

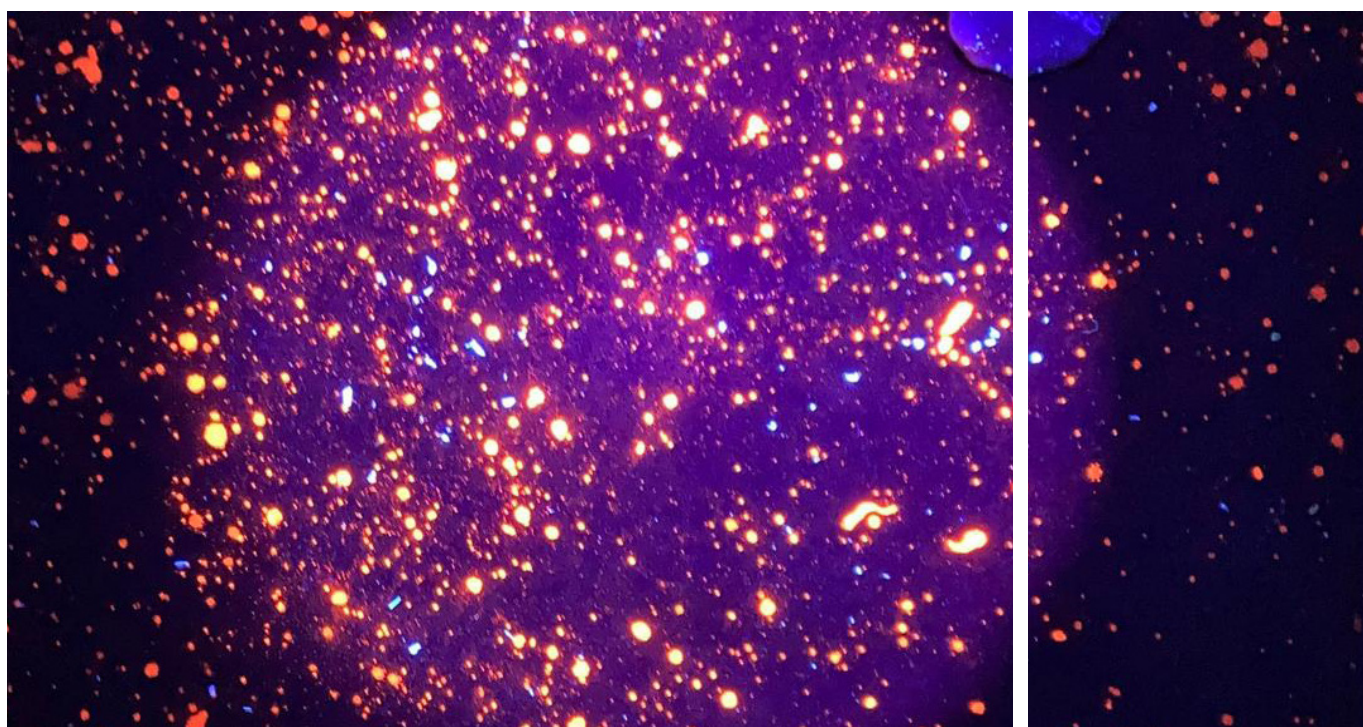
L'Inouïe Nuit de Moune



spectacle jeune public à partir de 6 ans (CP > CM1)
en yourte en intérieur ou en extérieur

texte **Karin Serres**
mise en scène **Alexandra Tobelaim**

Création le 21 novembre 2024 - Thionville



© Karin Serres

Contact

Rafika El Malagh

rafikaelmalagh@nest-theatre.fr - 06 58 66 26 86

nest-theatre.fr

SOMMAIRE :

DISTRIBUTION _____ P. 3

LE SPECTACLE _____ P. 4

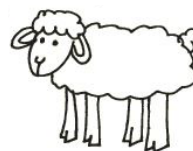
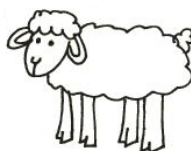
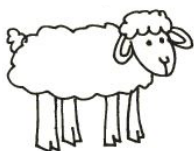
*LE PAYS DES RÊVES COMME TERRAIN DE JEU
UN "SPECTACLE - AVENTURE "
ET POLYGLOTTE !
LA SCÉNOGRAPHIE*

**ACCOMPAGNER DES ÉLÈVES AU SPECTACLE - PETIT GUIDE PRATIQUE
DEVENIR SPECTATEUR-RICE** _____ P. 6

*AVANT LE SPECTACLE : ÉVEILLER LA CURIOSITÉ ET L'IMAGINAIRE
Les droits des spectateur-rices :
Les devoirs des spectateur-rices :
PENDANT LE SPECTACLE : ÉVEILLER LE SENSIBLE
APRÈS LE SPECTACLE : ÉVEILLER L'ÉCHANGE ET LA MÉMOIRE
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES À FAIRE AUTOUR DU SPECTACLE
L'atelier des rêves
Les créatures de la nuit
Création d'une chimère*

PETIT LEXIQUE DU THÉÂTRE _____ P. 12

BONUS : PETIT LEXIQUE DU SPECTACLE PAR KARIN SERRES _____ P. 15



DISTRIBUTION

texte Karin Serres
mise en scène Alexandra Tobelaim
scénographie Hervé Coqueret
lumière Anthony Baldassi
son Emile Wacquier

production NEST - CDN transfrontalier de
Thionville-Grand Est
coproduction Tréteaux de France - CDN ;
Théâtre de la Manufacture - CDN de Nancy ;
Théâtre d'Angoulême - Scène nationale
création de la version réunionnaise portée
par le CDNOI production CDNOI en association
avec le NEST

avec (en alternance)

Valentine Basse

Lucile Oza

Nolwenn Peterschmitt

version réunionnaise avec

Manuela Zeziquel

Chloé Lavaud-Almar

durée 1h

à partir de 6 ans et jusqu'à 10 ans

jauge 60 personnes

jauge de 55 personnes en représentation scolaire accompagnateur·rices compris·ses

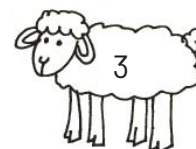
LE SPECTACLE EN 136 MOTS

Le rêve, une aventure vraie palpitante à vivre chaque nuit !

