

THEATER
BADEN
ALSACE



Dossier pédagogique

Le petit roi Arthur - Der kleine König Artus

de Jean-Michel Räber

Pour les enseignantes et enseignants,
les éducatrices et éducateurs
et leurs petits aventuriers
et aventurières
dès 6 ans.

SOMMAIRE

1. Bienvenue AVANT-PROPOS	Seite 3
2. Les aventuriers DISTRIBUTION	Seite 5
3. L'aventure RESUMÉ	Seite 6
4. Les aventuriers bilingues UN CONCEPT FRANCO-ALLEMAND	Seite 7
5. Le vocabulaire de l'aventure LISTE VOCABULAIRE	Seite 8
6. L'aventure originelle LA SAGA ARTHURIENNE	Seite 9
7. Lexique de l'aventure UN APERÇU ET GLOSSAIRE DE LA LEGENDE ARTHURIENNE	Seite 11
8. Tout autour de l'aventure PARTIE PRATIQUE	Seite 12
9. L'avant-aventure PRÉPARATION EN CLASSE	Seite 13
10. L'après-aventure LE SUIVI DU SPECTACLE EN CLASSE	Seite 17
11. Informations utiles ET D'AUTRES OFFRE DE PÉDAGOGIE THÉÂTRE	Seite 23
12. Au-delà de l'aventure POUR PLUS D'INFORMATIONS	Seite 24
13. Le bureau MENTIONS LÉGALES	Seite 26
14. Les outils de l'aventure FICHES DE TRAVAUX ET D'AUTRES SUPPORT	Seite 27

1. Bienvenue

Avant-propos

Chers enseignants,
Chères enseignantes,

Pour l'ouverture de la 15^e édition de notre festival transfrontalier de théâtre jeune public ALLEZ HOP! 2026, le Theater BADen ALSace présente la célèbre légende arthurienne sous forme d'un spectacle bilingue, allemand-français : **Le petit roi Arthur – Der kleine König Artus.**

Cette aventure moderne pour petits et grands à partir de 6 ans, spécialement écrite par l'auteur Jean-Michel Räber pour le Theater BADen ALSace et sa troupe bilingue, est une histoire poétique et humoristique sur le développement et le pouvoir de l'imagination. Elle reprend la célèbre légende arthurienne et la réinvente de manière adaptée aux enfants.

Au centre de l'histoire se trouvent deux garçons : Artus, qui rêve d'aventures et veut devenir chevalier, et son demi-frère Arthur, qui apparaît soudain dans sa vie – et ne parle que français ! Deux langues, deux mondes – un objectif commun. Ils doivent apprendre à vivre ensemble, à relever des défis et à trouver un langage commun. Les motifs classiques de la légende arthurienne – tels qu'Excalibur, l'épée dans le rocher, Merlin le magicien et la légendaire Table ronde – sont associés à des thèmes contemporains tels que la famille recomposée, la diversité culturelle, l'amitié et les barrières linguistiques.

Le spectacle pose les questions suivantes :

Qu'est-ce qui fait un bon chevalier aujourd'hui ? Le courage ? Une épée ? Vaincre des dragons et sauver des princesses ? Ou bien, suffit-il d'avoir une grande imagination ? Comment faire équipe quand on est très différents ? Et comment surmonter les disputes et la jalousie ?

La mise en scène associe théâtre d'acteurs et marionnettes, en privilégiant l'humour et l'imagination. Ainsi naît une histoire chevaleresque fantastique qui favorise l'acceptation des différences et l'audace de créer ensemble.

Nous sommes heureux de vous fournir, dans ce dossier pédagogique, des informations, idées et exercices pour préparer ou prolonger votre découverte du spectacle, afin que vous et votre classe puissiez vivre une expérience théâtrale inoubliable au Theater BADen ALSace !



Nous vous recommandons également de transformer votre visite au théâtre en expérience durable grâce à un atelier pédagogique spécialement conçu pour ce spectacle, animé par notre pédagogue de théâtre directement dans votre école. Cet atelier permet non seulement une meilleure compréhension du spectacle, mais offre également une approche ludique de la langue allemande.

Après le spectacle, nous proposons sur demande, une rencontre entre les artistes et votre classe. Veuillez nous contacter à l'avance si vous souhaitez organiser cette rencontre.

Nous vous souhaitons, ainsi qu'à vos élèves, une expérience théâtrale passionnante et enrichissante et nous nous réjouissons de vos retours, ainsi que ceux de vos petit.e.s aventurier.ère.s!

Cordialement,

Daniel Schmidt
Pédagogue de théâtre, BAAL

**Pour toutes questions, souhaits ou suggestions,
n'hésitez pas à nous contacter :**

Annika Schneider-Stamm

Gestion théâtre jeune public /

Contact pour écoles et enseignant.e.s

annika.schneiderstamm@theater-baden-alsace.com

+49(0)781 97 06 97 114

2. L'aventure

Distribution

Der kleine König Artus – Le petit roi Arthur

de Jean-Michel Räber
Pour petit.e.s et grand.e.s,
à partir de 6 ans.



Der kleine König Artus, Llamrei

Le petit roi Arthur

Merline, Dragon, Guenièvre, Aquamorata,
Sanssommeil

Tom E. Salminen

Clément Labopin

Lena Sophie Knapp

Mise en scène

Guido Schumacher

Décor

Edzard Schoppmann

Costumes

Diana Zöller

Chorégraphie

William Sánchez H.

Fabrication marionettes

Andreas Kurrus

Construction décor

Martin Bernhart

Photographe

Christian Koch I d:light

Régie technique

Thomas Appenzeller

Simon Baumann

Georg Hottmann

Marie Heid

Malin Spletzer

Annika Schneider-Stamm

Daniel Schmidt

Assistance

Pédagogie et médiation

Première 11.01.2026, Allez Hop! 2026

3. L'aventure

Résumé



L'aventure des deux garçons, Artus et son demi-frère Arthur, commence avec un cerf. Celui-ci se transforme en faucon, puis en poisson et enfin en humain, plus précisément en sorcière, Merline. Merline fait apparaître le petit Artus. Artus parle allemand, il est un peu timide mais plein d'imagination. Il porte une épée en bois et est accompagné de son fidèle cheval, Llamrei (une peluche), car il veut devenir chevalier et, plus tard, roi, comme son père.

Le petit Arthur, que Merline fait apparaître lui aussi, rêve du même destin. Toujours prêt pour l'aventure, il ne parle que français. Lui aussi, porte une épée en bois et est accompagné de son « cheval » Passelande, une trotinette.

Merline annonce aux deux garçons qu'ils sont demi-frères., ce qui ne leur plaît pas du tout ! ***Il n'existe pas de « demi » -frères, car il faudrait alors couper un frère en deux... et il n'existe certainement pas de demi-chevaliers*** – sur ce point, ils sont d'accord. Pourtant, les

deux garçons doivent apprendre à s'entendre, car *on ne devient pas un bon chevalier en restant dans son coin.*

Merline les conduit d'aventure en aventure. En jouant, ils surmontent progressivement leur barrière linguistique, testent leurs forces à plusieurs reprises et apprennent qu'un dragon ne peut être vaincu qu'en faisant équipe. Bon gré, mal gré, ils finissent par se rapprocher, car vaincre un dragon ensemble leur fait découvrir ce qu'est l'amitié et la complicité.

Bien sûr, il y a aussi une princesse dans l'histoire Mais Guenièvre, contrairement aux princesses « classiques », ne tient pas plus que ça à être sauvée par un chevalier. D'ailleurs, elle ressemble étrangement au chevalier Sanssouffle, et même à Merline. Cette magicienne, d'humeur changeante, qui s'impatiente de plus en plus car à ses yeux, les garçons n'apprennent pas assez vite et ne respectent pas la nature. Pour leur faire comprendre, elle les fait taire et les transforme même en poissons qui vont finir par trouver un langage commun.



Et bien sûr, à la fin de l'histoire, nous retrouvons nos deux compères devant le rocher où est plantée l'épée Excalibur.

4. Les aventuriers bilingues

Un concept franco-allemand

Le petit roi Arthur – Der kleine König Artus reflète la vie quotidienne des enfants du Baden et d'Alsace, car Artus, un enfant allemand, rencontre Arthur, un enfant français. Les barrières linguistiques sont facilement franchies grâce à la magie du théâtre et aux pouvoirs de Merline.

Le spectacle est conçu dès le départ pour être bilingue (allemand/français), et l'auteur Jean-Michel Räber a écrit l'histoire de manière à ce que les enfants comprennent tout, même sans parler parfaitement l'autre langue. En effet, Artus ne parle que l'allemand et son nouveau demi-frère Arthur, seulement le français. Heureusement, Merline est très éloquente et passe d'une langue à l'autre, expliquant patiemment aux deux garçons ce qu'ils doivent savoir, en allemand et en français. Ainsi, les garçons – et le public – peuvent suivre l'histoire facilement.

Mais ce ne sont pas seulement les personnages qui sont internationaux : la troupe l'est aussi ! Lena Sophie Knapp, qui joue notamment Merline, est bilingue dans la vie réelle, ayant grandi à Paris et dans la région de la Ruhr. Clément Labopin, qui interprète Arthur, est Français, originaire de Colmar et parle surtout le français. Et enfin, Tom E. Salminen, qui joue Artus, est Finlandais mais il n'a pas seulement grandi en Finlande, mais aussi en Suède, en Allemagne et en Angleterre. Il est donc parfait pour incarner cette figure légendaire britannique, parlant un allemand impeccable avec un accent britannique qui va très bien avec son cheval Llamrei.

Même si la barrière linguistique entre les personnages peut parfois sembler difficile à franchir, la mise en scène la transforme en jeu grâce aux gestes, mimiques, mouvements et un peu de magie. Ainsi, tous les enfants peuvent suivre l'histoire en entier, même s'ils ne comprennent pas chaque mot.

Ce spectacle bilingue aide les enfants à non seulement découvrir les langues, mais à mieux comprendre la culture de l'autre côté du Rhin et comment jouer et s'amuser ensemble.

