieux.



Pourquoi racontons-nous cette histoire?

Avec ce spectacle, nous souhaitons parler de CONFIANCE/ D'ALTRUISME/D'EMPATHIE, en regard de circonstances et de contextes historiques défavorables à ces comportements.

Fute-Fute possède au départ une disposition particulière pour l'empathie, l'ouverture d'esprit et le partage. Contrairement aux autres Normaliquais de l'histoire, elle n'est pas influencée par la masse de préjugés vis-à-vis de la Verdassie, et des réfugiés verdassiens. Elle accueille Kiviv avec chaleur, s'intéresse à lui, s'assied près de lui, lui apprend l'alphabet normaliquais etc... Elle passe par-dessus les aprioris qui veulent que les Verdassiens soient fourbes et qu'ils cherchent forcément à empoisonner les Normaliquais avec leurs cheveux ou qu'ils soient des voleurs, des tricheurs ou des profiteurs.

Dès lors, lorsqu'il s'agit de faire confiance en quelqu'un, Kiviv - qui a été rejeté par la majorité de la classe - choisit celle qui s'est montrée la plus ouverte et digne de confiance envers lui. Le « bon cœur » de Fute-Fute lui fait prêter plus tard le ballon à Surla-Ball car elle veut l'aider à réaliser son rêve secret (devenir champion de Toufou).

Or, ces deux comportements décisifs d'empathie, d'altruisme et de confiance gratuite se retournent contre elle. Quand elle constate que la confiance accordée suscite la convoitise, la méfiance, l'avidité, l'égoïsme, la jalousie et la peur, elle s'entête pourtant à vouloir retrouver l'amitié et la confiance de Surla-Ball et Kiviv.

Mais dans ce monde tel qu'il est, pour se réhabiliter et « remettre les compteurs de la confiance à zéro », elle doit se métamorphoser en son contraire.

1– Panique en Normalique

De l'empathie, elle passe à la colère, la rage, le désir de vengeance. De l'altruisme, elle passe à la domination forcée, au chantage, à la terreur. De la générosité désintéressée, elle passe au projet de vol et d'extorsion.

Elle est prise par cette force destructrice que le monde violent des préjugés (monde tel qu'il est) lui commande...pour faire le bien en rendant le ballon. Lorsqu'à la fin, les choses tournant au pire, (Kiviv va être renvoyé en Outre-Evidence), elle mue à nouveau pour se retrouver telle qu'elle était au début (empathique), elle prend intuitivement conscience que cette désastreuse transformation n'a pas eu lieu de son seul chef.

C'est bien l'histoire telle qu'elle est écrite, telle qu'elle existe qui a précipité ce changement. Et donc, quelle autre histoire aurait été possible qui n'entraînerait pas cette sinistre métamorphose. Si chacun avait accueilli Kiviv sans arrières pensées, c'est la classe toute entière qui aurait veillé au ballon. Autant Fute-Fute se culpabilise d'être devenue un monstre, autant elle comprend que les circonstances ont précipité cet état de mutation (nécessité de quitter la Verdassie, climat de suspicion et de haine à l'égard des Verdassiens).

Il faut donc changer. Certes, changer son propre comportement, mais aussi cette histoire qui secrète obligatoirement la violence et la méfiance d'autrui. Le passage par la violence apprend à Fute-Fute que nul n'est à l'abri de devenir infect dans un monde qui encourage méfiance, égoïsme, violence et injustice.



Peut-on être bon dans un monde qui ne l'est pas?

Voici la question centrale de notre spectacle.

Nous savons que nous voulons tous profondément l'amour et la bonté pour tout le monde.

Mais alors, qu'est-ce qui coince ?

Et comment ça coince ?

Et...pourquoi ?

N'est-ce le problème que des individus ?

N'y a-t-il pas une responsabilité collective ? Voire politique ? Sociale ?

Pourquoi n'est-il pas possible à Fute-fute d'exercer son aptitude d'empathie sans devenir sa propre destructrice ?

Nous vivons un monde où la solidarité, la bonté, la fraternité sont attaquées de toutes parts.

Ces mots, qui induisent des comportements complexes mais vitaux à l'espèce que nous sommes, doivent être revitalisés sous peine de s'atrophier encore d'avantage et de causer bien des dommages.

Fute-Fute vit à la fin de la pièce une prise de conscience et un constat.

Elle n'a pu rester fidèle à ses amitiés sans se renier.