Cette création est une commande d'écriture à Karin Serres. Elle prend son appui sur un spectacle bref que j'ai créé sur le rêve dans le cadre d'un projet pour **Esch 2022 - Capitale européenne de la culture**.

Le point de départ c'est l'intimité d'une chambre d'enfant où une adolescente tente d'endormir sa petite sœur. Elle rivalise de créativité pour la rassurer et la convaincre qu'elle ne va pas disparaître si elle cède au sommeil. Pour l'aider, la jeune fille nous invite à lui chanter une berceuse qui l'emportera enfin aux pays des songes ! Alors que ses yeux se ferment, la petite sœur nous propulse dans ses rêves... Actrices et public partagent le même espace circulaire, le quatrième mur disparaît pour vivre ensemble une aventure onirique.

Alexandra Tobelaim



LE SPECTACLE

LE PAYS DES RÊVES COMME TERRAIN DE JEU

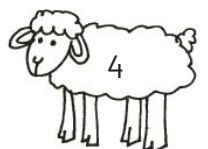
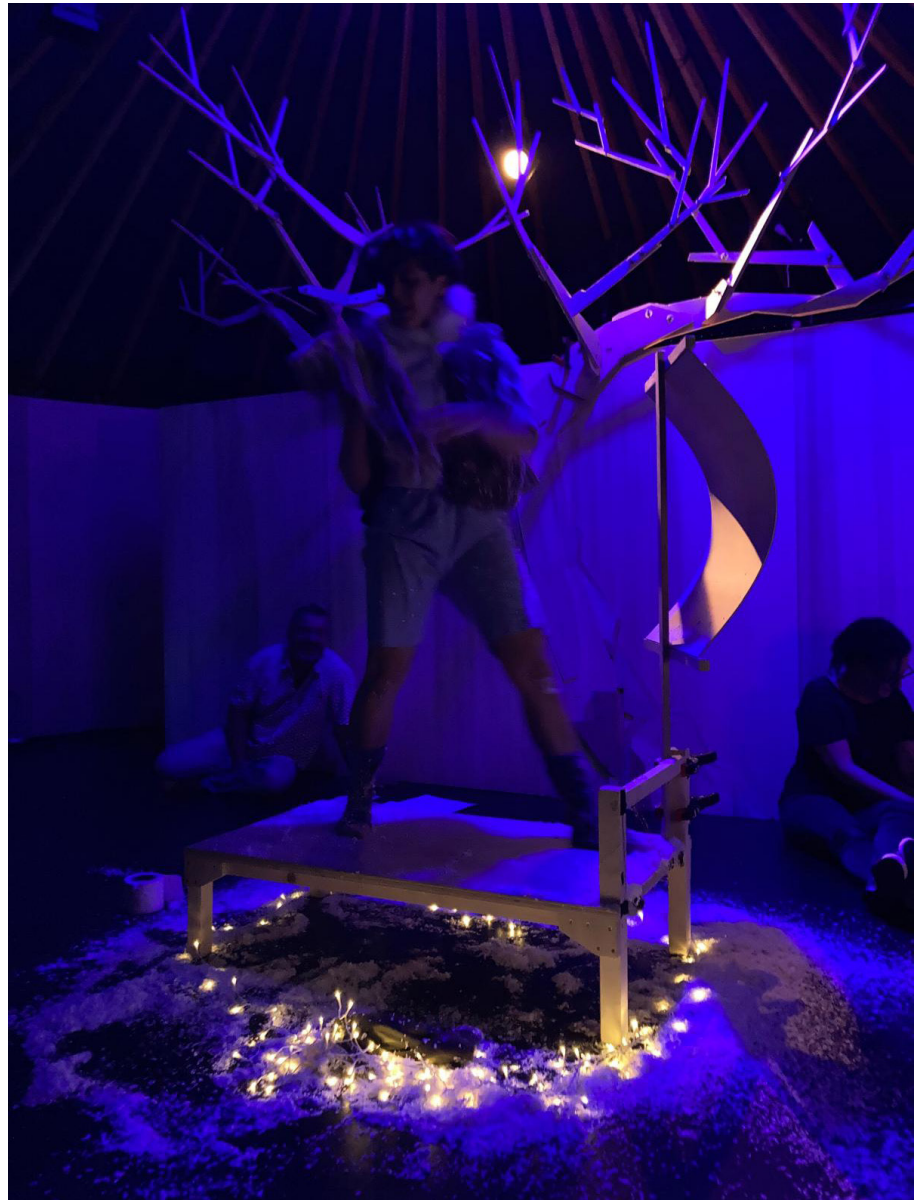
Que celle ou celui qui n'a jamais été aux prises avec la situation infernale de faire dormir un enfant qui ne veut pas dormir passe son chemin !

Pourquoi l'endormissement entraîne-t-il autant d'appréhension chez l'enfant ? Que redoute-t-il ?