5. Les mots d'aventure

Liste vocabulaire

Deutsch	Français
das Abenteuer	l'aventure (fem.)
der Ritter	le chevalier
die Tafelrunde	la table ronde
das Schwert	l'épée (fem.)
die Rüstung	l'armure (fem.)
die Lanze	la lance
das Pferd	le cheval
der Roller	la trotinette
das Stofftier	la peluche
die Angst	la peur
der Mut	le courage
der Drache	le dragon
die Prinzessin	la princesse
retten (V.)	sauver (v.)
der Fisch	le poisson
der Haken	l'hameçon (masc.)
loslassen	lâcher (v.)
helfen (V.)	aider (v.)
der Freund	l'ami (masc.)
der Vater	le père
der Halbbruder	le demi-frère
die Schwester	la sœur
die Nadel	l'aiguille (fem.)
das Nähkästchen	la boîte à couture
langweilig (Adj.)	ennuyant (adj.)
tanzen (V.)	danser (v.)
die Zauberin	la magicienne
der Zauberstab	la baguette magique
der Zauberspruch	la formule magique
der König	le roi
die Königin	la reine
die Krone	la couronne
das Schloss	le château
edel (Adj.)	noble (adj.)
der Schlaf	le sommeil
die Nacht	la nuit
der Mond	la lune
die Sternschnuppe	l'étoile filante (fem.)
Achtung!	Attention !
Entschuldigung	Pardon
Guten Tag	Bonjour
Danke	Merci
Auf Wiedersehen	Au revoir

6. L'aventure originelle

Il était une fois, dans l'ancienne Bretagne, un pays de brumes et de mystères, où les **dragons** sillonnaient le ciel et les fées dansaient dans les forêts enchantées de **Brocéliande**. Les habitants attendaient un roi capable d'apporter la paix, mais nul ne savait qui il serait.

À la lisière de la forêt, près d'un lac mystérieux noyé dans le brouillard, se dressait un grand rocher gris. En son cœur était fichée une épée étincelante : **Excalibur**. Une inscription gravée proclamait : « **Celui qui retirera cette épée sera le véritable roi de Bretagne** ». De nombreux chevaliers, forts et courageux, tentèrent leur chance, mais l'épée ne bougea pas, comme si une force invisible la retenait prisonnière.

À cette époque vivait un jeune garçon timide mais courageux nommé **Arthur**. Le sage enchanteur Merlin l'avait confié, peu après sa naissance, à une famille bienveillante afin qu'il grandisse en sécurité. Chez son père adoptif, Sir Ector, et aux côtés de son fils Kay, Arthur apprit tout ce qu'un écuyer devait savoir : monter à cheval, lire, faire preuve de courage et cultiver l'amitié. Personne ne se doutait qu'il portait en lui le cœur d'un roi.

Un jour, un grand tournoi de chevaliers fut organisé. Sir Ector, Kay et Arthur s'y rendirent. Mais Kay, qui rêvait de devenir chevalier, avait oublié son épée à l'auberge et envoya Arthur la chercher. La porte étant verrouillée, Arthur repartit les mains vides. Sur le chemin du retour, il aperçut l'épée plantée dans la pierre. Sans hésiter, il saisit la poignée — et l'épée glissa hors du rocher comme par enchantement. Arthur rapporta l'épée à Kay sans se douter de ce qu'il venait d'accomplir. Très vite, tous comprirent la vérité : lui seul pouvait retirer l'épée. Arthur dut la remettre dans la pierre et la retirer à nouveau, plusieurs fois. Alors tous reconnurent : « **Arthur est le véritable roi** ».

Stupéfait, Arthur n'avait jamais rêvé de devenir roi. Mais Excalibur l'avait choisi. Merlin lui expliqua : « Tu es le fils de l'ancien roi. Le royaume a besoin de toi. » Arthur monta sur le trône et gouverna avec bonté, justice et courage. Le peuple l'aimait, car il apporta la paix au pays.

À ses côtés se tenait **Merlin**, l'énigmatique enchanteur de Brocéliande. Il comprenait le langage des animaux, commandait au temps, pouvait se métamorphoser et connaître l'avenir. Il donnait souvent de précieux conseils à Arthur et accomplissait parfois de petits miracles.

Arthur fit construire un magnifique château : **Camelot**. Dressées sur une colline, entourées de prairies verdoyantes et de forêts, ses tours s'élevaient vers le ciel. Arthur tomba amoureux de la belle **Guenièvre**, la fille d'un roi voisin. Douce, intelligente et pleine de compassion, elle devint son épouse lors d'une grande fête où tout le royaume fut convié. Guenièvre offrit alors une immense table ronde, autour de laquelle se réunirent désormais les plus vaillants chevaliers du pays.



Les chevaliers de la **Table ronde**, dont Arthur et **Lancelot**, étaient égaux les uns aux autres. Ils jurèrent de protéger les plus faibles, de toujours dire la vérité et de faire preuve de courage. Ensemble, ils vécurent de nombreuses aventures extraordinaires : combattre des géants, aider des paysans en détresse, sauver des princesses et partir à la recherche de trésors mystérieux. Parfois, ils affrontèrent des dragons, des enchanteurs ou des animaux qui parlaient. Ils comprirent que l'amitié et la solidarité valaient plus que la gloire et l'or.

Un jour, les chevaliers entendirent parler du **Saint Graal**, une coupe merveilleuse. On disait que celui qui la trouverait apporterait bonheur et guérison au royaume. Ils partirent en quête, traversant forêts sombres, hautes montagnes et fleuves impétueux. Beaucoup ne revinrent jamais.

Cependant, un jeune chevalier nommé **Mordred** rejoignit la Table ronde. Il était le fils d'Arthur, né d'une nuit de confusion et de magie partagée avec la fée Morgane, avant le mariage du roi. Rempli de jalousie et de colère, Mordred profita de l'absence d'Arthur pour annoncer au peuple que le roi était mort et qu'il s'emparerait du trône. Le royaume sombra dans le danger.

Lorsque Arthur revint, une grande bataille éclata. Grièvement blessés, Arthur et Mordred se firent face. Au dernier instant, Arthur vainquit son fils, mais fut lui-même mortellement touché. Épuisé, il s'allongea au bord d'un lac mystérieux. Alors que le soleil se couchait et que le brouillard envahissait la terre, trois femmes énigmatiques apparurent et emmenèrent Arthur sur une barque vers **l'île d'Avalon**.

On raconte qu'Arthur y dort encore, Excalibur à ses côtés. Un jour, lorsque le royaume aura de nouveau besoin de lui, il reviendra. Aujourd'hui encore, les histoires du roi Arthur, de Merlin, de Camelot et de la Table ronde sont racontées. Et lors des nuits sombres, quand le vent murmure dans les arbres, on peut croire entendre le choc des épées... ou le rire de Merlin porté par le vent.

7. Lexique de l'aventure

Aperçu et petit glossaire de la légende arthurienne

Nom	Allemand	Rôle dans la légende
Arthur	Artus	Le roi de Bretagne, Chevalier de la table ronde, courageux et juste.
Merlin	Merlin	Enchanteur, conseiller d'Arthur et protecteur de Camelot
Guenièvre	Ginevra	Reine de Bretagne et épouse d'Arthur
Lancelot du Lac	Lancelot	Chevalier de la table ronde et ami d'Arthur
Hector des Mares	Sir Ector	Chevalier, Le demi-frère de Lancelot et le père adoptif d'Arthur
Keu	Kay	Chevalier de la table ronde, frère adoptif d'Arthur
La fée Morgane	Morgan Le Fay	Enchanteresse, demi-soeur d'Arthur et mère de Mordred
Mordred	Mordred	Chevalier de la table ronde, fils incestueux d'Arthur et de la fée Morgane, traître de la table ronde, tente de détrôner Arthur

Dans la pièce « *Le petit roi Arthur* », les personnages mentionnés ci-dessus sont représentés directement ou indirectement par des allusions ou des jeux imaginaires d'Arthur et d'Artus. Merlin apparaît alors sous les traits d'une magicienne qui accompagne les deux garçons dans leur aventure, leur confie des missions et les aide finalement à devenir chevaliers et à grandir. Arthur et Artus sont des enfants pleins de fantaisie qui adorent jouer avec leurs épées en bois et leurs chevaux imaginés. La princesse Guenièvre casse les clichés et montre que les filles peuvent être tout aussi courageuse et indépendante que les garçons.

Français	Deutsch	Signification
Excalibur	Excalibur	Épée magique encastrée dans un rocher, épée du roi de Bretagne.
La table ronde	Die Tafelrunde	Table autour de laquelle se rassemblent les chevaliers et le roi Arthur.
Camelot	Camelot	Château et siège de la cour du roi Arthur et de la reine Guenièvre.
Le Saint Graal	Der Heilige Gral	Un objet magique, celui qui en boit deviendrait immortel. Objet de quête des chevaliers de la table ronde.
L'île d'Avalon	Avalon	Une île où les blessures peuvent guérir et où les rêves peuvent continuer à exister.
Brocéliande	Broceliande	Une forêt légendaire et magique, domicile de Merlin
Le dragon	Der Drache	créature fantastique.

L'épée Excalibur est un symbole d'acquisition du pouvoir mais dans la pièce elle symbolise également que l'échec n'est pas une fatalité inévitable. Les chevaliers de la table ronde sont un symbole d'égalité et représentent des héros authentiques et courageux. Le dragon est une créature fantastique qui dans la pièce est un symbole du surmontement des peurs mais qui représente aussi le pouvoir de l'imagination.

8. Tout autour de l'aventure

Partie pratique

Toute aventure nécessite une bonne préparation ! Les préparatifs suivants permettent aux élèves de se familiariser avec l'aventure « **Der kleine König Artus - Le petit roi Arthur** ». Je vous recommande une préparation initiale afin que vos élèves puissent déjà avoir un aperçu du monde légendaire d'Arthur, se préparer à l'aspect bilingue et à la mise en scène, et ainsi éveiller leur curiosité pour la pièce.

Les aventures d'apprentissage linguistique satisferont la soif de connaissances de vos élèves et éveilleront leur envie d'apprendre l'allemand. Grâce à ces exercices, ils pourront également apprendre de manière ludique le vocabulaire essentiel de l'histoire. Même si vous n'avez pas le temps de préparer et d'approfondir le vocabulaire, les enfants peuvent tout de même comprendre la pièce. Elle a été conçue de manière à ce que l'on puisse facilement suivre le déroulement de l'histoire sans avoir de connaissance spécifique en allemand ou en français. Le personnage d'Artus ne parle qu'allemand, celui d'Arthur uniquement français, et Merline alterne entre le français et l'allemand afin que les deux demi-frères, mais aussi le public, puissent se comprendre.

Dans les pages suivantes vous retrouverez des thèmes comme l'amitié, le pouvoir de l'imagination et la cohésion d'équipe. La classe ne peut par exemple que vaincre le dragon si elle travaille ensemble et s'entraide, comme de véritables chevaliers et héros de la Table ronde.