Comment va-t-elle agir dorénavant qu'elle possède les deux forces ? Celle de la Fute-Fute altruiste et celle de la Fute-Fute-individualiste. Comment va-t-elle les agencer ?

Que va-t-elle vouloir changer ? Elle ? Sa classe ? La directrice ? Kiviv ? Tous à la fois ? La Verdassie ? La police ? Rien ?

Quelles conséquences pourraient avoir ses choix ?

Qui va l'aider à trouver cet équilibre entre le monde et soi, l'individuation nécessaire et la sororité indispensable ?

2– A développer après le spectacle

2.1 Description de l'univers du spectacle : lieux et personnages

Vous l'aurez bien entendu remarqué, notre spectacle renvoie à un univers imaginaire. Les noms des personnages et des lieux et même certains éléments de leur langage ne font pas partie de notre vocabulaire, ne renvoient pas à des prénoms connus ni à des lieux de notre monde. Vous l'aurez tout autant remarqué, ces prénoms et noms de lieux ne sont pas choisis pour leur seule sonorité. Ils renvoient à des expressions ou ressemblent à du vocabulaire connu, donnent des informations sur les personnages et les lieux. Ils participent donc au sens général de l'histoire et permettent, en fonction de l'âge des spectateurs, différents niveaux de lecture. Ces jeux de mots ne sont peut-être pas tous compris d'emblée par les spectateurs, cela dépend de leur âge et de l'endroit où va être captée leur attention durant la représentation. Et ça n'est pas grave !! Nous serions bien prétentieux de dire que nous retenons tout, que nous voyons tout et que nous comprenons tout à la vision d'un spectacle. C'est ce qui fait la richesse du théâtre. Regardé ensemble par des dizaines de spectateurs, au même moment, ce que chacun en retient et en reçoit peut-être très différent.

A posteriori, se souvenir du nom des personnages et des lieux et discuter ensemble du sens qu'ils portent et de ce que cela raconte sur le personnage peut constituer un bon point de départ pour lancer la discussion sur le spectacle.

Activités

1. Proposer aux enfants de trouver le jeu de mots compris dans les noms des personnages, le sens de ce nom, et pourquoi ce nom (en annexes, vous trouverez une description de chacun des personnages, mais libre à vous et votre groupe d'y mettre le sens que vous avez vu, ressenti,...)
2. Proposer aux enfants de trouver chacun leur nom en jeu de mot, en fonction de leurs propres caractéristiques. Celui que je me donnerais/celui que je donnerais aux autres.
Puis, prendre le temps de constater si celui que l'on s'est attribué correspond à celui que les autres m'ont attribué : Est-ce que ça correspond ? Quel est l'écart ?
Comment suis-je perçu par les autres ? Quelles « étiquettes » me collent-ils ?
Pourquoi j'ai décidé de me donner CE nom là ? en fonction de quoi ?
3. Trouver ensemble ou chacun le nom que vous donneriez à Fute-Fute dans la 3ème partie, en fonction des modifications qu'elle subit.
4. Les lieux : que se cache-t-il derrière les noms de chaque lieu ? Quels indices nous donnent ces noms sur ce que sont ces lieux? Proposer aux enfants de trouver en jeu de mots les noms de lieux qu'ils connaissent (quartiers, rues, villes, pays, continents, planètes, ...). Que peut-on en déduire ? Quel regard portons-nous sur notre environnement ? Quelles différences/ressemblances apparaissent dans ces perceptions singulières ?
5. Proposer aux enfants de dessiner une carte du monde dans lequel se déroule le spectacle. Cette carte ressemble-t-elle à notre carte du monde ? Quels sont les similarités et les différences ?

2– A développer après le spectacle

2.2 Le choix, l'empathie

L'empathie est la capacité de se mettre à la place de l'autre. Cette capacité est plus ou moins présente chez chacun d'entre nous. Mais surtout, les circonstances dans lesquelles nous évoluons favorisent plus ou moins notre capacité d'empathie.

Un monde dont l'idéologie dominante est l'individualisme et la concurrence nous incite à porter toute notre attention sur nous-mêmes et non à nous ouvrir à l'autre. Ces circonstances sont contradictoires avec la possibilité d'empathie.

Quelle liberté de choix possédons-nous dans ces circonstances pour déterminer nos comportements à l'égard d'autrui. Quelles limites met-on à l'empathie ?