L'inouïe Nuit de Mouné ne cherche pas à donner de réponses ou de conseils pour faire face à cette situation mais plutôt de proposer aux enfants de vivre une aventure joyeuse à travers les rêves d'une petite fille. Et qui sait ? Peut-être que la magie de la catharsis du spectacle vivant opérera !

Au-delà de la peur de s'endormir, le spectacle souhaite explorer la richesse infinie des rêves. Ceux-ci sont souvent le reflet de nos peurs, de nos envies, de nos besoins, de mille et une choses que nous ignorons. Nous avons étudié les thématiques récurrentes des rêves des enfants. Ils témoignent de la gourmandise, de la peur de la séparation et de l'abandon, du rapport à l'autorité ou à leurs camarades...

À l'âge où les émotions sont vives et les monstres terrifiants, le songe se révèle un territoire où l'imagination se déploie sans limites. Tout est possible, il suffit de le rêver ! Et pourquoi pas en devenir l'héroïne ou le héros ? Dans ses rêves, la petite fille fait face à ce qui la tourmente pour mieux l'exorciser et s'en amuser.

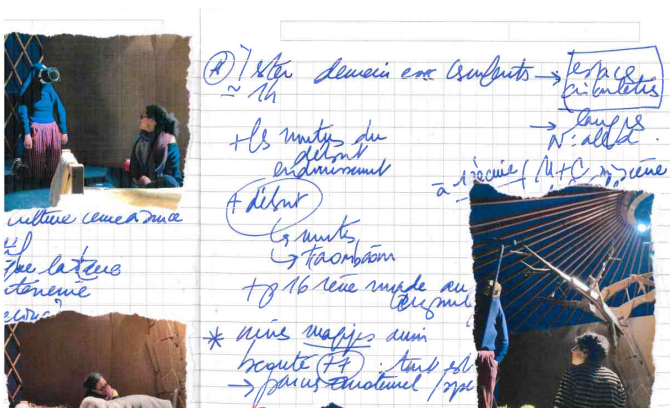


UN « SPECTACLE-AVENTURE »

Le refus de dormir de la petite sœur est le point de départ de l'histoire. Très rapidement, la chambre d'enfant se métamorphose pour devenir le théâtre de ses rêves où chacune et chacun a un rôle à jouer. Le public est impliqué dès le début du spectacle, l'adresse directe est privilégiée et le quatrième mur franchi. L'objectif est de construire une complicité directe entre les deux comédiennes et le public. L'espace de jeu est un territoire à explorer, à imaginer ensemble.

ET POLYGLOTTE !

Les premières recherches autour du spectacle, amorcées dans le cadre du projet *Ekinox* créé pour **Esch 2022 – Capitale Européenne de la Culture**, nous ont conduit à la frontière franco-luxembourgeoise. Les enfants luxembourgeois grandissent dans un monde multilingue et parlent en moyenne trois langues dès l'enfance. Cette richesse culturelle est une source d'émerveillement et la promesse d'une ouverture à l'autre réjouissante. C'est pourquoi nous souhaitons que plusieurs langues puissent être entendues au plateau. Le territoire géographique singulier du CDN, entre trois frontières, nourrit l'écriture de Karin Serres.



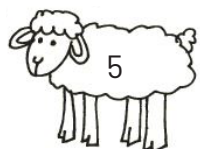
LA SCÉNOGRAPHIE

Le spectacle a lieu dans une yourte. La yourte peut être posée en intérieur sur un plateau de théâtre, une salle polyvalente etc.. ou en extérieur (places, parc ..). Actrices et public partagent le même espace. La scénographie adaptée à la yourte intègre la lumière et le son.

Le public est invité dans une chambre d'enfant qui se transforme.

La transformation a lieu grâce à la lumière qui, par la segmentation du plateau, permet d'offrir des espaces de jeu de petites dimensions dans lesquels le public est « propulsé ».

L'espace intime de la yourte permet également de jouer avec la mobilité des spectatrices et spectateurs. Elles et ils se déplacent, changent de point de vue, de décor... Mettre en mouvement le corps crée une autre écoute, un rapport différent à l'autre, au collectif formé le temps de la représentation. Le spectacle est pensé comme une aventure collective où tous nos sens sont mis en éveil.



ACCOMPAGNER DES ÉLÈVES AU SPECTACLE

PETIT GUIDE PRATIQUE

Vos élèves vont devenir spect-actrices et spect-acteurs d'un spectacle atypique. Ce dossier pédagogique a été conçu pour vous aider à intégrer cette expérience culturelle au sein de vos classes. *L'inouïe Nuit de Mouné* invite à explorer les thèmes de la nuit, des rêves, de l'imaginaire et des relations familiales.

Nous avons créé ce dossier pour vous fournir des outils pratiques et des ressources adaptées à différents niveaux scolaires. Vous y trouverez des informations détaillées sur le spectacle, des pistes de réflexion et des activités pédagogiques. Notre objectif est de vous offrir tout le soutien nécessaire pour que cette sortie au théâtre devienne une expérience mémorable et enrichissante.

Les enfants, souvent primo-découvants, sont des spectateurs et des spectatrices intenses et exigeants, curieux et sans filtre. Nous espérons que ce dossier vous aidera à tirer le meilleur parti de cette expérience et à inspirer vos élèves par la magie du théâtre.



DEVENIR SPECTATEUR

AVANT LE SPECTACLE : ÉVEILLER LA CURIOSITÉ ET L'IMAGINAIRE

Avant de voir une pièce de théâtre, il est important de créer un horizon d'attente et de rendre les enfants complices de la pièce avant même qu'ils ne puissent la voir. Expliquez aux élèves qu'il est normal d'aimer ou de ne pas aimer, mais qu'il faut se laisser porter par le spectacle et accepter ce qu'il a à offrir.

