Le Chat Botté

THIERRY MORAL

CAHIER D'ACTIVITÉS

Graphisme : Poil aux Dents

LE CHAT BOTTE

Electro-conte

De & Avec : Thierry Moral
Visuels : Poil aux dents
Costume : Marcelle Maillet
Construction & Regard Extérieur : Guillaume Leclercq
Durée : 40 minutes environ
Public : à partir de 05 ans
Versions : Possibilité duo ou trio avec musiciens

PRESENTATION

Il y a longtemps, bien longtemps
Au temps des rois et des princesses
Des châteaux et des villages
Tournoient sur une paisible plaine
Les ailes d'un moulin

Le jour où le meunier quitte la vie, il lègue son héritage à ses trois fils et le petit dernier hérite d'un chat. Mais ce n'est pas n'importe quel félin, il parle et bientôt, il portera des bottes…

LE CAHIER D'ACTIVITES

Ce cahier d'activité est composé de deux parties. La première, sur fond de couleur, est à destination des adultes. Elle donne quelques détails sur le contenu du spectacle. La seconde, sur fond blanc, est à destination des enfants. Elle propose des activités à réaliser avant ou après la représentation. Ce dossier permet à tout enseignant·e, animateur·rice, ou parents, de préparer ou bien de poursuivre le spectacle. Les pistes proposées sont des suggestions très simples. Nous vous invitons à les utiliser, les développer et les adapter à votre convenance. N'hésitez pas à me faire parvenir par courriel les photos, dessins ou autres petits souvenirs qui résultent de l'utilisation de ce dossier.

L'ORIGINE DE L'HISTOIRE

« Le Maître chat » ou encore « Le chat botté » est un conte très ancien de tradition orale, dans lequel prédomine des motifs liés au culte des animaux, que l'on retrouve un peu partout dans le monde.

Giovanni Francesco Straparola a transcrit la plus ancienne version de cette histoire. La version classique de ce conte est écrite à la fin du XVIIe siècle par Charles Perrault.

Le conte est à la fois :

- Un récit initiatique.
- Une critique de la société et des mœurs de l'époque (rôle de la bourgeoisie, condition des pauvres...)
- Une histoire immorale faisant l'apologie de la ruse et de la tricherie.

Le Chat botté connaît un succès mondial. Le conte a été adapté par des dessinateurs (Gustave Doré dont vous pouvez découvrir quelques illustrations dans ce dossier), compositeurs, chorégraphes, dramaturges, romanciers, auteurs de bande dessinée et cinéastes.

RESUME DU CONTE

À son décès, un vieux meunier laisse à ses trois fils l'intégralité de ses biens. L'aîné hérite du moulin, le cadet de l'âne, et le benjamin du chat. Sans un sou en poche, ce dernier songe à le manger, mais le Chat lui parle ! Contre un sac et une paire de bottes, l'animal use de la ruse avec beaucoup de ruse pour faire la fortune de son maître. Le Chat capture un lapin dans la forêt et l'offre au roi comme un cadeau de son maître : le Marquis de Carabas. Il apporte ainsi régulièrement du gibier au roi, pendant plusieurs mois.

Un jour, sachant que le roi et sa fille voyagent le long de la rivière, le Chat persuade son maître de retirer ses vêtements et de se baigner dans la rivière. Il cache ses habits derrière un rocher, puis appelle à l'aide. Lorsque le roi arrive, le Chat explique que son maître, le Marquis de Carabas, s'est fait voler de ses habits ! Le roi offre de riches vêtements au jeune homme et l'invite à s'asseoir dans son carrosse aux côtés de sa fille. Ils tombent aussitôt, tous deux amoureux.