Que pouvons-nous changer dans ces circonstances pour nous permettre de développer notre pouvoir d'être empathique ?

La collaboration n'est-elle pas nécessaire à tous les organismes vivants pour leur permettre développement et évolution ?

Nous avons choisi, dans le spectacle, d'illustrer deux comportements extrêmes, qui sont produits par un seul personnage : Fute-Fute.

Il n'y a pas d'être de nature innée bonne ou mauvaise, mais des circonstances qui l'amènent à se comporter avec empathie pour l'autre, ou avec dureté et méchanceté, afin de sauver sa peau.

Fute-Fute est une petite fille qui choisit de sacrifier son bien-être et son confort pour s'ouvrir à autrui : elle fait preuve d'une grande capacité d'empathie.

Les circonstances vont l'amener à devoir défendre ses intérêts personnels et elle va devoir faire le choix de l'indifférence aux souffrances des autres.

On peut identifier dans le récit, des situations clés où les personnages doivent chacun faire un choix : se comporter avec bonté et empathie OU se comporter en priorisant son intérêt personnel.

Chacun de ces choix va induire une conséquence sur le destin des personnages, sur le destin de celui qui pose le choix, mais aussi sur le destin de tous ceux qui gravitent autour de lui.

Quelques moments clés

Intégrer Kiviv ou le rejeter ?

Tout juste arrivé à l'école, Kiviv est installé à côté de Surla-Ball par Monsieur Pakomsi. Kiviv tend la main vers Surla-Ball, il souhaite entrer en contact. Effrayé par ce nouvel arrivant différent et influencé par ses camarades de classe, Surla-Ball le rejette. Et à la récré, sur les encouragements de ses camarades, le frappe. Surla-Ball fait un choix, il préfère penser à lui plutôt qu'à l'autre et ce choix a pour conséquences :

De provoquer une réaction d'empathie de Fute-Fute et donc de rejet de cette dernière par le reste de la classe. De faire naître une amitié entre Fute-Fute et Kiviv qui sont tous deux isolés du reste du groupe.

Comment faire plaisir à deux amis dont les demandes sont contradictoires ?

Kiviv absent, Fute-Fute se retrouve avec pour mission de veiller sur son ballon, seul bien que possède Kiviv, qui a une grande valeur symbolique (seul objet restant de sa famille) et une grande valeur en *Flouseils*. Surla-Ball redevient son ami et Fute-Fute apprécie de retrouver ce lien avec lui. Puis elle se rend compte qu'elle peut lui amener de la joie en le laissant jouer avec le ballon. Alors, quand il lui demande d'emprunter le ballon pour la nuit, Fute-Fute se sent tiraillée entre le respect de sa promesse faite à Kiviv et l'envie de permettre à Surla-Ball de s'accomplir. Elle fait un choix : celui de soutenir Surla-Ball, sans pour autant prendre la mesure des conséquences que cela va avoir.

Elle va être obligée de constater que ce choix lui fait complètement faillir à sa mission. Elle devient soudain une traître pour Kiviv. Mais encore pire, elle met Kiviv en danger et l'empêche d'accéder à l'argent dont il a besoin pour rester en Normalique.

Quand on vole quelqu'un, cela a des conséquences qu'on n'avait peut-être pas imaginées...

Kouba est un grand, il fait nuit, c'est un baratineur. Il va impressionner Surla-Ball en lui inventant un bobard pas possible : les Verdassiens sont des trafiquants de faux ballons ; ils sont recherchés par la police. Être en possession d'un ballon sans pouvoir prouver son authenticité est « criminel » et peut mener en maison de redressement. Pour finir de l'impressionner voire de le terroriser, Kouba fait semblant de voir des flics qui passent et se fait passer lui-même pour un fils de policier.

Comble de l'arnaque : il vole Surla-Ball en l'assurant qu'il le protège : « je cacherai

2– A développer après le spectacle

ton ballon avec tous les autres objets confisqués du commissariat chez mon père. Comme ça, Ni vu Ni connu ! »

Surla-Ball perd le ballon, trahit la promesse faite à Fute-Fute. Par conséquent, Fute-Fute trahit sa promesse faite à Kiviv. L'action de Kouba a donc pour conséquence de casser des amitiés, et d'entraîner Fute-Fute dans une spirale de colère.