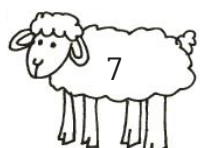
Pour celles et ceux pour qui ce sera la première pièce de théâtre, il est aussi essentiel d'aborder les droits et devoirs du spectateur, afin de rendre l'expérience positive pour tout le monde.

Voici une liste de questions que vous pouvez aborder avec les élèves avant de voir une représentation de *L'inouïe Nuit de Mouné*.

- **Où venez-vous ?** La réponse dépendra du lieu de programmation.
- **Comment est-ce que cela va se passer ?** Vous allez arriver jusqu'à la yourte où vous serez accueillis par l'équipe du théâtre. Vos places vous seront distribuées. Vous pourrez ensuite enlever vos chaussures et attendre que le spectacle commence.
- **Quel est le titre du spectacle ?** *L'inouïe Nuit de Mouné*
- **Quel est le nom de la metteuse en scène ?** Alexandra Tobelaim
- **Quel type de spectacle c'est ?** Un spectacle jeune public, autrement dit, une performance artistique conçue spécifiquement pour un jeune auditoire, souvent adaptée en termes de contenu, de thème et de langage, pour éveiller l'imagination, divertir et parfois éduquer les enfants.
- **Quels sont les grands thèmes du spectacle ? De quoi ça parle ?** Le rêve, la relation entre deux sœurs, la nuit, les cauchemars, les créatures, l'aventure.

Nous vous proposons également de poser des questions sans donner aucune réponse. L'idée est d'inviter les enfants à travailler leur imaginaire. Laissez libre cours à leur imagination sans rien leur donner de réponse. Ceci peut être fait à travers les questions suivantes

- **En partant de l'affiche et/ou du titre du spectacle, qu'imaginez vous voir ?**
- **Qu'est-ce que c'est, une nuit inouïe ?**
- **Quels sont vos rêves les plus inouïs ? Comment se passe votre endormissement ?**
- **Fermez les yeux et pensez fort à ce que vous allez voir, comment est la scénographie (décors) ? Comment allons-nous être assis ? Quelles couleurs imaginez-vous ? Allons nous être dans le noir ? Va-t'il y avoir de la lumière ? De quelle couleur sera-t-elle ?**
À vous de les laisser ensuite s'exprimer et débattre sur les différentes versions imaginaires.
- **Combien de personnages seront présents dans cette histoire ?**
- **Pour combien de comédiennes ?** Deux comédiennes.
- **Qu'est-ce que ces gens vont porter comme vêtements ?**



Concernant les droits et devoirs du spectateurs, ces derniers contribuent à faire de chaque sortie au théâtre une expérience positive et mémorable.

Les droits des spectateurs :

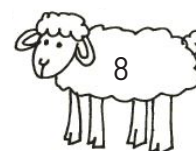
- Être informé sur le spectacle
- Voir sans problème l'espace de jeu
- Réagir (rire, pleurer, applaudir) tout en respectant les autres – **L'Inouïe Nuit de Moune** est un spectacle avec une grande proximité entre le public et les artistes, discuter et être en dehors du spectacle, c'est se créer, pour soi-même et pour les autres, une moins bonne représentation
- Critiquer le spectacle de manière constructive, échanger et confronter ses idées avec les autres spectateur-ices
- Ne pas s'exprimer sur le spectacle si le besoin ne se fait pas sentir
- Garder une trace de ce moment particulier en écrivant et/ou en dessinant après la représentation
- Revenir voir le spectacle avec d'autres personnes pour partager cette expérience ensemble

Les devoirs des spectateurs :

- Être attentif et disponible pour écouter
- Ne pas manger et boire
- Ne pas utiliser des appareils électroniques pendant la représentation (les sonneries, vibreurs et lueur des écrans perturbent l'écoute et sortent tous et toutes du récit)
- Ne pas sortir pendant le spectacle, sauf en cas d'urgence

Pour aller plus loin, vous pouvez écrire sur des bouts de papier des attitudes de «bons» et de «mauvais» spectateurs et demander aux élèves de les tirer au sort, de les jouer pour que le reste de la classe devine de quel comportement il s'agit et d'analyser si le comportement est opportun ou non lors d'une représentation théâtrale !

Pour les plus grands, vous pouvez également les inviter à se glisser dans la peau de reporters sensibles, devant rendre compte de tout ce qui a été vu et ressenti. Proposez-leur de prendre des notes mentales pendant le spectacle qui serviront après la représentation à expliquer à d'autres classes, plus jeunes, l'expérience du théâtre.



DEVENIR SPECTATEUR

PENDANT LE SPECTACLE : ÉVEILLER LE SENSIBLE

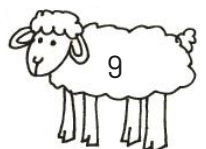
Contrairement au cinéma, le théâtre est un art vivant. Ce que vos élèves verront se déroulera en direct, sous leurs yeux, et chaque représentation est unique. Les comédiennes et comédiens n'ont qu'une seule chance pour donner vie à leurs personnages et transmettre leurs émotions. Il n'y a pas de « pause » ou de « reprise » comme dans un film, et c'est ce qui rend le théâtre si spécial et excitant.