Les exercices et jeux proposés pour le travail après la représentation permettent aux élèves de réfléchir à ce qu'ils ont vécu, de parler de leurs propres expériences, d'échanger leurs points de vue et de revivre la pièce de manière ludique. Le matériel pédagogique d'accompagnement est conçu de manière à ce que vous puissiez choisir les exercices en fonction du temps dont vous disposez et du groupe cible.

Vous trouverez aussi dans le chapitre « outils de l'aventure » les supports, tels que les consignes, la liste de vocabulaire et tout ce dont vous avez besoin pour les exercices.

Je vous souhaite, à vous et à votre classe, une belle aventure et reste à votre disposition pour toute question.

Daniel Schmidt

Pédagogue du théâtre BABEL

Théâtre Jeune Public

daniel.schmidt@theater-baden-alsace.com

+49(0)781 97 06 97 114

9. L'avant-aventure

Préparation en classe



L'AVENTURE ORIGINELLE – LA SAGA ARTHURIENNE

10-20 minutes

Matériaux :

- « L'aventure originelle – La saga arthurienne »
- Le glossaire de l'aventure

Pour initier vos élèves au monde merveilleux et aventureux d'Arthur, nous vous recommandons de lire « **L'aventure originelle** » avant d'aller voir la pièce (Vous pouvez, bien sûr, lire à haute voix, cette histoire dans votre classe). Pour cela, nous avons rédigé la légende arthurienne sous forme d'un récit illustré adapté aux enfants. Dans le glossaire avec les termes les plus importants, dans les accessoires d'aventure.

SAUVER SANSSOMMEIL

(Bruder Jakob / Frère Jacques)

10- 15 minutes

Matériel :

- La chanson « Frère Jacques »

Dans notre mise en scène les deux petits aventuriers, Artus et Arthur, doivent, pour résoudre l'une des missions qui leur sont confiées, chanter ensemble la chanson pour sauver le chevalier Sanssommeil. Nous avons mis la chanson à votre disposition en allemand et en français dans l'annexe. Peut-être réussissez-vous à la chanter en canon ?



La princesse malade et l'œuf à la coque

(L'envol des œufs)

25-30 minutes

Matériaux :

- 10 œufs crus (1 œuf par groupe + un œuf de rechange)
- 1 gobelet en carton par groupe (comme coque de protection ou support pour parachute)
- 3 ballons de baudruche par groupe (comme amortisseur)
- 6 Feuilles A4 par groupe (à plier, rembourrage ou comme parachute)
- 1 morceau de carton par groupe (Sol stable ou aile)
- 1 rouleau de papier toilette par groupe (rembourrage mou pour l'œuf)
- 1 rouleau de ruban adhésif par groupe (pour attacher ensemble)
- 3 élastiques par groupe (pour fixer)

Mise en place du jeu :

La princesse est malade depuis plusieurs jours et ne rêve que d'une chose : manger un œuf à la coque pondu par Merline, la poule qui vit dans sa chambre. Cependant, elle ne sait pas comment transporter les œufs que sa poule pond dans sa chambre, tout en haut de la tour, jusqu'à la cuisine du chef, tout en bas de la tour. Comme elle est malade, elle ne doit pas quitter sa chambre, et toute personne qui monte la voir ne doit plus redescendre, car il y a un risque de contaminer d'autres personnes.

Elle écrit donc sur un bout de papier : « *Princesse en détresse* » et le jette par la fenêtre. Le message vole dans les airs et atterrit entre les mains de futur.e.s chevalier.ère.s. Ceux-ci voient le message d'alerte et se dépêchent de se rendre auprès de la princesse pour la sauver.

Pour devenir chevalier.ère, il faut d'abord sauver une princesse. Mais de nos jours, les princesses peuvent se protéger elles-mêmes. Il n'est donc pas facile de trouver une princesse qui a besoin d'aide ou qui accepte d'être aidée. C'est pourquoi les futurs héros.ïne.s se sont dépêchés de lui venir en aide.

Déroulement du jeu :

Tout le monde sera réparti en 5 groupes et recevra la même quantité de matériel (voir la liste ci-dessus). La mission par équipe consiste à protéger l'œuf du mieux possible afin que la princesse (votre professeur) puisse le laisser tomber par la fenêtre (montez sur une surface surélevée telle qu'un bureau ou similaire et laissez tomber l'œuf) sans qu'il ne se casse. Les groupes ont 20 minutes pour protéger l'œuf. Vous pouvez utiliser autant de matériel fourni que vous le souhaitez.

Après avoir laissé tomber les œufs, regardez lesquels sont cassés et lesquels sont encore intacts afin d'en faire des œufs à la coque. Les groupes dont les œufs sont entiers ont donc réussi à sauver la princesse en détresse.



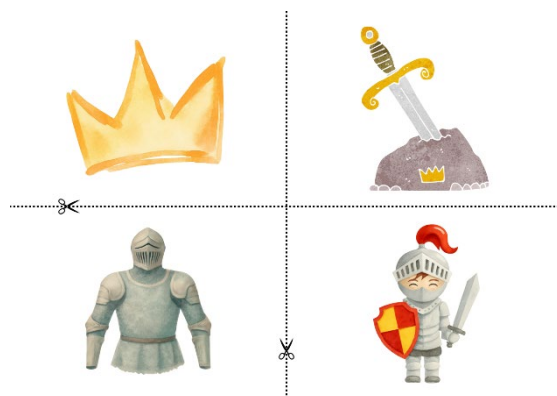
MEMORY DE VOCABULAIRE D'AVENTURE

(Apprentissage linguistique)

10-15 minutes

Matériaux :

- 1 **set de cartes de vocabulaire d'aventure** (8 pages) par table / groupe
- en option : 1 **liste de vocabulaire Memory** par table / groupe
- 1 exemplaire **d'apprentissage du vocabulaire Memory** (16 pages) pour l'enseignant.e



Attention : imprimer impérativement en recto simple !

Vous trouverez tout le matériel nécessaire pour cet exercice dans l'annexe.

Mise en place :

Les élèves sont assis par deux à une table et disposent devant eux, de manière ordonnée, les **32 cartes Memory d'aventure** (découpées à partir d'un set de cartes de vocabulaire d'aventure).

Déroulement :

Le Memory de vocabulaire d'aventure peut commencer, en suivant les règles classiques du Memory. Les petit.e.s aventurier.ère.s doivent retrouver, pour chaque carte illustrée, la carte de vocabulaire d'aventure correspondante. Afin que les élèves puissent vérifier eux-mêmes si leurs paires sont correctes, soit avec **l'exemplaire du vocabulaire du Memory** affiché de manière bien visible dans la salle, soit chaque groupe reçoit **une liste de vocabulaire Memory** pour l'auto-correction.

Remarques :

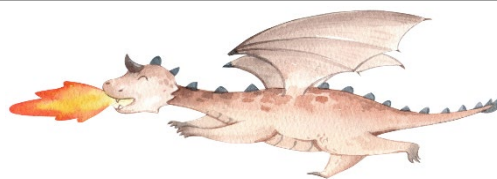
Le vocabulaire d'aventure utilisé dans le Memory peut être préparé en amont avec les élèves à l'aide de **l'exemplaire le Memory** (présentation en grand format), par exemple en travail collectif au tableau.

Il peut également être appris ensemble dans l'apprentissage linguistique « **La chasse aux mots du dragon** » (merci de prévoir du temps supplémentaire dans ce cas).

La chasse au mot du dragon

(Apprentissage linguistique)

20-30 minutes



Matériel :

- Trois foulards de jonglage (rouge, orange, jaune) ou une écharpe / un foulard.

Mise en place :

Les aventurier.ère.s (élèves) forment ensemble un cercle aussi serré que possible. Au centre du cercle se tient le dragon (l'enseignant.e ou un.e autre élève), avec idéalement trois foulards (jaune, orange, rouge) ou un foulard / une écharpe à la main. Ceux-ci représentent le feu que le dragon crache lorsqu'il gagne.

Déroulement du jeu :

Le dragon rêve. Pendant ce temps, il se déplace lentement en cercle et prononce dans son sommeil deux fois un mot de vocabulaire en allemand et en français (voir la **liste de mots d'aventure** dans l'annexe)

Après avoir dit le mot une troisième fois en allemand, le dragon regarde un.e enfant : cet enfant devient alors Artus. Le dragon se dirige ensuite vers cet enfant (Artus) pour le toucher avec son rayon de flammes (il jette les foulards / l'écharpe au-dessus de la tête de l'enfant). À ce moment-là, les aventurier.ère.s doivent réagir rapidement : un.e autre enfant doit crier la traduction française avant que le dragon ne puisse cracher son feu sur Artus.

Si un.e aventurier.ère réussit à donner la traduction à temps, il ou elle devient Arthur, et le dragon tente alors de capturer cette nouvelle personne dans son rayon de flammes. Arthur ne peut à son tour être sauvé du dragon que si un.e aventurier.ère crie la traduction allemande du mot de vocabulaire. Cette personne devient alors à nouveau Artus et donc la nouvelle cible du dragon.

Fin d'une manche :

Une manche se termine lorsque le dragon attrape un Artus ou un Arthur avec son rayon de flammes (le dragon marque alors un point), ou quand le dragon, épuisé, se rendort au centre du cercle (dans ce cas, les aventurières et aventuriers marquent un point). Une fois le dragon rendormi au centre, il commence à « rêver » d'un nouveau mot de vocabulaire et une nouvelle manche de la chasse au vocabulaire du dragon peut commencer.

10. L'après-aventure

LE SUIVI DU SPECTACLE EN CLASSE

AU QUATRE COINS DE L'AVENTURE

(Discussion après la représentation et Quiz)

5-15 minutes

Matériel :

- 1x **Questionnaire sur l'aventure** vécue (que vous trouverez dans **les outils de l'aventure**)

Mise en place du jeu :

Les aventurier.ère.s se mettent au milieu de la pièce. La pièce doit être rangée de sorte que les 4 coins soient facilement disponibles.

Déroulement du jeu :

L'enseignant.e pose des questions sur la pièce de théâtre vue au préalable. Pour répondre aux questions, les élèves doivent se placer dans les quatre coins de la salle en fonction de leur réponse. Il est important que les questions aient quatre réponses afin que chaque coin en corresponde à une. Les enfants se placent dans le coin qui correspond, selon eux, à la bonne réponse. Exemple : de quelle couleur est le dragon ?