Le Chat court devance le carrosse et ordonne aux gens qu'il rencontre tout au long de la route, de dire au roi que cette terre appartient au Marquis de Carabas. Il entre ensuite dans un château habité par un ogre qui est capable de se transformer en un grand nombre de créatures. L'ogre se transforme en lion pour prouver son pouvoir, effrayant ainsi le Chat botté. Ce dernier lui demande alors s'il est capable de se changer en souris. Lorsque l'ogre s'exécute, le Chat botté lui saute dessus et le dévore. Le roi arrive au château de l'ogre, mais le Chat prétend qu'il appartient au Marquis de Carabas. Impressionné par ses biens, le roi offre la main de sa fille au petit meunier. Peu après, le Chat devient grand seigneur, et ne court plus après les souris que pour se divertir.

UN CONTE TRADITIONNEL ET MODERNE

Conter une histoire est un travail ancestral de transmission orale, dont voici les bases :

- Le conteur n'est pas un personnage, mais lui-même.
- Le texte n'est pas appris par cœur, ni lu, mais ré-oralisé ici et maintenant pour et avec le public, en respectant la trame précise de l'histoire.
- Le conteur dit, mais ne fait pas : conter est un art de la narration.

Néanmoins, des apports scéniques viennent, dans cette création, nourrir le conte :

- Un décor évolutif représente un moulin. Des illustrations réalisées par Poil aux dents, accompagnent le récit.
- Un costume réalisé par Marcelle Maillet, réservant quelques surprises scéniques.
- Deux marionnettes, participent à la théâtralisation du conte : le chat botté (dissimulé au fond d'un bonnet) et le roi (caché dans une écharpe).

UN ELECTRO CONTE

Le spectacle est ponctué de musiques électroniques, appuyées par un accompagnement à la harpe-lyre et une chanson suivant le fil rouge de l'histoire.

Les compositions électroniques sont influencées par les musiques traditionnelles médiévales, le rap, la r'n'b, le dubstep et autres sonorités électroniques.

UN SPECTACLE ACCESSIBLE

L'ensemble de ces propositions apportent humour, décalage et modernité au conte, tout en respectant sa trame initiale.

Les participations du public, clins d'œil, traits d'humours et autres surprises scéniques permettent de rendre cette histoire et les réflexions qu'elle comporte, accessibles à toutes et à tous.

CONTACTS

Conteur
contact@thierrymoral.fr
06 14 78 51 47

IN ILLO TEMPORE

ACTIVITE 1 ~ CHANSON

Une chanson rythme le spectacle
À toi de jouer en l'apprenant par cœur !

C'est moi que v'là, le chat botté
J'veux vivr'en toute majesté
Chasser les souris, facile, je gère
C'est fini pour moi la misère

Mon maître à moi le Marquis de Carabas
Devient célèbre, auprès du roi
Il vit sans plus rien faire
Et moi j'en suis fier