Fute-Fute sombre : Acculée, tirillée et flouée, Fute-Fute est désorientée. L'injustice de la situation macère inconsciemment et une nuit la métamorphose a lieu : Fute-Fute se transforme en un être dur, en colère, dominant, obsédé recourant au chantage, à l'humiliation, à la terreur et au vol ! Ce personnage qui surgit avec toutes ces caractéristiques se donne pourtant pour mission de récupérer le ballon précédemment confié à l'« autre » Fute-Fute. Sa mission en soi est noble, mais pour l'atteindre, elle choisit des procédés qui ne sont pas sans conséquences sur autrui :

Elle met en place une stratégie redoutable qui étouffe tout sentiment positif à l'égard de ses anciens amis. Elle finit par amener peur et souffrance dans le but d'éviter cela à son ami... quel paradoxe...



Activité

« Je suis Fute-Fute individualiste / Je suis Fute-Fute altruiste » - « Je pense à moi, je pense à l'autre »

Les deux extrêmes Fute-Fute individualiste et Fute-Fute altruiste sont représentés par une corde tendue, ou posée au sol. D'un côté l'altruisme, de l'autre l'individualisme.

Entre les deux, toute une nuance de choix d'être plus ou moins l'un ou l'autre :

Je pense uniquement à moi / je pense à moi, mais j'essaie quand-même de ne pas faire du mal à l'autre / je pense à l'autre, tout en essayant de me préserver quand même / je ne pense qu'à l'autre quitte à ce que ça me coûte personnellement ...

Au centre : Je ne peux *pas* choisir

On prévoit cet exercice par groupe de 10 maximum. Le reste de la classe regarde, nous proposons ici quatre situations afin de permettre de diviser votre classe/groupe en 4 sous-groupes. Vous pouvez bien sûr inventer des situations qui correspondent mieux à la réalité de votre classe.

Face à ces situations, inspirées des moments clés du spectacle et lues aux enfants, on leur demande de se positionner sur la corde. Une fois les positions prises, les enfants peuvent motiver leur choix.

Chacun argumente A SON TOUR, sans répondre à l'autre, et en disant pourquoi il s'est placé là.

Une fois le tour des arguments passés, chaque enfant peut se repositionner ailleurs s'il le souhaite.

Puis, on lit une précision sur le contexte du personnage (introduite par « et si... ») et on recommence son jeu de placement.

Cela permet de mesurer à quel point les circonstances et le contexte changent le comportement qu'on choisit d'avoir ou qu'on est capable d'avoir.

2– A développer après le spectacle

Est-ce que tu te comporterais en pensant à toi, ou en pensant à l'autre si ...

1- Tu es Kouba. Tu sais qu'un petit de maternelle (*ou de première, ou de troisième... à adapter en fonction de l'âge de votre classe*) a un ballon qui vaut cher (avec des signatures originales de l'équipe ...). Tu sais que tu pourrais l'embrouiller pour lui piquer son ballon en racontant un bobard, ou en proposant un jeu quelconque (un pari ou autre). Ce serait facile de gagner ce ballon, et donc sa valeur en euros. Le ferais-tu ? Est-ce que tu penserais à toi et à ton envie de posséder le ballon quitte à le voler si facilement, ou est-ce que tu penserais au petit, et éviterais de le faire souffrir ?

Et si... : Kouba a besoin d'argent, il veut absolument faire un cadeau d'anniversaire à son petit frère.

Et si... : Tu sais que ce ballon, ce petit de primaire l'a parce qu'un ami qui déménage lui a demandé de le garder pour ne pas le perdre dans son déménagement... Il rendait service et il risque de perdre son ami pour de bon s'il ne peut lui rendre le ballon.

2- Une nouvelle personne arrive dans ta classe, pendant l'année scolaire. Tout ton groupe d'amis a déjà ses habitudes. Est-ce que tu l'accueilles et lui proposes ton amitié ou tu préfères ne pas t'occuper de cela ?

Et si... : En faisant cela, tu es rejeté par ton meilleur ami.

Et si... : Ce nouvel arrivant est vraiment triste et toujours seul.

Et si... : Des plus grands que toi t'ennuient tout le temps depuis que tu traînes avec le nouveau.

3- Ton meilleur ami a un smartphone dernier cri flambant neuf, il te dit qu'il n'a pas le droit de te le prêter. Mais toi, tu as tellement envie de lui emprunter, que tu lui demandes tous les jours, tous les jours, tous les jours. Tu vois bien que ça l'embête mais c'est plus fort que toi, et ça rend ton ami malheureux. Que fais-tu ? tu continues à insister pour atteindre ton souhait ou tu respectes ce que lui préfère ?