- Coin A : bleu
- Coin B : vert
- Coin C : rouge
- Coin D : violet

Conseils :

Étant donné que la première partie des questions se réfèrent aux expériences personnelles des enfants, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. La durée de cette activité dépend du nombre de questions posées et peut donc être adaptée à votre guise. Vous pouvez également passer facilement de cet exercice au suivant : "**L'album de tableaux vivants**". À la fin, vous pouvez poser la question suivante : « Laquelle des quatre scènes suivantes vous a le plus plu ?

- A La scène avec l'épée dans la pierre
- B La scène avec le chevalier Sanssoumeil
- C La scène avec les poissons
- D Une autre scène »

L'ALBUM DE TABLEAUX VIVANTS

(recréer la sortie au théâtre avec des scènes figées)

20-30 minutes



Petite introduction aux scènes figées :

Une scène figée est une représentation visuelle sans son (comme gelée - sans mouvement). Les élèves créent une scène sans bruit et sans mouvement à l'aide de leurs expressions faciales et de leur posture dans la pièce. Ils peuvent représenter aussi bien des choses matérielles telles que des personnes, des animaux, des plantes et des objets que des choses immatérielles telles que des concepts, des sentiments, des situations et des relations. Vous pouvez choisir librement le nombre d'élèves qui participent à une scène figée.

Matériaux :

Les questions sur les scènes (Vous les trouverez dans les **outils de l'aventure**).
Les aventurier.ère.s ont le droit de choisir entre les différentes scènes suivantes :

- La scène avec l'épée dans la roche/ Excalibur
- La scène avec le chevalier sans sommeil
- La scène avec les poissons
- La scène avec le dragon

si vous ne l'avez pas encore fait : répartissez-vous en quatre groupes

Déroulement du jeu :

Les élèves représentent ensuite les scènes choisies en groupes sous forme d'images figées.

Ils ont besoin de 10 à 20 minutes pour se mettre d'accord sur la répartition des rôles afin que chaque élève participe et pour réfléchir à la mise en place de la scène. Ils doivent également trouver un titre pour leur image figée.

Une fois la représentation terminée, les autres peuvent poser des questions.

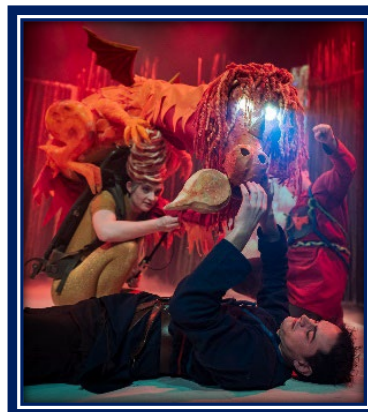
1,2,3... DRAGON

(Apprentissage linguistique)

15-20 minutes

Matériel :

- 1x **cartes de vocabulaire d'aventure** (imprimées recto-verso). Elles ont déjà été préparées pour vous et se trouvent dans les ustensiles d'aventure.



Préparation : Pour ce jeu, il faut soit un grand espace le plus vide possible, soit une salle de classe normale. Dans ce cas, les tables et les chaises deviennent simplement des obstacles à franchir. Il est toutefois recommandé de dégager autant que possible les tables au début du jeu.

Mise en place : Le dragon se tient d'un côté de la pièce, les aventurier.ère.s de l'autre côté.

Déroulement : Le dragon tient une carte de vocabulaire d'aventure dans sa main de manière à ce que les élèves ne puissent voir que l'image ou le symbole. Les élèves doivent maintenant deviner le mot allemand (le vocabulaire en allemand). Pour cela, ils annoncent à tour de rôle leur proposition en direction du dragon. Dès que le mot correct est prononcé, le dragon le répète avec colère, froisse la carte de vocabulaire pour en faire un œuf de dragon, le laisse tomber juste devant lui, puis se tourne vers le mur (dos aux élèves). Les élèves doivent alors s'approcher prudemment du dragon pendant qu'il récite : « 1, 2, 3... dragon », mais attention (!) : dès qu'il a terminé de parler, le dragon se retourne.

- Principe du jeu « Un, deux, trois, soleil »

L'objectif de la classe est de voler l'œuf du dragon sans se faire remarquer. Lorsqu'un.e aventurier.ère ramasse l'œuf sur le sol, il ou elle doit immédiatement bien le cacher, car si le dragon se retourne et remarque que son œuf a disparu, il peut, à chaque fois, faire une supposition pour deviner qui détient l'œuf. S'il devine correctement, il récupère l'œuf de dragon et le groupe doit retourner à la position de départ. Les élèves peuvent aussi se passer l'œuf entre eux. La règle reste toutefois la même : si le dragon voit quelqu'un bouger, il enlève une vie au groupe. Si les aventurier.ère.s réussissent à ramener l'œuf du dragon de leur côté sans être vus et tout en étant encore en vie, ils peuvent ouvrir (défroisser) l'œuf pour découvrir la traduction française du vocabulaire. Si le groupe parvient ensuite à dire en chœur d'abord le mot allemand, puis le mot français, la manche est gagnée. Le dragon montre alors un nouveau symbole ou une nouvelle image que le groupe doit deviner, et une nouvelle manche de « 1, 2, 3... DRAGON » peut commencer.

L'aventure au pays des ombres

(bricoler des personnages de théâtre des ombres)

45-90 minutes



Petite introduction sur le théâtre des ombres :

Il y a très très longtemps, dans la Chine ancienne (il y a plus de 2000 ans), vivait un empereur. Celui-ci était très triste car il venait de perdre sa femme. Un artiste fabriqua des silhouettes en papier et en cuir, plaça une lampe derrière elles et fit danser leurs ombres. L'empereur en deuil put ainsi revoir sa femme sous la forme d'une ombre. L'hommage de l'artiste offrit à l'empereur un moment de joie et de bonheur. C'est ainsi que commença l'histoire du théâtre d'ombres, et cet art se répandit dans le monde entier jusqu'à arriver dans notre théâtre, sur notre scène avec la pièce « *Der kleine König Artus - Le petit roi Arthur* ».

Matériaux :

- 2x feuilles A3 ou 2 feuilles A2 de papier cartonné noir épais ou de carton de cette taille (pour le cadre)
- 1x feuille de papier de soie blanc, ou du papier cuisson blanc de la même taille (surface sur laquelle'on verra les ombres)
- Papier cartonné noir épais (6 à 9 silhouettes par feuille A4)
- Bâtonnets en bois / brochettes (bâtonnets de maintien)
- de la colle (pour le théâtre des ombres)
- du ruban adhésif (pour le théâtre des ombres)
- colle de loisirs créatifs/ pistolet à colle (pour les personnages)
- des ciseaux
- pince à perforer
- attaches parisiennes en métal (max. 4 par élève)
- des crayons de papiers
- une lampe de poche



Entre les deux cadres se trouve l'écran d'ombre, qui doit être tendu aussi fermement que possible, puis collé. Le deuxième cadre est ensuite fixé par-dessus. Ce cadre doit être redressé (il peut être nécessaire de construire un support pour qu'il reste debout tout seul). Prenez ensuite la lampe de poche et éclairez l'arrière du cadre en laissant un peu d'espace entre le cadre et la source lumineuse. Les enfants peuvent alors tenir les silhouettes qu'ils ont préalablement confectionnées entre la source lumineuse et l'écran. Le public doit donc se trouver face à l'écran (et non à l'endroit où se trouve la lampe de poche).

Idée d'aventure :

Artus et Arthur s'ennuient lorsqu'ils sont de petits poissons dans l'eau, car Aquamorata et les autres poissons sont partis travailler ou à l'école. Pouvez-vous leur rendre visite ? Pour pouvoir respirer sous l'eau, vous devez toutefois être un poisson. Créez votre propre personnage de poisson pour le théâtre d'ombres. À quoi ressemblez-vous en tant que poisson ? Quel type de poisson êtes-vous ? Et à quoi ressemble votre corps de poisson ? C'est vous seul qui en décidez, cela dépend uniquement de votre créativité.

D'autres Suggestion d'activités :

B Quelle scène t'a le plus plu ? De quels personnages et accessoires/décors as-tu besoin pour la reproduire dans le théâtre d'ombres ? Dessine, découpe et construis ta scène préférée.

C Quel personnage de la pièce « *Der kleine König Artus – Le petit roi Arthur* » t'a le plus plu ? Qu'est-ce qui te vient à l'esprit quand tu penses à ce personnage ? Crée le personnage que tu as choisi et fais en sorte que tes camarades de classe puissent le deviner uniquement à partir de son ombre (astuce : tu peux également fabriquer des accessoires supplémentaires pour le théâtre d'ombres afin de faciliter la devinette).

D A quoi ressemblerait ton cheval de chevalier.ère ? Se serait aussi une trottinette ? ou quelque chose de très différent ? Et à quoi ressemblerais-tu en tant que chevalier.ère, prince.sse ? Tu peux désormais créer ton propre personnage (en choisissant parmi les options proposées celle qui te plaît le plus) avec ton fidèle cheval !

Instruction de montage pour figurine de théâtre des ombres :

A Pour que le poisson puisse bien nager, je recommande à vos élèves de dessiner et découper séparément la tête, le corps et la queue du poisson, puis coller chaque partie sur un bâton en bois. Percez ensuite des trous dans chaque partie du poisson et fixez-les les uns aux autres à l'aide de attaches parisiennes.



B + C + D Les élèves dessinent d'abord les contours de leurs personnages et objets au crayon sur une feuille A4 noire (veillez à ce que les personnages ne dépassent pas 10 cm, car les ombres les font paraître nettement plus grands). Le résultat est particulièrement réussi si vous découpez par exemple des trous pour les yeux. Vous pouvez également découper d'autres formes : étoiles, cœurs ou autres motifs – laissez libre cours à votre imagination ! Si vous souhaitez que les bras, les jambes, les têtes ou d'autres parties soient mobiles, procédez comme indiqué dans la description pour le poisson (Instructions de montage A). Dessinez et découpez les pièces séparément, collez-les chacune sur une brochette en bois et fixez-les les uns aux autres à l'aide d'accroches parisiennes.