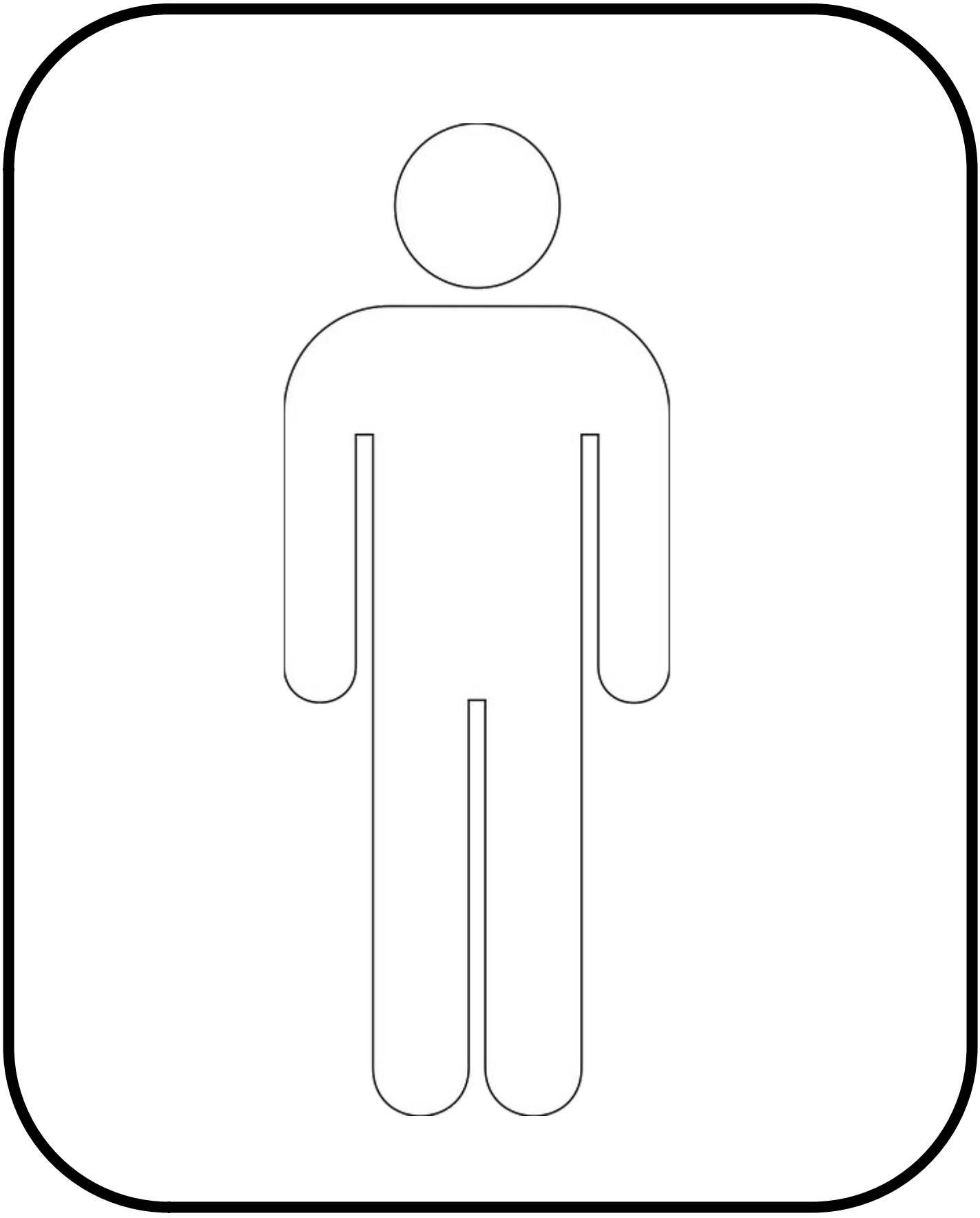
J'excelle dans l'art de la ruse
Parfois j'avoue, j'en abuse
Mon arrogance est coutumière
Mais c'est pour sortir de la galère

ACTIVITE 2 – LE MOULIN MELANGE

Pendant le spectacle, 12 images apparaissent sur les ailes du moulin. Elles sont toutes mélangées. Numérote-les dans l'ordre d'apparition du spectacle en mettant le nom du personnage ou du lieu.

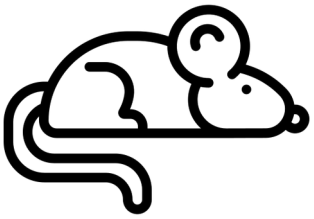
ACTIVITE 3 – COSTUME MAGIQUE

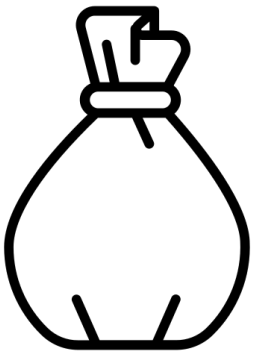
Dans le spectacle, des surprises surgissent du costume (Bonnet-Chat, Echarpe-Marionnette, Pantalon-Paon..) À partir de ce schéma que tu peux colorier, ajoute des vêtements sur lesquels des éléments de l'histoire pourraient intervenir.

