

LA CAGNOTTE



D'Eugène Labiche

Mise en scène : **Laurence Andreini**

NOVEMBRE 2008

Jeudi 6 à 20h30

Vendredi 7 à 20h30

Samedi 8 à 20h30

Dimanche 9 à 20h30

Durée : 2h00

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Contacts : Grégory Michel // Jonathan Rouviller
03 22 22 24 76 // jonathan@comdepic.com

Comédie de Picardie, 62 rue des Jacobins, 80 000 Amiens
03 22 22 20 20

www.comdepic.com

COMEDIE SAISON 2008
DE PICARDIE 2009

« Une pièce est une bête à 1000 pattes qui doit toujours être en route. Si elle se ralentit, le public bâille ; si elle s'arrête, il siffle. »

Labiche

Sommaire

Distribution	5
Compétences visées	6
Résumé de <i>La cagnotte</i>	6
Le Théâtre Amazone	6
Labiche et le vaudeville (biographie)	8
Exploitation de la biographie	9
Lecture tabulaire de <i>La Cagnotte</i>	10
Le texte de théâtre	11
Vers le brevet	13
Jouer une scène de vaudeville	15
Lire, comparer un texte et une image	16
Groupement de textes	20
Règle du jeu de la bouillotte	25
Bibliographie	29

Compétences visées

- Je sais situer l'auteur et son œuvre dans l'histoire. 9
- Je sais réécrire un texte en changeant de point de vue. 9

- Je sais relever les principales informations d'une pièce de théâtre après lecture ou représentation 10

- Je sais réécrire un extrait de récit en scène de théâtre. 11
 - Mise en page d'un texte théâtral
 - Didascalies (ton et gestes)
 - Paroles rapportées au style direct
 - Paroles rapportées au style indirect
 - Différences entre texte narratif et texte théâtral

- Je sais rendre compte de ma compréhension d'un texte (je sais répondre à un questionnaire de type brevet) 13

- Je sais jouer une scène de vaudeville. 15

- Je sais analyser, comparer une image et un texte 17

- Je sais analyser et comparer des textes qui portent sur un même thème : l'argent. 20

- Je sais reconstituer une règle du jeu (cohérence textuelle) 25
- Je comprends les informations données dans un texte explicatif (Règle du jeu)
- Je peux reformuler oralement la règle du jeu

LA CAGNOTTE

Comédie en cinq actes
d'Eugène Labiche

Mise en scène Laurence Andreini

Dramaturgie
Scénographie
Costumes
Lumières
Son
Compositeur
Assistante mise en scène
Constructeur décor
Régie Générale

Gabrielle Piwnik
Philippe Marioge
Florence Laforge
Etienne Dousselin
Michaël Schaller
Christine Van Beveren
Delphine Lainé
Michel Pearson
Laurent Semelier

Avec

Michel Baumann
Eric Bergeonneau
Christian Caro
Benoît Marchand
Marie-Aude Weiss
Audrey Lamy
Cyril Dubreuilh
Jean-Marc Lallement
Damien Henno

Champbourcy
Cordenbois
Colladan
Baucantin/Cocarel
Léonida
Blanche
Sylvain
Félix /Béchut
Benjamin/ Joseph

LA CAGNOTTE, un chef-d'œuvre burlesque

Il arrive que la hiérarchie du talent bouscule celle des genres...

Et La Cagnotte d'Eugène Labiche, un chef d'œuvre dans l'art du mouvement et du burlesque, s'est hissée à la hauteur des grands classiques grâce au génie de son auteur.

Labiche a déjà connu un triomphe avec *Un chapeau de paille d'Italie* en 1851... *La Cagnotte*, écrite en 1864 est de la même veine, une comédie-cortège en 5 actes écrite sur un rythme de Carnaval, passant tour à tour de la farce à la tragédie et du rêve au cauchemar, mettant en scène le ridicule et l'absurde d'une petite bourgeoisie ambitieuse et corrompue.