Devenir une classe des chevaliers

(Le livre de classe des bonnes actions)

30-45 minutes

Matériel : 1x Calendrier hebdomadaire/ un carnet de classe

Suggestion d'activité :

Au fil de l'histoire, Arthur et Artus se rendent compte que tout le monde peut devenir chevalier.ère à condition d'aider ses semblables, d'être honnête et de défendre la justice ! Même si une tâche semble trop difficile ou trop grande, on peut toujours la mener à bien en unissant ses forces, et même la terminer de manière divertissante ou amusante. Nous vous conseillons donc d'essayer cet exercice avec vos élèves et devenez une vraie classe chevaleresque !" Pour cela, vous devez d'abord transformer votre salle de classe en table ronde ! Prenez toutes les tables et disposez-les en cercle de manière à ce que tout le monde puisse se voir et soit assis à la même hauteur. Les chevaliers de la Table ronde étaient tous assis à la même hauteur, car ils étaient tous égaux. Vous pouvez ensuite discuter ensemble de ce qui caractérise un.e vrai.e chevalier.ère ! Voici quelques questions qui vous aideront dans cette démarche :



- Quelles sont les qualités qu'un.e vrai.e chevalier.ère doit posséder ? Faut-il être intelligent, fort, courageux, drôle, rapide, doué, serviable, grand, petit, juste, honnête, sûr de soi, beau, riche, populaire et aimable ?
- Quelles tâches Arthur et Artus doivent-ils accomplir ? Comment les ont-ils surmontées ?

Tout d'abord, Artus et Arthur devaient s'accepter mutuellement et se traiter avec gentillesse. Sans cette condition préalable, ils ne seraient pas devenus amis et n'auraient pas accompli leurs tâches !

Artus a également dû pardonner à Arthur d'avoir arraché l'oreille de Schambrei. Un chevalier doit-il donc savoir pardonner ? Arthur s'est excusé d'avoir fait du mal à Schambrei et lui a recousu l'oreille. Il s'est donc excusé ! Un chevalier doit-il savoir demander pardon ?

Artus et Arthur sont plus courageux à deux, car ils se soutiennent mutuellement. Faut-il être courageux à deux ou en groupe ? Faut-il aider les autres dans leurs projets ? Ils ont également levé la malédiction du chevalier Sanssouffle. Sa malédiction l'empêchait de dormir ou de se reposer, et il était obligé de se battre. Les deux frères l'ont aidé à dormir pour la première fois depuis sept ans ! En tant que chevalier, faut-il faire preuve de compassion envers les autres ? Faut-il aider les autres ?

Recommandation : Si vous voulez être une véritable classe chevaleresque, vous devez toujours être aimables les uns envers les autres, vous soutenir mutuellement, savoir vous excuser et pardonner. Vous devez aussi essayer d'aider les autres.

Notez régulièrement, de préférence chaque semaine à la même heure, dans une sorte de journal des bonnes actions, si vous avez atteint vos objectifs en tant que classe. Qui avez-vous aidé ? Qui avez-vous soutenu ? Ou qui avez-vous pardonné ? Et ne vous inquiétez pas si tout ne se passe pas comme prévu ! On ne devient pas une véritable classe de chevaliers du jour au lendemain.

11. Informations utiles

et d'autres offres de pédagogie théâtrale

Projets accompagnant la mise en scène

Vous souhaitez assister à une représentation avec votre classe, mais vous n'êtes pas certain.e de choisir la pièce la plus adaptée ? Vous avez besoin d'informations préalables, d'aide pour présenter les spectacles à vos élèves ou de matériel pédagogique en lien avec une pièce ? Nous sommes à votre disposition.

Dossiers pédagogiques

Nous proposons, pour chacun de nos spectacles jeune public et adolescent, un dossier pédagogique comme celui-ci, comprenant une préparation et une exploitation détaillées.

Ateliers de préparation et d'exploitation

Notre intervenant.e en médiation théâtrale se déplace volontiers dans votre établissement, dans le cadre d'une venue au spectacle, afin de préparer et/ou d'exploiter la représentation avec vous et votre classe.

Assister à une répétition

Vous avez également la possibilité d'assister à une répétition avec votre classe dans notre théâtre. Vous et vos élèves bénéficierez d'un aperçu exclusif du travail de répétition ainsi que d'une découverte des coulisses du théâtre.

Cela comprend une introduction à la pièce par la.le metteur.euse en scène, une présentation du travail théâtral et un échange avec les comédien.ne.s.

Les visites de répétition étant uniquement possibles durant la période de répétitions et nécessitant une coordination préalable, nous vous prions de nous faire part de votre intérêt suffisamment tôt.

Médiation théâtrale pour les enseignant.e.s

Vous développez un projet théâtral interculturel dans votre établissement et souhaitez des idées ou un accompagnement ? Nous vous proposons un soutien tant sur le plan conceptuel que pratique.

Formations

Nous organisons régulièrement des formations destinées aux enseignant.e.s, sur des thématiques variées en lien avec le travail de répétition et le théâtre.

Pour toutes questions et renseignements contactez :

Annika Schneider-Stamm

Gestion théâtre jeune public /

Contact pour écoles et enseignant.e.s

annika.schneiderstamm@theater-baden-alsace.com

+49(0)781 97 06 97 114

12. Au-delà de l'aventure

Pour plus d'informations

Le lieu de l'aventure

Theater BADen ALSace

Le Theater BADen ALSace (BAAL) est un théâtre unique et transfrontalier avec un siège à Offenburg et à Strasbourg. Il a été fondé en 2005 dans le but de créer des ponts culturels entre l'Allemagne et la France, entre le Bade et l'Alsace. Depuis, il présente chaque année plus de 150 représentations, dont 4 à 5 nouvelles productions en allemand, français et alsacien. Le théâtre met particulièrement l'accent sur le théâtre jeune public : transfrontalier, multilingue, adapté aux enfants, imaginaire, magique.

Constamment à la recherche de nouvelles formes d'expression artistique qui permettent de découvrir la diversité culturelle et les rencontres, le Theater BADen ALSace est un acteur important de l'éducation culturelle dans la région du Rhin supérieur.

Dans ses pièces, il mêle avec fantaisie mots, chansons, images et mouvements pour créer un langage théâtral unique qui, à la manière de Brecht, s'adresse autant à la tête qu'aux tripes. C'est un théâtre qui touche, qui intrigue et qui fait oublier l'existence de frontières linguistiques et culturelles. Il s'adresse à l'intelligence du cœur, il veut émouvoir, mais aussi soulever de nombreuses questions. En effet, toutes les productions du BAAL traitent de thèmes interculturels et passent avec aisance d'une langue, d'une culture et d'une nation à l'autre.

C'est notamment pour cette raison que le Theater BADen ALSace a déjà été récompensé en 2008 par le prix germano-néerlandais KAAS & KAPPES, décerné aux dramaturges pour enfants et adolescents.

Le Theater BADen ALSace est désormais également titulaire, depuis début 2026, de la médaille Hermann Maas, qu'il a reçue pour sa production théâtrale jeunesse « Das Tagebuch der Anne Frank », pièce d'ouverture du festival de théâtre pour enfants et adolescents « Allez Hop ! » 2025. « Der kleine König Artus – Le petit roi Arthur » marque l'ouverture de la 15^e édition du festival transfrontalier pour enfants et jeunes « Allez Hop ! ».

En dehors du festival, il existe également le centre pédagogique BABEL à Lahr. Les enfants, les adolescents et les adultes peuvent se retrouver dans différents ateliers de théâtre hebdomadaires ou pendant les vacances pour découvrir la magie du théâtre, s'imprégner de l'atmosphère de la scène et mettre en œuvre leurs propres idées.

L'auteur de l'aventure

À propos de l'auteur

Jean-Michel Räber

Jean-Michel Räber est né à Zurich en 1959 et travaille depuis plusieurs années comme comédien, auteur et participant actif dans le domaine du théâtre. Après avoir séjourné en Suisse, en Italie, au Mexique et en Allemagne, il vit et travaille aujourd'hui à Heidelberg. Il est connu pour ses pièces imaginatives pour enfants, dans lesquelles il associe souvent humour et thèmes d'actualité. En 2011, il a été invité par le théâtre BAAL à rejoindre l'équipe pour la pièce « Mauersegler ». Depuis, il répond régulièrement et avec plaisir aux invitations de la troupe. La comédie musicale « Rapunzel » du Theater BADen ALSace a également été créée par l'artiste. « Der kleine König Artus – Le petit roi Arthur » est sa dernière pièce, conçue en allemand et en français spécialement pour le Theater BADen ALSace

Votre accompagnateur à travers l'aventure

Votre nouveau pédagogue de théâtre

Daniel Schmidt

Daniel Schmidt est né en 1992 à Esslingen sur le Neckar. Il a étudié les arts du spectacle à l'université des arts de Graz. Parallèlement, il a suivi une formation de ténor et s'est engagé en faveur de l'intégration des réfugiés. Après ses études, il a poursuivi sa carrière artistique et pédagogique et a suivi en 2022 une formation d'un an pour devenir clown hospitalier au TuT de Hanovre. Il s'est rendu dans des hôpitaux et des établissements de soins pour aider les patients à se rétablir grâce au rire, à l'humour et au jeu. Il suit actuellement un master en pédagogie théâtrale à la HMT de Rostock. Il a travaillé comme acteur et pédagogue dans différents théâtres en Allemagne, en Autriche, en Pologne et aux Pays-Bas.

Depuis la saison 25/26, il travaille comme comédien et pédagogue de théâtre au Theater BADen ALSace. Il dirige les clubs de théâtre BABEL, anime des ateliers de préparation et de suivi de pièces de théâtre et organise, sur demande, des ateliers, des formations continues et des projets sur des thèmes propres pour les classes scolaires, les enseignant.e.s ou d'autres institutions des deux côtés du Rhin

13. Le bureau MENTIONS LÉGALES



Theater Baden Alsace

1 Places des Orphélins
77652 Strasbourg
0781-97069710

www.theater-baden-alsace.com

Facebook : TheaterEurodistrictBADenALSace

Instagram : @theater.baden.alsace

SPONSOR & PARTENAIRES

ACTO

Interreg



Cofinancé par
l'Union Européenne
Kofinanziert von
der Europäischen Union

Rhin Supérieur | Oberrhein



Baden-Württemberg
Ministerium für Wissenschaft,
Forschung und Kunst



La Région
Grand Est



Stadt
Offenburg



Stadt Lahr



REDAKTION & GESTALTUNG

ANNIKA SCHNEIDER-STAMM

Coordination Théâtre jeune public /
Contact pour écoles et enseignant.e.s
annika.schneiderstamm@theater-baden-alsace.com
+49(0)781 97 06 97 114

DANIEL SCHMIDT

Pédagogue de théâtre BABEL
Théâtre jeune public
daniel.schmidt@theater-baden-alsace.com
+49(0)781 97 06 97 114

Ce dossier est destiné exclusivement à des fins pédagogiques. Il n'est pas destiné au public et est mis gratuitement à disposition pour la préparation et l'exploitation pédagogique des spectacles de Theater BAAL. *Le petit roi Arthur – Der kleine König Artus*, y compris toutes ses parties, est protégé par le droit d'auteur. Les photos ont été réalisées par Photo Design Studio d:light - Christian Koch. Toute utilisation en dehors des limites strictes prévues par la législation sur le droit d'auteur est interdite sans l'autorisation de l'auteur. Cela vaut en particulier pour toute reproduction, traduction, diffusion ou mise à disposition du public, sous forme électronique ou autre.