Et si... : il te dit que ça n'est pas à lui, qu'on lui a confié l'objet pour qu'il le protège.

Et si... : grâce à cet objet, tu es sûr que tu pourras être le meilleur : tu pourrais faire de super vidéos HD pour ta chaîne youtube / t'entraîner au jeu ... (jeu à la mode au

moment de l'exercice) et gagner des points qui te permettront d'être champion.

Et si... : tu sais au fond de toi que tu pourrais vraiment perdre cet objet et qu'il vaudrait mieux que tu ne l'emprunes pas...

4- On t'a volé un objet qui t'est très cher, un ballon de foot signé de tous les joueurs de l'équipe *des Diables Rouges (ou de l'équipe de votre ville)*. Et on te propose une rançon pour le récupérer. Tu dois trouver de l'argent. Tu sais que les 6^{ème} primaire ont organisé une vente de gaufres pour leur voyage à la mer et ont récolté beaucoup d'argent. Tu pourrais prendre la cagnotte : la porte de la classe où elle est rangée est toujours ouverte. Que fais-tu ? Tu décides que tu ne peux pas voler cet argent et empêcher leur chouette voyage ou tu t'en fiche de les priver de la mer et tu te sers ?

Et si... : tu sais que les 6^{ème} ont passé beaucoup de temps pour préparer ces gaufres et pour les vendre, ils se sont même réunis plusieurs samedis et dimanches pour la cause.

Et si... : ce ballon que tu as perdu appartient à la collection d'un ami, qui te l'a confié pour le protéger mais qui doit le récupérer pour le revendre. Grâce à cet argent, il pourra s'offrir le stage de foot dont il a toujours rêvé et rencontrer son idole.

Et si... : tu connais des élèves de 6^{ème}, parmi eux, il y a le meilleur ami de ta sœur, et tu sais qu'il n'aura jamais la chance d'aller à la mer si sa classe ne peut pas y aller.



2– A développer après le spectacle

2.3 Le double

Notre héroïne, Fute-Fute, se trouve coincée dans les circonstances dans lesquelles elle évolue, par les événements qui lui arrivent et les choix qu'elle a posés. Se laissant guider par son intuition, et sa nature empathique, Fute-Fute choisit de tendre la main une première fois pour aider Kiviv, puis une seconde fois pour aider Surla-Ball. Ces choix l'amènent à chaque fois à perdre une amitié, et en résulte une sensation d'injustice qu'elle subit elle-même, et qu'elle fait subir malgré elle à Kiviv. Elle est rendue responsable du malheur qui lui arrive alors même qu'elle voulait aider, soutenir, être bonne. Pour s'en sortir, Fute-Fute n'a d'autre choix que de se créer un double plus fort, plus puissant, qui ne se laissera plus avoir.

Cette opération laisse place à un être violent, sans scrupule, calculateur et déterminé dont la devise obstinée devient : la fin justifie les moyens ! On s'est fait avoir une fois, on ne m'y prendra plus !

Le rapport de Fute-Fute « individualiste » avec ses anciens camarades est évidemment de l'ordre de la vengeance mais aussi d'une véritable tension vers le « bien » qui est devenu : récupérer le ballon à n'importe quel prix.

Activité 1 :

Proposer aux enfants de s'imaginer un autre soi qui pourrait leur permettre de surmonter des obstacles, des difficultés qu'ils rencontrent au quotidien.

Si j'avais le pouvoir d'être quelqu'un d'autre de temps en temps, je serais

Car cette personne aurait la capacité de....

Et grâce à ça je pourrais faire....

Il s'appellerait....

Ce qu'il aurait de différent de moi ce serait...

Mais ses défauts, par rapport à moi, ce serait.....

Activité 2 :

Proposer aux enfants de réaliser une marionnette de leur autre soi.

2.4 La fin :

Nous choisissons une fin sous forme de questions : une fin ouverte, où nous ne racontons pas aux spectateurs comment se termine l'histoire. Notre souhait est de permettre la réflexion, le questionnement.

Activité :

Proposer aux enfants, ensemble ou séparément, d'imaginer la suite de l'histoire. Quelle fin pourrait-on inventer?

Puis imaginer avec eux ce qu'il faudrait changer dans ce monde de la Normalique pour que cette nouvelle fin soit possible.



3 - Pour poursuivre la réflexion ...