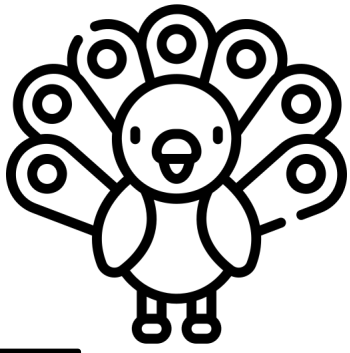


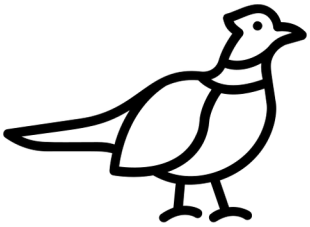
ACTIVITE 4 ~ CHERCHE ET TROUVE

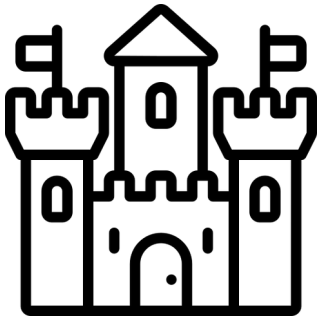
Au cours de l'histoire, des lieux, objets ou personnages apparaissent. Numérote-les dans le bon ordre et indique à quel personnage, il sont liés.