Offenburg, le 23 décembre 2025

14. Les outils de l'aventure

Fiches de travail et autres supports

Dans ce chapitre, vous trouverez les supports préparés pour les petites aventures (préparation et suivi).



L'aventure originelle – La saga arthurienne

L'AVENTURE ORIGINELLE – LA SAGA ARTHURIENNE

Il était une fois, dans l'ancienne Bretagne, il y a très, très longtemps, à l'époque où les **dragons** volaient encore dans le ciel, un pays couvert de brume et de mystères. Les habitants attendaient un roi qui apporterait la paix. Mais personne ne savait qui il serait.



Au bord d'une forêt, près d'un lac mystérieux enveloppé de brouillard, se dressait une grande pierre grise. Une épée était plantée profondément à l'intérieur. On l'appelait **Excalibur**, et elle brillait comme une étoile au soleil. Sur la pierre, on pouvait lire : « **Celui qui retirera cette épée de la pierre sera le véritable roi de Bretagne.** » Beaucoup de chevaliers essayèrent. Ils tirèrent de toutes leurs forces... mais l'épée ne bougeait pas, comme si une magie invisible la retenait.

À cette époque vivait un garçon timide mais courageux nommé **Arthur**. Le sage magicien **Merlin** l'avait confié, lorsqu'il était encore bébé, à une gentille famille pour le protéger. Chez son père adoptif, Sir Ector, et avec son frère Kay, Arthur apprit à monter à cheval, à lire, à être courageux et loyal. Personne ne savait qu'il avait le cœur d'un roi.

Un jour, un grand tournoi de chevaliers fut organisé. Sir Ector, Kay et Arthur s'y rendirent. Mais Kay avait oublié son épée à l'auberge ! Il envoya Arthur la chercher. La porte était fermée. Sur le chemin du retour, Arthur vit l'épée dans la pierre. Sans hésiter, il posa les mains sur la poignée... et l'épée glissa facilement hors de la pierre ! Arthur l'apporta à Kay. Bientôt, tout le monde comprit ce qui s'était passé. On demanda à Arthur de remettre l'épée dans la pierre et de la retirer encore. Lui seul y parvenait. Alors tous surent : « **Arthur était le véritable roi.** »



Arthur était surpris. Il n'avait jamais rêvé de devenir roi. Mais Excalibur l'avait choisi. Merlin lui expliqua : « Tu es le fils de l'ancien roi. Le pays a besoin de toi. » Arthur monta sur le trône. Il était bon, juste et courageux. Le peuple l'aimait, car il apporta la paix dans le royaume.



À ses côtés se tenait **Merlin**, le mystérieux magicien. Il vivait dans la forêt enchantée de **Brocéliande**. Il comprenait le langage des animaux, pouvait changer le temps, se transformer et même deviner l'avenir. Il donnait souvent de sages conseils à Arthur et accomplissait parfois de petits miracles.

Arthur fit construire un magnifique château : **Camelot**. Haut sur une colline, entouré de prairies vertes et de forêts, ses tours touchaient presque le ciel.



Il tomba amoureux de la belle Guenièvre, la fille d'un roi voisin. Elle était douce, intelligente et pleine de bonté. Leur mariage fut une grande fête à laquelle tout le royaume fut invité.



Guenièvre apporta un cadeau très spécial : une immense table ronde. Elle fut placée dans la grande salle du château. Autour de cette table, appelée **la Table Ronde**, tous les chevaliers étaient égaux.

Le roi Arthur, **Lancelot** et les autres chevaliers jurèrent d'être courageux, de protéger les faibles et de toujours dire la vérité.

Les chevaliers de la Table Ronde vécurent de nombreuses aventures. Ils combattirent des géants, aidèrent des paysans en danger, sauvèrent des princesses et cherchèrent des trésors mystérieux. Ils rencontrèrent parfois des dragons, des magiciens et même des animaux qui parlaient. Ensemble, ils apprirent que l'amitié et l'entraide sont plus importantes que la gloire et l'or.



Un jour, ils entendirent parler d'un objet magique : **le Saint Graal**. On disait que celui qui le trouverait apporterait bonheur et guérison au royaume. Les chevaliers partirent à sa recherche. Ils traversèrent des forêts sombres, escaladèrent de hautes montagnes et franchirent des rivières dangereuses. Certains ne revinrent jamais.

Mais un jour, une ombre sombre s'abattit sur Camelot. Un jeune chevalier nommé Mordred rejoignit la Table Ronde. Il était le fils d'Arthur, né d'une ancienne magie compliquée avant le mariage du roi. Mordred était rempli de jalousie et de colère.

Un jour, pendant qu'Arthur était loin, Mordred dit au peuple que le roi était mort et il prit le trône. Tout le royaume en fut troublé et inquiet.

Quand Arthur revint, une grande bataille éclata. Blessés, Arthur et Mordred se retrouvèrent face à face. Arthur vainquit son fils, mais il fut lui aussi gravement blessé.

Au bord d'un lac mystérieux, alors que le soleil se couchait et que le brouillard revenait, trois femmes mystérieuses apparurent. Elles déposèrent Arthur dans une barque et l'emmenèrent vers l'île d'Avalon, où les blessures guérissent et où les rêves continuent de vivre.

On dit qu'Arthur y dort encore aujourd'hui, Excalibur à ses côtés. Et qu'un jour, si le royaume a de nouveau besoin de lui, il reviendra.

Encore aujourd'hui, on raconte les histoires du roi Arthur, de Merlin, de Camelot et de la Table Ronde. Et certaines nuits, quand le vent souffle dans les arbres, on croit entendre le bruit des épées... ou le rire de Merlin porté par le vent.



Le glossaire

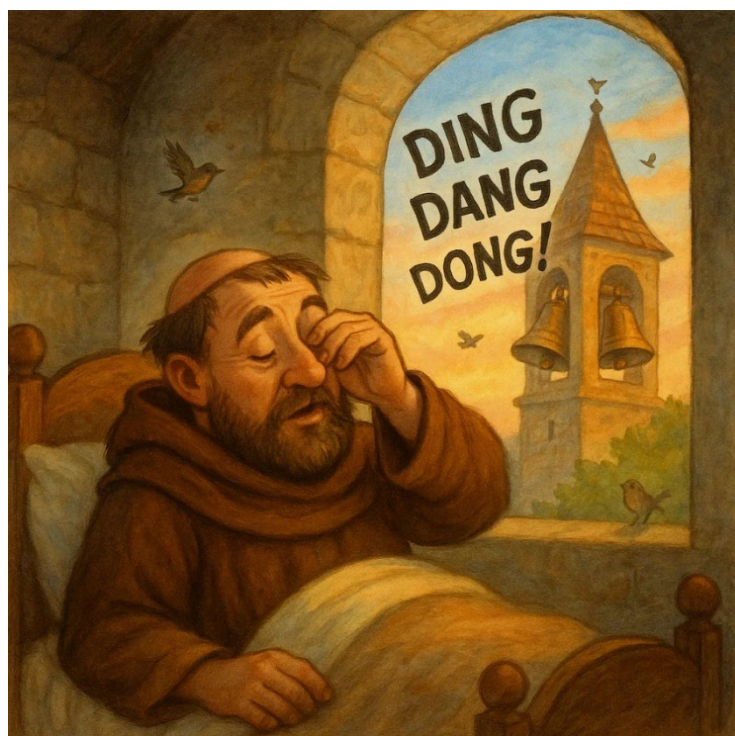
L'AVENTURE ORIGINELLE – LA SAGA ARTHURIENNE

	Français	Signification
	Excalibur	Épée magique encastrée dans un rocher, épée du roi de Bretagne.
	La table ronde	Table autour de laquelle se rassemblent les chevaliers et le roi Arthur.
	Camelot	Château et siège de la cour du roi Arthur et de la reine Guenièvre.
	Le Saint Graal	Un objet magique, celui qui en boit deviendrait immortel. Objet de quête des chevaliers de la table ronde.
	L'île d'Avalon	Une île où les blessures peuvent guérir et où les rêves peuvent continuer à exister.
	Brocéliande	Une forêt légendaire et magique, domicile de Merlin

Sauver Sanssoumeil

Bruder Jakob / Frère Jacques

Canon français une mélodie déjà répandue au XII siècle et publié avec les paroles de 1860.



Deutsch

Bruder Jakob, Bruder Jakob,
schla – fe jetzt ! Schla – fe jetzt !
Hörst du nicht die Glocken?
Hörst du nicht die Glocken?
Ding dang dong, ding dang dong.

Français

Frère Jacques, frère Jacques,
dors maintenant ! Dors maintenant !
Sonnez les matines,
sonnez les matines,
Din dan don, din dan don.

1. F C⁷ F F C⁷ F 2. F C⁷ F

Frè - re Jac - ques, frè - re Jac - ques, *dors main - te - nant!*
Bru - der Ja - kob, Bru - der Ja - kob, *schla - fe jetzt!*

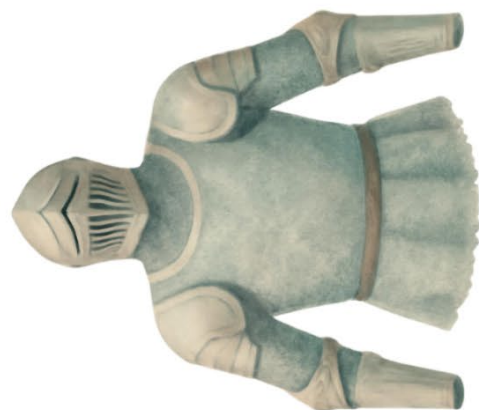
F C⁷ F 3. F C⁷ F

dors main - te - nant! Son - nez les ma - ti - nes,
schla - fe jetzt! Hörst du nicht die Glo - cken?

F C⁷ F 4. F C⁷ F F C⁷ F

son - nez les ma - ti - nes. Din dan don, din dan don.
Hörst du nicht die Glo - cken? Ding dang dong, ding dang dong.