L'écoute et l'attention des spectatrices et spectateurs sont donc essentielles. Leur présence et leur énergie influencent directement les artistes sur scène. Ils doivent savoir qu'ils font partie intégrante de cette expérience et que, sans leur concentration, les artistes pourraient être déstabilisés. Les rires, les réactions et même les silences sont une forme de participation au spectacle. Nous vous invitons à créer un parallèle avec les élèves en leur demandant : Qui a déjà été au tableau devant toute la classe pour réciter une poésie ? Qui a trouvé ça impressionnant ? Qui a réussi à entendre ou ressentir les réactions des autres et qu'est-ce que cela a provoqué chez eux ? Ainsi, les enfants pourront se mettre à la place des comédiennes et comédiens, à leur échelle.

Pendant le spectacle, nous invitons les adultes à ne pas intervenir pour laisser les enfants s'immerger complètement dans l'aventure théâtrale qu'est **L'Inouïe Nuit de Moune**. Aussi, sans prévenir les enfants que vous n'allez pas intervenir ou leur dire « chut », il est important d'avoir une conversation préalable avec les élèves.

Enfin, il est important de rappeler que chaque séance est un peu différente. Les comédiennes et comédiens adaptent leur jeu en fonction du public et des circonstances du moment, ce qui fait que chaque représentation a sa propre magie.

HEP ! Savez-vous pourquoi nous pouvons entendre des applaudissements à la fin d'un spectacle ? Cette pratique remonte à l'Antiquité et est une manière de montrer son enthousiasme, d'exprimer si quelque chose nous a plu, mais aussi de remercier l'équipe artistique pour le moment partagé !



DEVENIR SPECTATEUR

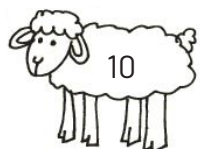
APRÈS LE SPECTACLE : ÉVEILLER L'ÉCHANGE ET LA MÉMOIRE

À partir de ce que chacun se souvient, nous vous invitons à décrire avec précision tout ce qui a été ressenti, vu et entendu lors de la représentation, en s'éloignant des « j'aime » et des « je n'aime pas », et en se rapprochant des « cela m'a rappelé » ou « cela m'a fait penser à ... » ou « c'est comme dans... ».

Pour se faire, vous pouvez partir de questions telles que :

- **Comment est-on entré-e dans la salle ? À quoi ressemblait-elle ? Comment étions-nous assis ? Les artistes étaient-ils déjà présents ? Que voyait-on avant que tout commence ? Le spectacle a-t-il commencé avant même que nous rentrions dans la salle ?**
- **Quels éléments de décor étaient présents dans la salle ? Y avait-il différents espaces ? Comment étaient-ils différenciés ?**
Il y a un grand espace (deux tiers) pour commencer, un plus petit espace (dernier tiers) ensuite, puis retour au grand espace modifié. Les deux espaces sont séparés par un mur.
Décor 1 : la chambre de Mouné, le train, la Dorforêt, la nuit étoilée
Décor 2 : l'hypermarché-labyrinthe de l'espace intergalactique, le désert
Décor 3 (variante du Décor 1) : le lit devient un bateau est couvert de neige (polaire)
- **Quels objets étaient présents sur scène ? Y avait-il des objets absents dont on a parlé ? Ou des objets devenant des accessoires de jeu ? Nommez 10 objets vus pendant la représentation.**
- **Y avait-il de la musique ? Était-elle enregistrée ou en direct ? Y avait-il des bruitages, des voix ?**
- **Avez-vous remarqué des changements de luminosité et/ou de couleur ? À quels moments ? Quels effets ces changements ont-ils eus ? Citez différentes couleurs et leurs effets respectifs.**
- **Pouvons-nous faire une liste de tous les personnages de la pièce ? Y avait-il des personnages mentionnés sans être présents ?**
- **Y avait-il un quatrième mur (les comédiennes faisaient-elles comme s'il n'y avait pas de public dans la salle) ? Ou s'adressaient-elles directement au public ? À quels moments ?**
- **Comment étaient les costumes des personnages ? Est-ce qu'une comédienne a joué plusieurs personnes ? Comment a-t-elle changé de personnage ?**
Mouné ne joue qu'elle-même, Lison joue elle-même et toutes les créatures du Dormonde : L'Ibis-Contrôleuse, Rouchideu Snork, Traômbaôm, La Lampoule, Oorrh, Hèb-Bèk...
- **Combien de langues avons-nous pu entendre ?**
Comme le Dormonde recouvre toute la surface de la Terre, on y parle toutes les langues. Polyglotte par nature, La Lampoule traduit chaque fois les points importants de ce qu'elle veut dire en plusieurs langues, pour être sûre d'être comprise, et chante toujours en multilingue. L'Ibis-Contrôleuse parle créole mais est aussi polyglotte (à moindre échelle).

Pour conclure, vous pouvez également demander aux élèves si l'histoire finit bien ou non, si des choses les ont surpris-es, et si oui, quoi et quand ? Quand étions-nous réveillés-es et quand étions-nous dans le Dormonde ? Au final, combien de comédiens-y avait-il ? Pour combien de personnages ? Enfin, proposez à des élèves volontaires de raconter l'histoire au reste de la classe comme si les autres élèves n'avaient pas du tout vu la pièce. Laissez les enfants compléter au besoin.



ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES À FAIRE AUTOUR DU SPECTACLE



Il est possible de mener des ateliers de pratique théâtrale en lien avec le spectacle. Vous trouverez ci-dessous des exemples faciles à mettre en place en classe :

L'atelier des rêves

Objectif : Entrer dans le monde de la nuit et des rêves à partir de ceux des enfants. Se questionner sur ce qu'est rêver et la place du rêve. Travailler le récit des rêves importants dans d'autres civilisations, etc.