Donc, une amicale société de notables provinciaux, que réunit à jour fixe une sempiternelle partie de cartes, décide un beau jour d'aller à Paris dépenser l'argent de la cagnotte... S'en suit une cascade de catastrophes savamment orchestrées par le hasard : pris pour une bande de voleurs, ces « nantis » de La Ferté-sous-Jouarre seront accusés, emprisonnés, dévalisés et humiliés. C'est Félix, l'heureux jeune clerc de notaire plein d'avenir qui ramènera tout ce « petit » monde au bercail, où l'on est à l'abri de tout, même des rêves...

« La Cagnotte », pièce primesautière et réjouissante d'Eugène Labiche, ne manque pas de qualités... interprétée par l'excellente compagnie Théâtre Amazone qui en tire le meilleur parti.

Sud Ouest

Situations et cocasses et humour à profusion... la très talentueuse troupe rochelaise Théâtre Amazone, dirigée par le metteur en scène Laurence Andreini, a su rendre tout le nectar d'une des comédies les plus réussies d'Eugène Labiche.

L'Hebdo de Charente-Maritime

Le Théâtre Amazone

Du Théâtre d'Ulysse, sa première compagnie créée en 1988 à Cayenne, au Théâtre Amazone, il n'y a qu'un fleuve : l'Amazone, qui conduit Laurence Andreini de Cayenne à La Rochelle, après une escale à Paris en 1990, le temps d'y nouer quelques amitiés fortes chez Pierre Debauche à l'Ecole Internationale de mise en scène, et d'y creuser le berceau d'un projet fou : la création de Sappho, de Lawrence Durrell. Le Théâtre Amazone est né ! en 1993.

Il fallait un premier port : l'Abbaye aux Dames a appelé Dame Sappho (mai 1996), puis, fidèle à son ancienne élève, Pierre Debauche a accueilli Sappho pendant un mois à Agen où le spectacle a été salué unanimement par la critique et le public (plus de 3000 spectateurs !) en Octobre 1996.

Suivront d'autres créations : *A Julia* de Margareta Garpe (auteur contemporain suédois) en 1998, *Le Prince travesti* de Marivaux en 1999, *Propriété condamnée* de Tennessee Williams en 2001, *La Belle et la Bête* en 2002, *Not about nightingales - Rien à voir avec les rossignols - inédit* de Tennessee Williams en 2005, *Marie Tudor* de Victor Hugo en 2006.

Parallèlement à la création, la Compagnie privilégie le travail de formation des publics notamment universitaire et scolaire. Par souci d'expérimentation et de recherche, Laurence Andreini dirige des Ateliers de pratique théâtrale depuis 18 ans et crée en 1994 à La Rochelle le premier Atelier de Mise en scène et de Techniques du Théâtre en milieu universitaire. Chargée de mission dès 1994 par le Ministère de la Culture, elle ouvre en 1997 deux Unités de Valeur Libres à l'Université de La Rochelle pour les étudiants de DEUG toutes filières confondues.

En 1998-1999, soutenue par l'Université de La Rochelle, elle travaille à la création d'un Festival Universitaire du Grand Ouest (8 universités). En Avril 1999, 24 représentations sont accueillies pendant 4 jours à La Rochelle en collaboration avec La Coursive, Le Carré Amelot, la Maison de l'étudiant et la Ville de La Rochelle.

Pour mutualiser des moyens de création et rompre l'isolement des créateurs, le Théâtre Amazone investit un atelier de mécanique générale de 700 m² à La Rochelle en 1998. Depuis, Laurence Andreini est artiste-associée de La Fabrique du Vélodrome, l'espace de résidences de création de la ville de La Rochelle.

Labiche et le vaudeville

Labiche (1815-1888) a quinze ans au moment où s'installe la monarchie de Juillet : c'est le moment où l'irrésistible ascension de la bourgeoisie, commence sous la Révolution, connaît une accélération décisive. Cette classe sociale, aux configurations assez floues, participe désormais au pouvoir.

La bourgeoisie n'a encore aucune homogénéité : constituée, d'une part, du peuple nombreux des retraités, des employés, des petits commerçants, etc., qui sont conscients d'être promus à une sorte de dignité sociale, tout en étant incertains de leur statut, elle se différencie par le haut, d'autre part, avec l'apparition des grandes fortunes de la banque, de l'industrie et du négoce, voire avec la fondation de véritables dynasties familiales.