Cartes de Memory vocabulaire



Cartes de Memory vocabulaire

der Ritter

das Schwert

die Rüstung

die Krone

Cartes de Memory vocabulaire



Cartes de Memory vocabulaire

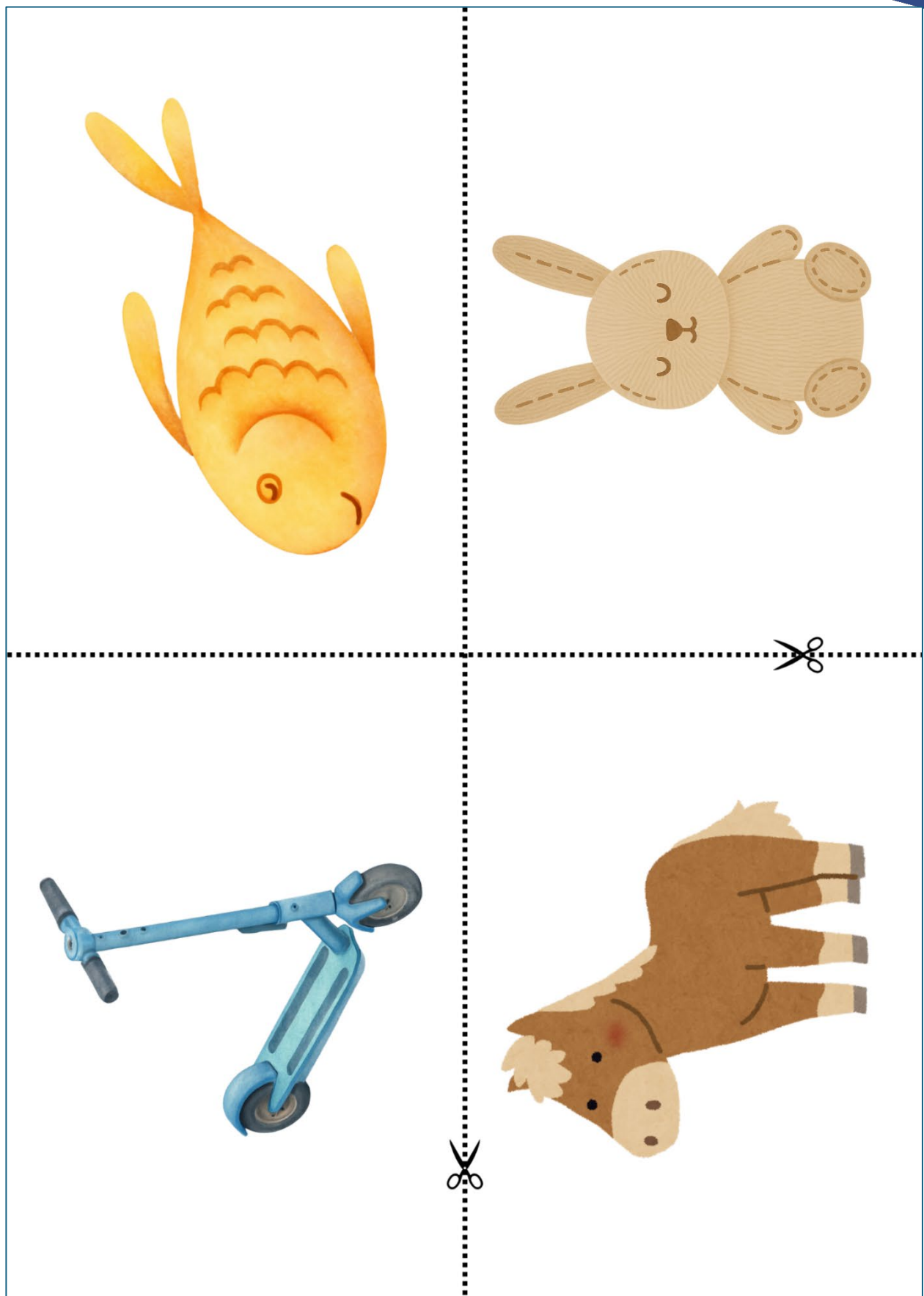
das Stofftier

der Fisch

das Pferd

der Roller

Cartes de Memory vocabulaire



Cartes de Memory vocabulaire

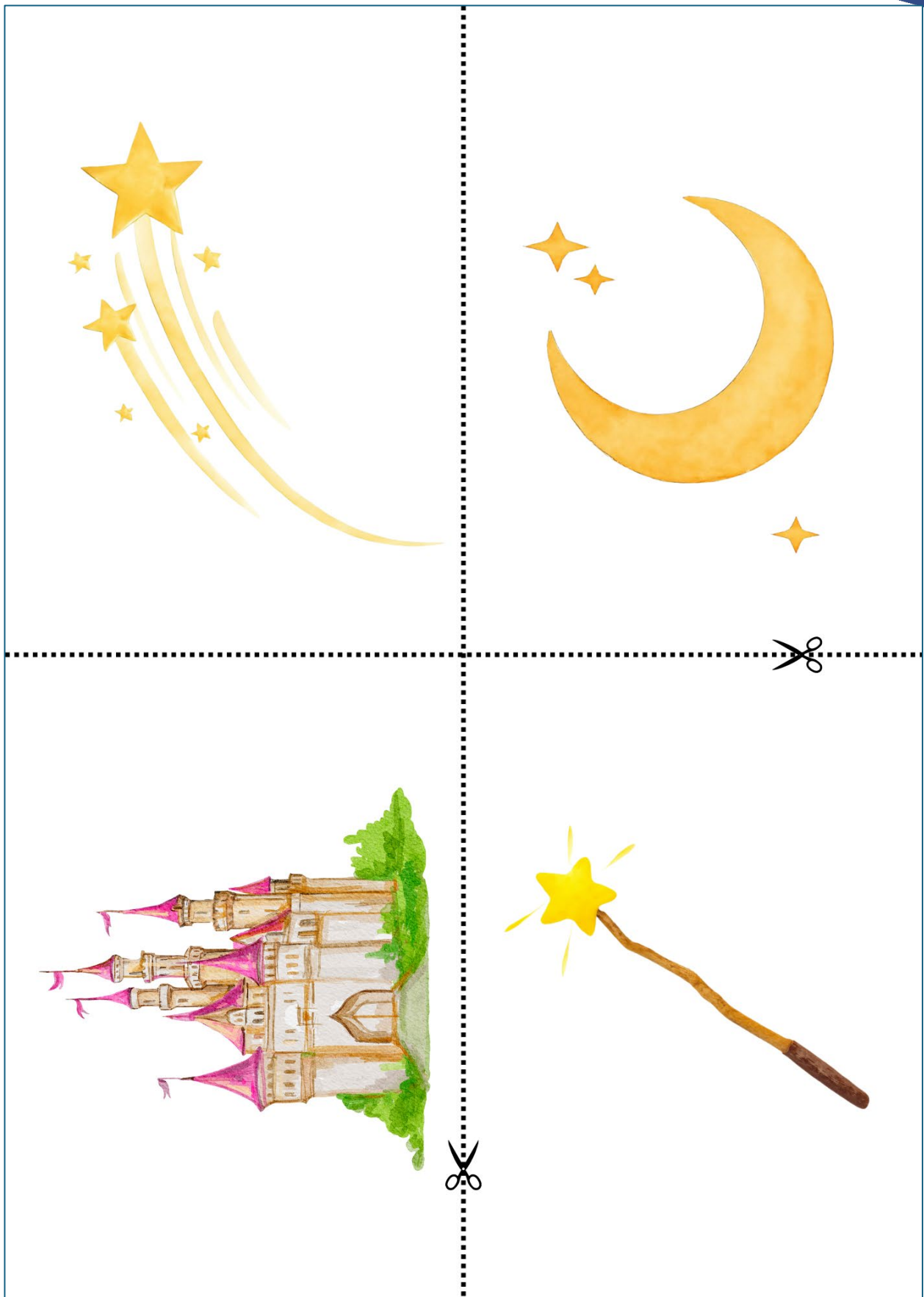
der Mond

die Sternschnuppe

der Zauberstab

das Schloss

Cartes de Memory vocabulaire



Cartes de Memory vocabulaire

der Drache

der König

die Zauberin

die Prinzessin

Liste de vocabulaire du jeu de memory – solutions

	der Ritter		der Ritter
	die Rüstung		die Rüstung
	die Krone		die Krone
	das Schwert		das Schwert
	die Prinzessin		die Prinzessin
	der Zauberstab		der Zauberstab
	der König		der König
	die Zauberin		die Zauberin
	der Drache		der Drache
	der Roller		der Roller
	das Pferd		das Pferd
	die Sternschnuppe		die Sternschnuppe
	das Stofftier		das Stofftier
	der Mond		der Mond
	der Fisch		der Fisch
	das Schloss		das Schloss