Déroulé de l'activité :

- Répondre aux questions suivantes : Ai-je rêvé cette nuit ? Est-ce que, quand je rêve, je le raconte le matin ? Si oui, à qui ? Ma famille ? Un cahier ? Mon chien ? A quoi ça sert de rêver ?
- Travaillez l'écriture de manière facilitée grâce à des textes à trous (ex : la nuit dernière nuit, j'ai rêvé de... et j'ai... et je suis...)
- Faites lire à voix haute ces textes par les enfants
- Proposez leur de créer des illustrations et dessins pour ces récits

Les créatures de la nuit

Objectif : Placer l'imaginaire au centre en parlant des monstres et autres créatures de la nuit. Partir des créatures dessinées et évoquées dans l'atelier précédent afin de créer une conversation, puis des jeux d'improvisation.

Déroulé de l'activité :

- Discuter des créatures évoquées précédemment
- Proposer aux élèves de créer leur propre créature de la nuit en imaginant un nom, un cri, une apparence, un caractère...
- Créer des moments d'improvisation théâtrales où les enfants travaillent des cris, des démarches...

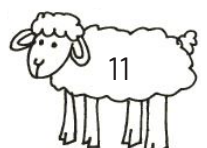
Création d'une chimère

Objectif : Permettre aux élèves d'imaginer et de créer une chimère, une créature fantastique, en associant un animal et un objet. Cet exercice développe leur créativité, leur vocabulaire et leur capacité à décrire des rôles ou des fonctions.

Déroulé de l'activité :

- Expliquez aux élèves ce qu'est une chimère. Dans le spectacle nous rencontrons «Lampoule» à plusieurs reprises : un mélange entre une lampe, une ampoule et une poule. Elle accompagne les enfants dans le pays des rêves
- Demandez à chaque enfant de penser à un animal qu'il ou elle aime puis de choisir un objet du quotidien et associez les deux éléments
- Invitez les élèves à dessiner leur chimère et imaginer leur rôle, est-elle magique, amicale, embêtante ? Exemples :
 - Le Challon (un mélange de chat et de ballon) : elle aide les enfants à sauter très haut et toujours retomber comme il faut !
 - L'Oursonette (un mélange d'ours et de sonnette) : elle réveille les enfants avec sa douce mélodie !
 - Le Lionclume (un mélange de lion et d'enclume) : il protège les rêves en chassant les cauchemars grâce à sa force !
 - Le Serpanier (un mélange de serpent et de panier) : il ramasse les rêves perdus pour que les enfants ne les oublient pas !

Il est également possible de faire mener ces activités et d'autres encore par l'une des comédiennes du spectacle ! Pour ce faire, merci de vous rapprocher de la structure programmant le spectacle afin qu'elle rentre en contact avec le NEST et que les deux structures discutent de la possibilité d'organiser ces ateliers d'éducation artistique et culturelle.



PETIT LEXIQUE DU THÉÂTRE

Quelques au public

*to as - lu da
- arbus*

*qui vollo
amé. u. rom
lis jura lu
C. oronator*

*F. Amélie / Paucaie
(tenite / mitebo)*

*re
③ -
② -
① -*

*intimes / dimes péti
- out be peparé ya
- out amélie colépis
Si Ah / si pluvés x*

*my all
dies
aus
n (de ju)*

ACCESSOIRE - nom masculin :

Objet utilisé sur scène par les comédiens, comme un chapeau, un livre ou une chaise. Il aide à rendre la scène plus réaliste.

AUTEUR / AUTRICE / AUTEURE - nom masculin / féminin

Personne qui écrit une pièce de théâtre. Elle invente l'histoire et les dialogues que les comédiens vont jouer.

COMÉDIEN / COMÉDIENNE - nom masculin / féminin

Personne qui joue un rôle dans une pièce de théâtre. Les comédiennes et comédiens interprètent les personnages.

DÉNOUEMENT - nom masculin

Moment où l'histoire se termine et où l'intrigue est résolue.

*2) l'Alp. de l'ouin eae l'ouibuts -> l'espace
pié b'olées*

*+ les mites du
indomment*

*→ l'ouib
N: allat.*

à l'écue / M+C / scène

à début

*les mites
l'ouib'ouin*

*+ l'ouib mure au
l'ouib*

** une mappes auni
bequite (F4) : tout fol
→ plus émotionnel / ppe*

32 / 100

l'ouib - mapp

*l'ouib recime / fait plus
l'ouib
l'ouib
l'ouib
l'ouib*

Falo. / m'ouib na?

EXPOSITION - nom féminin

Début de la pièce où l'on découvre les personnages, le lieu et le contexte de l'histoire.

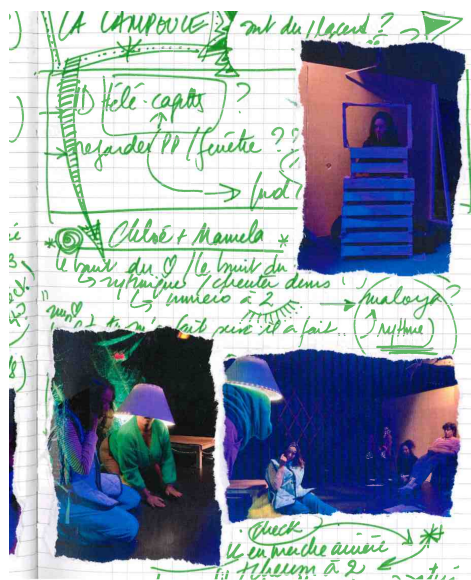
INTRIGUE - nom féminin

Ensemble des événements et des actions qui forment l'histoire d'une pièce de théâtre, d'un film ou d'un livre.