A cette bourgeoisie montante, Eugène Labiche appartient indubitablement : petit-fils de notaire, fils d'un riche négociant, pourvu dès sa majorité d'une rente confortable, il suit une ligne bien tracée. Il canalise ses ambitions littéraires en choisissant l'industrie du vaudeville, sans craindre de se définir comme un fabricant du rire, et il épouse une jeune fille de son milieu, qui lui apporte dans sa corbeille 150 000 F.

Républicain modéré en 1848, candidat malheureux à la Constituante, il s'inquiète vite de la montée du désordre, et il rallie d'emblée le nouvel Empire, auquel il demeurera fidèle jusqu'au bout. La Commune l'horripile et la III^{ème} République, à ses débuts l'inquiète.

Auteur, il est modeste et il se définit simplement comme un rieur : « Ma petite muse, dit-il, c'est la bonne humeur. » Il met en scène le monde qu'il connaît le mieux, celui de la petite et, parfois, de la moyenne bourgeoisie, qu'il sait inquiet de lui-même, de son langage et de sa culture ; il ne fait rien de plus, en apparence, que d'en épingler les ridicules, les manies et les fragilités, sans amertume.

A partir de 1850, sa palette s'élargit : il ne hausse certes pas le ton, mais il prend davantage de plaisir à pousser jusqu'à ses extrêmes conséquences la logique du langage et des situations, il imprime un rythme de plus en plus fou à la mécanique de ses intrigues, et il donne à beaucoup de ses personnages une cohérence implacable. Mieux encore : il applique son génie de l'extravagance à enchaîner des aventures destructibles.

On peut donc penser, avec le surréaliste Philippe Soupault, que Labiche « a fait tout ce qu'il a pu pour donner le change et éviter qu'on ne lui accorde plus qu'il ne demandait ». Son art exclut tout jugement moral, toute velléité de corriger les mœurs ou de fustiger les caractères : il montre tout uniment comment les situations possèdent une logique parfois infernale et détruisent tout par le seul jeu des mécanismes qu'elles enclenchent, et comment le langage peut se mettre à fonctionner tout seul, par et pour lui-même, en vidant au passage les êtres de leur substance.

Le vaudeville porte à la scène des situations, des conditions et des personnages proches de la vie. Il naît de la tradition fondée par le théâtre de foire et par les premières formes d'opéra-comique qui se nourrissaient plutôt d'un réalisme caricatural, fortement teinté de fantaisie, voire de gaudriole. Il ne reviendra pas à ce théâtre-là de s'occuper des grands bouleversements de la société : la montée du capitalisme, l'emprise de la finance sur la politique...

Compétences :

- Je sais situer l'auteur et son œuvre dans l'histoire.
- Je sais réécrire un texte en changeant de point de vue.

Activités :

- Repérer les informations essentielles de la biographie de Labiche.

Cette activité permettra de voir si les élèves parviennent à sélectionner les informations essentielles d'un document de celles qui sont secondaires.

Trois relevés importants : Labiche et la bourgeoisie – Labiche et le théâtre – La définition du vaudeville

On s'assurera que tous les élèves ont bien relevé les informations pour passer à la deuxième activité :

- Retranscrire les informations relevées sous forme d'interview.

Afin que les élèves s'approprient les renseignements de la vie de Labiche, on leur proposera d'être journaliste et d'interviewer l'auteur lui-même.

Les élèves imaginent la question que le journaliste pose à l'auteur ainsi que sa réponse qui s'appuie sur la biographie.

Exemple :

Dans vos pièces, vous vous attaquez à la bourgeoisie, pourquoi ?

Je suis moi-même issu d'une famille bourgeoise. Je connais donc bien ce milieu. Mon grand-père était notaire ...

Comment réagissez-vous face à tous ces changements politiques ?

Pourquoi avoir choisi la comédie ?...