Nous vous proposons ici une liste non-exhaustive d'autres mediums traitant de la question du bien, du mal, de l'empathie, de l'altruisme

A destination des enseignants :

- *Capharnaüm*, 2018, Nadine Labaki (film)
- *L'entraide : l'autre loi de la jungle*, Gauthier Chapelle et Pablo Servigne, Ed. Les Liens Qui Libèrent, France, 2017. (Livre)

A destinations des enfants

- *C'est quoi la violence?* Oscar Brenifier et Anne Hemstege, Coll. Philo z'enfants, Ed. Nathan, France, 2019 (livre)
- *C'est quoi Le bien et le mal?* Oscar Brenifier et Clément Devaux, Coll. Philo z'enfants, Ed. Nathan, France, 2004 (livre)

ANNEXE

Noms des personnages

Fute-Fute :

Expression : être fute-fute : quelqu'un qui a l'esprit vif et qui raisonne rapidement en faisant marcher son intellect.

Petite fille vivante et spontanée. Malgré sa situation familiale difficile, elle a une belle joie de vivre. Elle aime être avec ses camarades et anime souvent les jeux.

Elle est dotée d'un sens inné de l'empathie et de la bonté.

Elle a cette faculté rare de pouvoir se mettre à la place de l'autre dans des situations pourtant inconnues d'elle. Cette disposition naturelle à l'empathie, à l'attention à autrui, à la sympathie est sensible et non pas mentale. Elle est capable de « s'incarner » en un autre et de lui porter secours.

Kiviv :

Expression : être sur le qui-vive : être sur ses gardes, être très attentif à ce qui peut survenir

Kiviv est arrivé en Normalique de façon clandestine. A la mort de son père – qui vivait en exil dans un autre pays d'Outre-Evidence - il a entrepris le voyage ne gardant comme bien que le ballon d'or,

hérité de son grand-père.

Il est craintif et solitaire. Mais on sent aussi la fierté et l'orgueil. Les remarques méprisantes et craintives des autres enfants perturbent Kiviv qui voudrait s'intégrer mais qui ne supporte pas d'être maltraité.

Surla-Ball :

Expression : être sur la balle : être sur le coup, prêt à saisir l'opportunité

Garçon plein de fougue et de dynamisme lorsqu'il est avec ses amis mais très émotif et impressionnable dès qu'il est seul. Il se sublime dans ses rêves en champion de Toufou à Balles alors qu'il n'est pas particulièrement doué.

Koz-Tujur :

Expression : « cause toujours (tu m'intéresses) » : Pour signifier à quelqu'un que son discours ou ses actions ne sont pas intéressants ou ne méritent pas de s'y attarder, on lui dit « cause toujours ». On peut ajouter « tu m'intéresses ». C'est une expression teintée d'ironie, de mépris et très commune.

Petite fille vive, intelligente qui a le sens de la répartie. Elle se met souvent en rivalité avec Fute-Fute car elle aime bien diriger et commander. Sa confrontation avec le Verdassien est plus un moyen de s'imposer dans le leadership du groupe que du « racisme » pur. Bien sûr, comme tous les enfants, elle relaie les commentaires de ses parents et de ses frères.

Oh Dupavé :

Expression : tenir le haut du pavé : les gens qui tiennent le haut du pavé sont des personnes qui ont une situation sociale élevée ou qui en dominent d'autres.

Enfant un peu débonnaire, de nature plutôt calme et distraite. Il vient d'un milieu plus élevé, dans les beaux quartiers. Ses parents, originaires de Touvala l'ont laissé dans cette école. Il a beaucoup d'*apriori* et est plutôt un suiveur. Koz-Tujur arrive toujours à l'influencer dans son propre intérêt.

Autres personnages :

Madame Sekomsa - La directrice

Monsieur Pakomsi - L'instituteur

Kouba – le grand, qui rackette le ballon

Noms des lieux

La Normalique

Le fleuve Evidence

La Verdassie

L'Outre-Evidence

Les peuplades : Normaliquais, Verdassiens, ...



Avenue du Progrès 17—4100 SERAING

04 336 27 06

contact@ateliersdelacolline.be

www.actc.be

En coproduction avec le Théâtre de la Communauté et Pierre de Lune, Centre scénique jeunes publics de Bruxelles.

Avec le soutien des Centres Culturels de Seraing, Namur et Ourthe-et-Meuse

Réalisé avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles—Direction Théâtre