METTEUR EN SCÈNE / METTEUSE EN SCÈNE

nom masculin / féminin

Personne qui organise la façon dont la pièce va être jouée. Elle ou il dit aux comédiennes et comédiens comment jouer et décide de l'aspect de la scène.



MONOLOGUE - nom masculin

Discours prononcé par un seul personnage. Le personnage parle souvent de ses pensées ou de ses sentiments.

PLATEAU - nom masculin

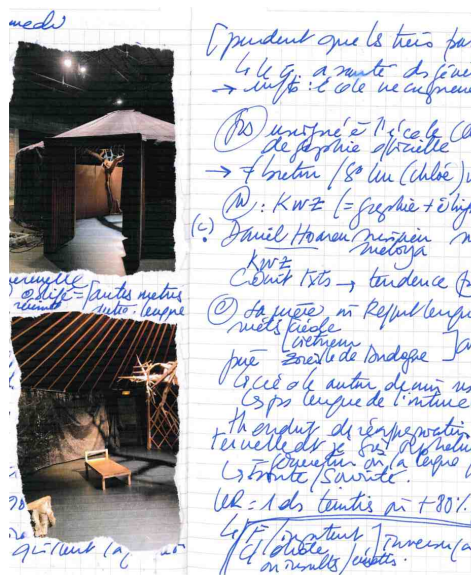
Endroit sur lequel les comédiens jouent, c'est l'espace visible par le public.

QUATRIÈME MUR - nom masculin

Mur imaginaire entre les comédiens et le public. Il fait comme si les spectateurs ne faisaient pas partie de la scène, sauf si un comédien leur parle directement.

RÉPLIQUE - nom féminin

Phrase ou paroles que les personnages se disent entre eux dans une pièce.



SCÈNE - nom féminin

Personne qui écrit une pièce de théâtre. Elle invente l'histoire et les dialogues que les comédiens vont jouer.

SCÉNOGRAPHIE - nom féminin

Organisation de tout ce qui est sur la scène : le décor, les accessoires, la lumière, etc., pour créer l'ambiance de la pièce.

BONUS : PETIT LEXIQUE DU SPECTACLE PAR KARIN SERRES

CAILLOU - nom masculin

Du gaulois callio, pierre ou sabot (vrai). Nourriture préférée des Lampoules, qui en mangent des bols entiers avec du jus de chaussettes pour leur petit-déjeuner.

CAUCHEMAR (PLUS PIRE) - nom masculin

De l'ancien français cauque, presser, et du moyen néerlandais mare, fantôme nocturne (vrai). Dans L'inouïe nuit de Moune, les cauchemars sont des créatures vivantes qu'on peut chasser en prononçant leur nom et en leur disant : va t'en !

DORMONDE- nom propre - sauf après le passage d'Oorrh

Du berrichon dormir, dormir, et du latin mundus, ce qui est arrangé (vrai - mais dormir existe plus simplement, et vrai). Le Dormonde, c'est l'un des noms du monde des rêves d'enfants. Dans d'autres histoires, on l'appelle aussi le Pays imaginaire, Le Pays des merveilles, Slumberland...

FENNEC- nom masculin

De l'arabe fanak, renard du désert (vrai). Petit mammifère d'Afrique du Nord à grandes oreilles pointues, au pelage roux et au dessous des pattes poilu pour l'isoler du sable brûlant.

FOURCHETTE- nom féminin

De l'italien forcheta, petite fourche (vrai). On le sait peu, mais en l'absence de chaussette, une fourchette peut nous sauver en cas d'attaque par un monstre de cauchemar - comme vous le verrez avec Oorrh dans *L'inouïe Nuit de Moune*.

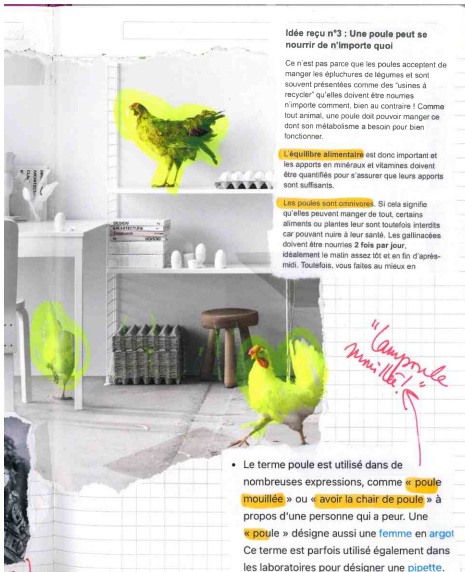
GUÉPARDO- nom propre

De l'italien gatto, chat et pardo, panthère (vrai). C'est le doudou de Moune, l'une des héroïnes de *L'inouïe Nuit de Moune*. Comme son nom l'indique, il sait nager.

INOÛÏ.E- adjectif

Du latin inauditus, qui n'a pas été entendu (vrai). Le tréma sur le i de inouï.e montre bien combien ce qu'il décrit est rare : jamais entendu, jamais vu...



Idee reçu n°3 : Une poule peut se nourrir de n'importe quoi

Ce n'est pas parce que les poules acceptent de manger les épluchures de légumes et sont souvent présentées comme des "baines à recycler" qu'elles doivent être nourries. n'importe comment, bien au contraire ! Comme tout animal, une poule doit pouvoir manger de quoi se nourrir et a besoin pour bien fonctionner.

L'équilibre alimentaire est donc important et les aliments et vitamines doivent être quantifiés pour s'assurer que leurs apports sont suffisants.

Les poules sont omnivores. Si cela signifie qu'elles peuvent manger de tout, certains aliments ou plantes leur sont totalement interdits car pouvant nuire à leur santé. Les gallinacées doivent être nourries 2 fois par jour, idéalement le matin assez tôt et en fin d'après-midi. Toutefois, vous faites au mieux en fonction.