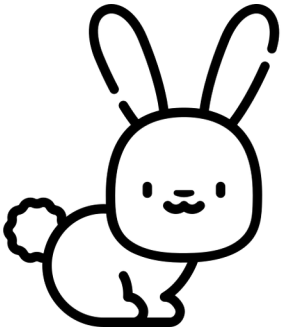


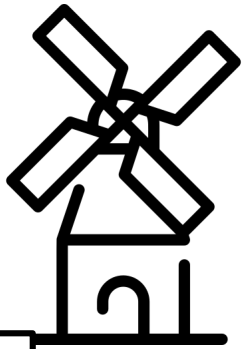






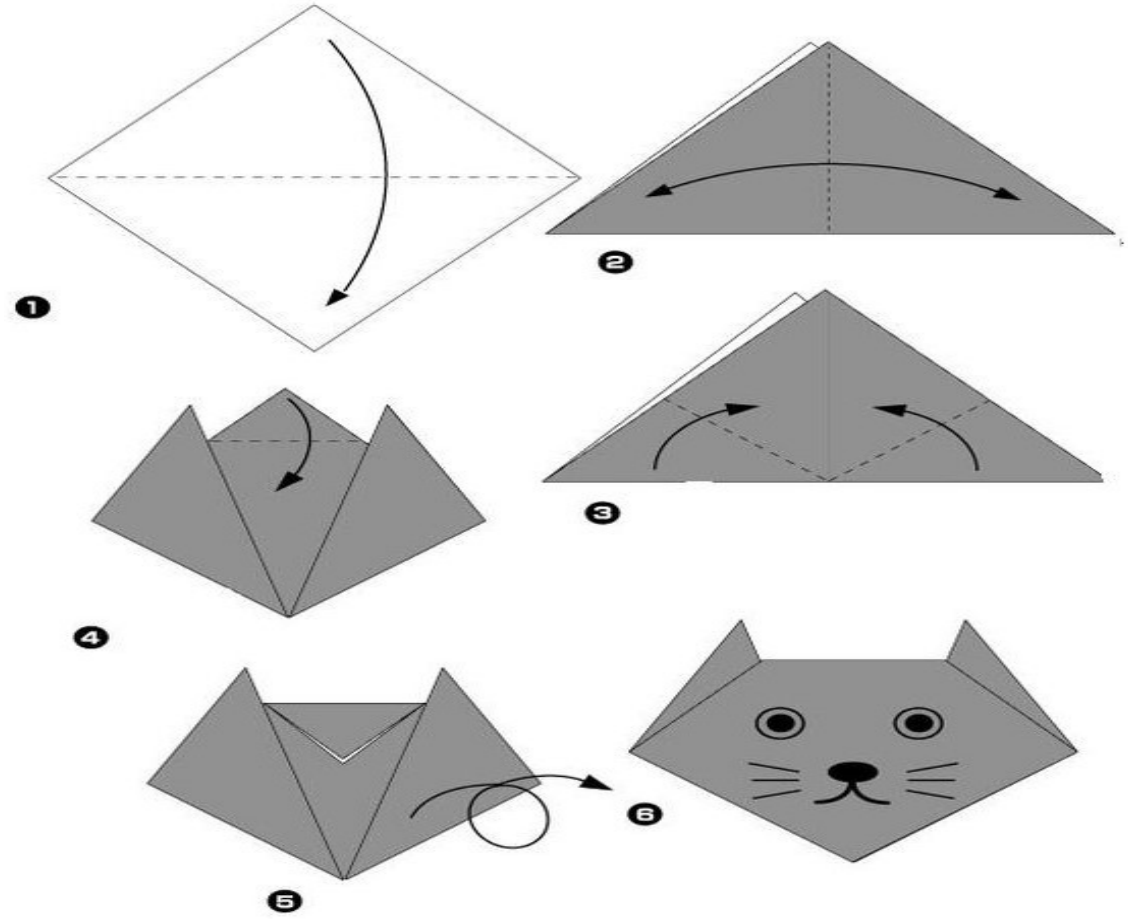


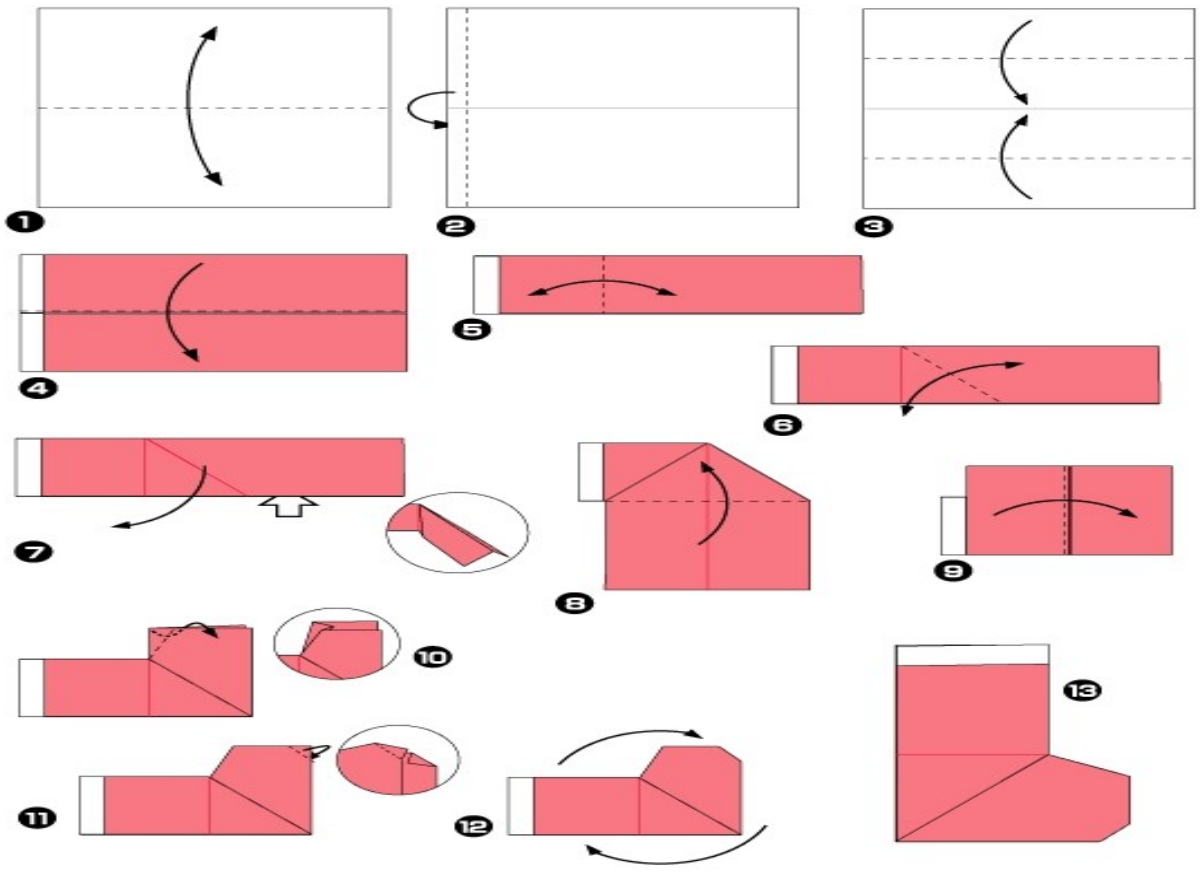




ACTIVITE 5 ORIGAMI

Le chat botté est tellement fier, qu'on ne voit plus que sa tête. À toi de réaliser un portrait en bottes tel que tu imagines ce chat malin !





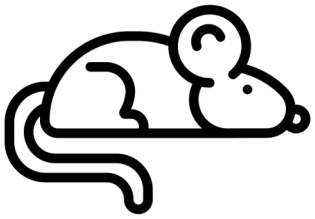
ACTIVITE 6 – EXPRESSION ORALE

Le conte du Chat botté est issu de la tradition orale. Il existe de nombreuses versions avec des aventures, anecdotes et ruses différentes. Imagine une ruse supplémentaire du Chat Botté qui permette à son maître « Le Marquis de Carabas », de devenir encore plus riche, heureux et célèbre. Raconte-la à un adulte, qui notera dans ce cadre, ton récit imaginaire.