Apprentissage vocabulaire Memory

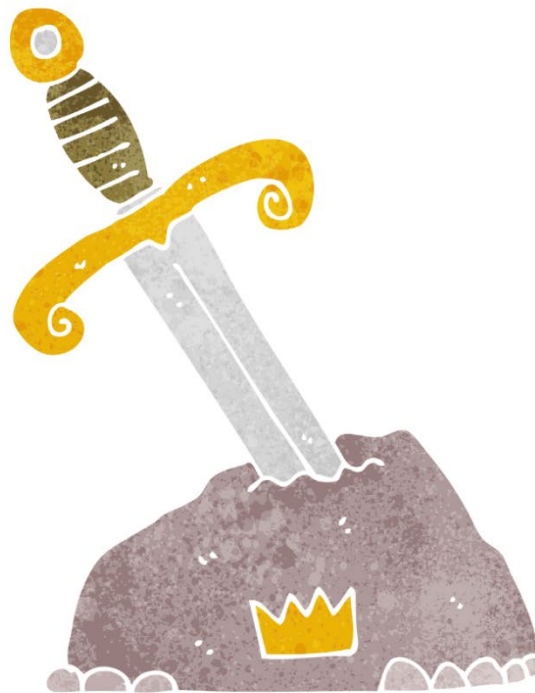


die Rüstung



der Ritter

Apprentissage vocabulaire Memory



die Krone



das Schwert

Apprentissage Vocabulaire Memory



die Prinzessin



der König

Apprentissage Vocabulaire Memory



die Zauberin



der Drache

Apprentissage Vocabulaire Memory



Apprentissage Vocabulaire Memory

der Roller



der Fisch

Apprentissage Vocabulaire Memory



Apprentissage Vocabulaire Memory

das Pferd



das Stofftier

Apprentissage Vocabulaire Memory



das Schloss



die Sternschnuppe

Apprentissage Vocabulaire Memory



der Zauberstab



der Mond

Liste Vocabulaire

La chasse au mot du dragon

Deutsch	Français
das Abenteuer	l'aventure (fem.)
der Ritter	le chevalier
die Tafelrunde	la table ronde
das Schwert	l'épée (fem.)
die Rüstung	l'armure (fem.)
die Lanze	la lance
das Pferd	le cheval
der Roller	la trotinette
das Stofftier	la peluche
die Angst	la peur
der Mut	le courage
der Drache	le dragon
die Prinzessin	la princesse
retten (V.)	sauver (v.)
der Fisch	le poisson
der Haken	l'hameçon (masc.)
loslassen	lâcher (v.)
helfen (V.)	aider (v.)
der Freund	l'ami (masc.)
der Vater	le père
der Halbbruder	le demi-frère
die Schwester	la sœur
die Nadel	l'aiguille (fem.)
das Nähkästchen	la boîte à couture
langweilig (Adj.)	ennuyant (adj.)
tanzen (V.)	danser (v.)
die Zauberin	la magicienne
der Zauberstab	la baguette magique
der Zauberspruch	la formule magique
der König	le roi
die Königin	la reine
die Krone	la couronne
das Schloss	le château
edel (Adj.)	noble (adj.)
der Schlaf	le sommeil
die Nacht	la nuit
der Mond	la lune
die Sternschnuppe	l'étoile filante (fem.)
Achtung!	Attention!
Entschuldigung	Pardon
Guten Tag	Bonjour
Danke	Merci
Auf Wiedersehen	Au revoir

Questionnaire

AU QUATRE COINS DE L'AVENTURE

Question d'introduction

Quel personnage vous a le plus plu ?

- A: Merline
 - B: Artus
 - C: Arthur
 - D: un autre personnage
-

Que fait Merline au début de la pièce ?

- A: elle se transforme en animal**
 - B: elle fait de la soupe
 - C: elle passe l'aspirateur
 - D: elle grimpe dans un toaster
-

Qu'est-ce qu'Artus transporte avec lui au début de la pièce ?

- A: une vraie épée et un vrai cheval
 - B: un cheval en peluche et une épée en bois**
 - C: une banane et un parapluie
 - D: une armure en spaghetti
-

Comment s'appelle le cheval d'Artus ?

- A: Poupey
 - B: Schambrei**
 - C: Libertey
 - D: Kangourey
-

Avec quel moyen de locomotion arrive Arthur ?

- A: un vrai cheval
- B: une trottinette**
- C: un dinosaure
- D: sur un tapis volant

Qu'est ce que Merline fait avec Arthur au début de la pièce quand il devient trop insolent ?

A: Elle le transforme en lapin

B: Elle le transforme en ornithorynque

C: Elle le transforme en fromage

D: Elle le fait voler au beau milieu de la pièce

Comment Arthur et Artus ont-ils vaincu le dragon ?

A: Ils ont crié "BOUHH"

B: Ils l'ont chatouillé

C: Ils ont dansé avec lui

D: Ils lui ont jeté des pierres

Comment s'appelle le poisson qui leur apprend à nager ?

A: Aquamorata

B: Aquaplaning

C: Aquaketchup

D: Aquaquoi

D'où vient Schambrei ?

A: D'Allemagne

B: De Wales/ Du pays de Galles

C: Du Brésil

D: De France

Comment s'appelle la trottinette d' Arthur ?

A: Passelande

B: Patate

C: Pasta-nada

D: Papaoutai

Qu'est-ce qui se passe lorsque Arthur et Artus se disputent ?

- A: Merline les transforme en brocoli
 - B: Merline les transforme en popcorn
 - C: Merline les transforme en feux de signalisation
 - D: Merline les transforme en poissons**
-

À quoi sont accrochés Schambrei et Passelande dans l'eau ?

- A: À une méduse
 - B: À une part de gâteau
 - C: À un hameçon**
 - D: À un sous-marin
-

De quoi Artus a-t'il peur en voyant le dragon ?

- A: Qu'il mange Arthur au petit-déjeuner**
 - B: Qu'il ne l'invite pas à son anniversaire
 - C: Qu'il mange sa Vache qui rit
 - D: Qu'il ne sache pas danser
-

Qu'est-ce qu'Arthur fait pour impressionner Guenièvre ?

- A: Il lui chante une chanson d'amour
 - B: Il fait le poirier
 - C: Il se transforme en poisson
 - D: Il jette sa trottinette dans l'eau**
-

Que se passe-t'il quand Artus veut impressionner Guenièvre ?

- A: Il jongle avec trois dragons
- B: Il construit un château de sable
- C: Il jette Schambrei dans l'eau**
- D: Il fait un tour de magie

Que retiennent Arthur et Artus à la fin de l'histoire ?

- A: Que les chevaliers ne rigolent jamais
 - B: Qu'on est fort quand on est seul
 - C: Qu'à deux ça fonctionne mieux**
 - D: Que le dragon adore faire la fête
-

Transition vers l'exercice : "L'album de tableaux vivants"

Laquelle de ces 4 scènes vous a le plus plu ?

- A: La scène avec l'épée dans le rocher
- B: La scène avec le chevalier Sanssoumeil
- C: La scène avec le poisson
- D: La scène avec le dragon

Questions sur les scènes figées :

L'album de tableaux vivants

- Qu'est-ce que vous reconnaissez dans la scène figée ?
- Quels personnages, animaux ou objets sont représentés ?
- Quelle émotion (colère, joie, peur...) pouvez-vous reconnaître dans les visages et corps des personnages dans la scène ?
- Quelle action est représentée ? Que se passe-t-il sur scène ?
- Que pensent les personnages sur scène ?
- Que se passe-t-il dans la scène suivante ? Que disent les personnages ensuite ?

QUESTIONS POUR LES SCÈNES FIGÉES

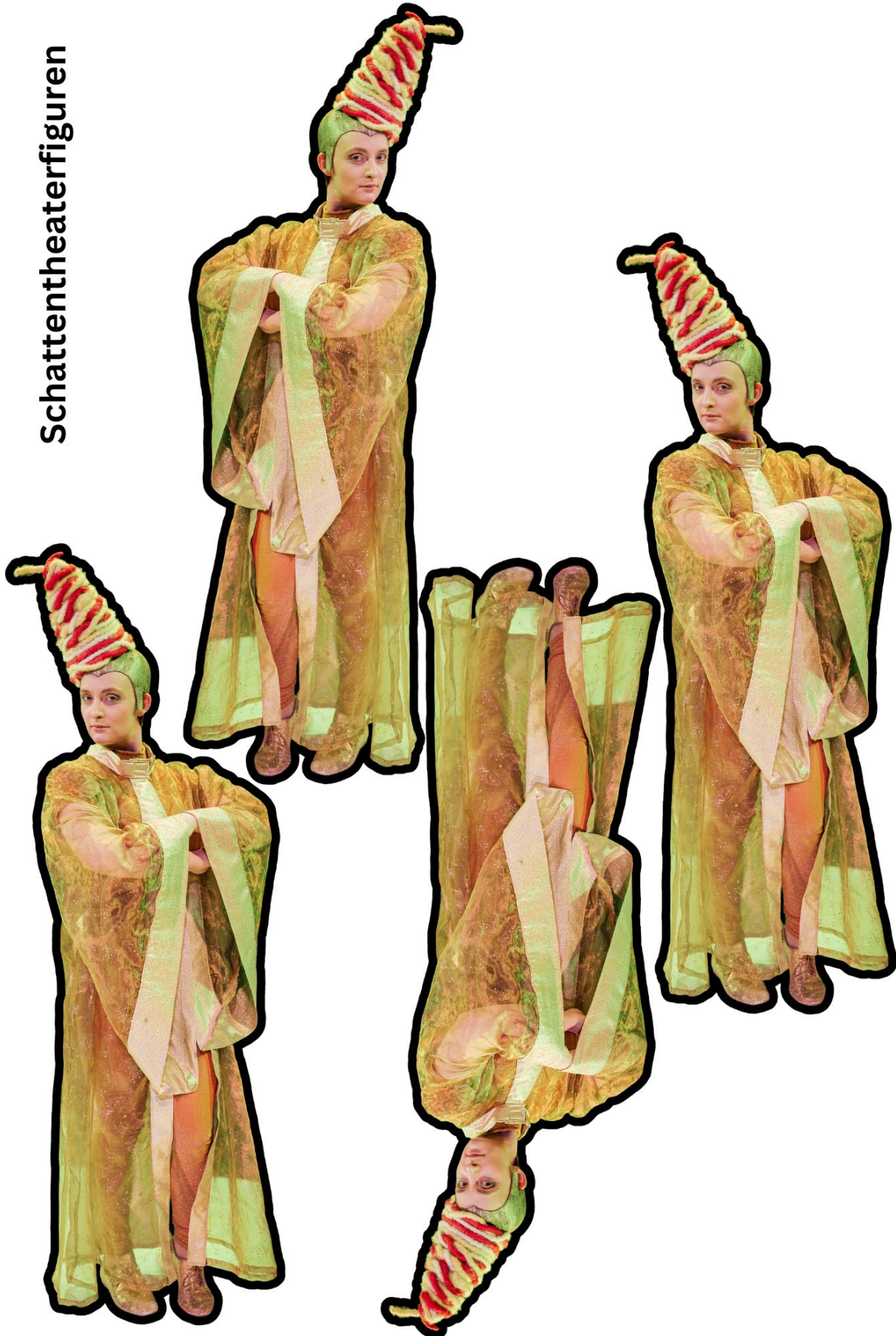
ALBUM DE TABLEAUX VIVANTS

- **Que pouvez-vous observer dans l'image figée ?**
→ Quels personnages, animaux ou objets sont représentés ?
- **Quelle émotion (→ colère, joie, peur, etc.) pouvez-vous reconnaître dans les visages et les postures des personnes et des animaux dans l'image figée ?**
- **Quelle action est représentée ou que se passe-t-il en ce moment dans la scène montrée par l'image figée ?**
- **À quoi pensent les personnages et les objets dans l'image figée en ce moment ?**
- **Que se passe-t-il ensuite dans la scène ?**
→ Que disent ou que font les personnages ou les objets ensuite ?

Schattentheaterfiguren



Schattentheaterfiguren



Schattentheaterfiguren



Schattentheaterfiguren



Schattentheaterfiguren



Schattentheaterfiguren



Schattentheaterfiguren



Schattentheaterfiguren