• Le terme poule est utilisé dans de nombreuses expressions, comme « poule mouillée » ou « avoir la chair de poule » à propos d'une personne qui a peur. Une « poule » désigne aussi une femme en argot. Ce terme est parfois utilisé également dans les laboratoires pour désigner une pipette.

LA LAMPEPOULE (LAMP. UE)



La poule existait bien avant l'homme et il semblerait que la rencontre entre les deux espèces se soit faite il y a environ 10 000 ans. Lorsque les premiers hommes se sont sédentarisés pour devenir des producteurs et des éleveurs. En fait, les premières poules auraient été domestiquées entre -8 000 et -6 000 avant J.-C. A cette époque, la poule conservait encore un caractère sauvage et pondait peu. Trop peu même pour espérer nourrir une famille. On élevait principalement celle-ci pour ses plumes, que l'on utilisait pour la confection de vêtements divers.

Comme les fétus humains, la poule adopte vite ses emplois. Sa rénine, au fond de l'oeil, perçoit 3 couleurs avec 3 types de cônes : rouge, jaune et bleu. Toutefois, certains cônes de l'oeil de la poule lui permettent de percevoir la lumière ultra-violet.

Cela lui offre un avantage dans la recherche de graines et de petits insectes et lui permet de différencier plus aisément herbe et poussière. Cela renseigne en plus la poule sur la santé de ses poussins puisque des plumes en croissance reflètent la lumière UV. Un 5^e type de cône au fond de la rétine sert de détecteur de mouvement, facilitant la recherche de nourriture ou la fuite des prédateurs.

On retrouve couramment un endroit également surnommé « prédateurs », pour insectes.

Son lieu de vie
On retrouve couramment un endroit également surnommé « prédateurs », pour insectes.

Son alimentation
La poule est omnivore. Elle se nourrit des vers de terre, des oléagineux, des céréales, des graines, des insectes qu'elle picore avec son bec. Elle peut aussi pondre des œufs cailloux.

De nos jours, on distingue la poule pondreuse de la poule d'ornement. Mais il en existe plusieurs espèces, toutes sont parfaitement acceptées dans nos jardins et cohabitent ensemble. Ce sont des animaux sociables, faciles à vivre et qui ont besoin de peu pour être heureux. Les poules s'aiment par les familles, même pour les races dites « à chair ». Elles peuvent pondre 150 à 300 œufs par an ! En conséquence, deux poules sont suffisantes pour nourrir une famille de quatre personnes. En effet, qui ne rêve pas d'œufs de jardin ? Certaines races, comme la galina de la région de Bouraine sont d'excellentes ponduses tout au long de l'année. La plupart pondent très bien jusqu'à l'âge de 3 ans, mais leur production ne dépasse jamais la 8^e année.

LA LAMPOULE- nom féminin

Du latin lampas, torche, et pulla, tout petit (vrai et vrai). Guides-accompagnatrices des enfants qui rêvent dans le Dormonde, les La Lampoules sont composées de 3 moitiés : lampe, poule et ampoule. Aucune n'a de prénom, on les appelle toutes La Lampoule. Chaque 777^e rêve d'enfant qu'elle accompagne, une La Lampoule pond un Lampœuf qui abrite un Lampoussin.

MARMAILLE - nom féminin

Du français marmot, jeune enfant, et aïe, cri fréquent à cet âge quand on se rassemble (vrai et inventé). Groupe de nombreux jeunes enfants en français de l'hexagone, marmaille veut dire enfant en créole réunionnais et peut être associé à un prénom d'enfant à qui on parle.

Ex : "marmaille Moune"

MOUTON - nom masculin

Du gaulois multon, mouton (vrai). Habitants célèbres du Dormonde, ce sont des sportifs voyageurs qui parlent toutes les langues et qu'on peut aussi rencontrer pendant notre endormissement, voire dans le monde réveillé.

PEAU (DE LA NUIT) - nom féminin

du latin pellis, enveloppe extérieure (vrai). Dans le Dormonde, la nuit est une créature infiniment vieille et infiniment grande dont il faut parfois soulever délicatement la peau pour passer d'un endroit à un autre.

SILVOUPLIZE- expression de politesse

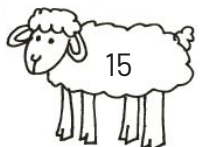
du danois sild, hareng, Du français vous, vous, et de l'anglais please, s'il vous plaît (vrai - mais rien à voir, vrai et vrai). Le Dormonde étant multilingue, silvouplize marche avec toutes ses habitantes et tous ses habitants.

SNORK- nom féminin

Du Dormondien snork, ronfler (vrai bien sûr). Les Snorks sont les monstres des tuyaux qui vivent dans les murs derrière les lavabos et qui ronflent hyper fort. Dans L'Inouïe nuit de Moune, la Snork s'appelle Routchi. À la Réunion, les Snorks s'appellent des Bann Rétanplas et la Snork de cette histoire s'appelle Tomn Somèy.

TALKIE-WALKIE- nom masculin

De l'anglais américain walkie-talkie, composé des verbes walk, marcher et talk, parler (vrai !). Émetteur-récepteur portatif, c'est aussi un jeu d'enfant très utile dans le Dormonde, surtout lorsque les La Lampoules s'endorment.





Dossier pédagogique établi par Rafika El Malagh, chargée des relations avec les publics du NEST, Centre Dramatique National transfrontalier de Thionville Grand Est.
Avec la complicité de Aurélie Briesch.et Emilie Maire