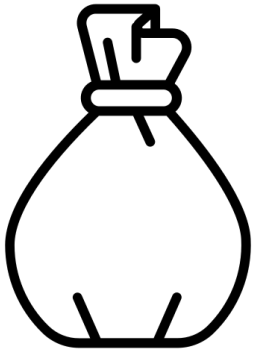
ACTIVITE 4 ~ CHERCHE ET TROUVE

RÉPONSES

8 Roi

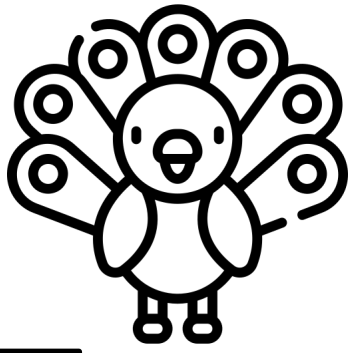


12 Ogre

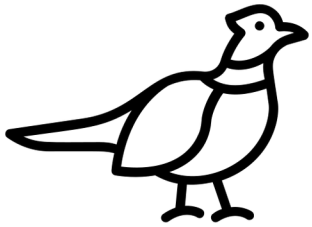


2 Chat

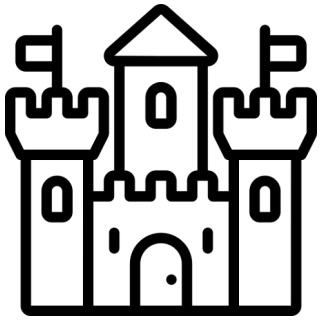
9 Paysans



7 Chat / Roi

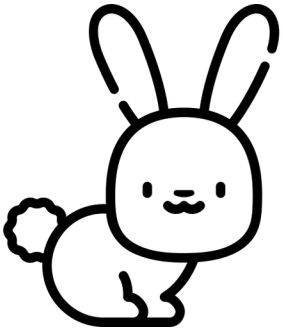


6 Chat / Roi

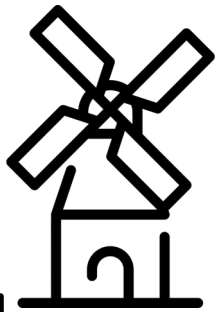


10 Ogre / Marquis

5 Roi



4 Chat / Roi



1 Meunier

3 Chat

11 Ogre

ACTIVITE 2 – LE MOULIN MELANGE

RÉPONSES

8 Souris

10 Princesse

3 Puisné

6 Ogre

5 Château

4 Petit dernier

2 Aîné

12 Chat botté

11 Peuple

9 Marquis

7 Lion

1 Meunier