Lecture tabulaire de *La Cagnotte*

Compétence : je sais relever les principales informations d'une pièce de théâtre après lecture ou représentation

ACTES				
I	II	III	IV	V
SCÈNES				
8	11	11	15	7
Acte d'exposition : on présente les personnages ; l'action se met progressivement en place	Les péripéties			Dénouement
où ?				
La Ferté-sous-Jarre, dans le salon de Champbourcy, rentier.	Paris, dans un restaurant	Bureau de police	Agence matrimoniale de Cocarel	La rue
Quand ?				
Un soir	Le lendemain, Mardi gras	La journée	Le soir	Lever du soleil
Qui ?				
Champbourcy et ses amis (Colladan, Cordenbois, Baucantin, Félix Renaudier) ainsi que sa fille Blanche et sa sœur Léonida.	Les mêmes, Sylvain	Les mêmes, M. Béchut	Les mêmes, Cocarel	Les mêmes
(quoi ?) Les faits				
<ul style="list-style-type: none"> - jouent aux cartes. - décident de compter la cagnotte amassée depuis un an. - Léonida cherche un mari par petite annonce. - Félix amoureux de Blanche. - Décident de dépenser la cagnotte en allant à Paris. 	<ul style="list-style-type: none"> - Témoins d'un vol. - Après beaucoup de discussions sur le menu, ils commandent leur repas. - Léonida fait part à son frère qu'elle a décidé d'aller rendre visite à son « marieur ». - Sylvain, fils de Colladan, les rencontre au restaurant. - Refusent de payer la note élevée. - Champbourcy fait tomber une montre de son parapluie. - Finissent tous au commissariat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ne parviennent pas à s'expliquer. - On les enferme. - Tentent en vain de s'échapper. - Béchut est intéressé par Léonida. - Une voiture de police les attend. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sylvain est pris pour un serveur. - Tous arrivent : se sont échappés de la voiture. - Les deux prétendants de Léonida sont Cordenbois et Béchut - Ce dernier les reconnaît. - Ils fuient. 	<ul style="list-style-type: none"> - Après une mauvaise nuit, la bande tente de s'en sortir. - Félix vient sauver le groupe.

Compétence : je sais réécrire un extrait de récit en scène de théâtre.

- Mise en page d'un texte théâtral
- Didascalies (ton et gestes)
- Paroles rapportées au style direct
- Paroles rapportées au style indirect
- Différences entre texte narratif et texte théâtral

1. Lisez attentivement le texte suivant inspiré de *La cagnotte* de Labiche :

Léonida qui est la sœur d'un rentier du nom de Champbourcy joue avec celui-ci et d'autres camarades à un jeu de cartes, la bouillotte. Mais comme tous sont très bavards, elle frappe sur la table avec colère en lançant : « Ah ça ! joue-t-on, oui ou non ? ». Son frère, se rasseyant, lui répond que lui, il les attend. « Je vois... », dit-elle. Un autre joueur qui s'appelle Colladan dont les répliques sont souvent emplies de bêtises se dit : « Je parie qu'elle a beau jeu. ». Et, comme il a sans doute peur de perdre, finit par dire à voix haute : « Je passe ».

Un autre joueur du drôle de nom de Cordenbois s'adresse à Champbourcy en lui disant que sa lampe baisse. Ce dernier se lève et annonce que c'est la mèche qui charbonne. Il ajoute : « Pardon... voulez-vous me tenir le globe ? » Il le donne à Cordenbois, qui se lève aussi. Il prend le verre et le donne à Colladan qui se lève également, il arrange la mèche. « Je disais bien... la mèche charbonne. », renchérit-il. Il reprend le verre à Colladan, le pose sur la lampe, même jeu pour le globe. Une nouvelle fois, il lance un pardon et conclut en les remerciant. Tous trois se rassient.

Léonida s'impatiente de ne pouvoir jouer ses bonnes cartes. Mais tous trois, chacun leur tour, lancent : « Passe ! ».

2. Entourez en noir les noms des personnages mis en scène.
3. Soulignez en rouge les paroles que l'on peut repérer visuellement.
4. Soulignez en vert les paroles qui sont « fondues » dans la narration, qui ne sont pas repérables typographiquement.
5. Soulignez en bleu dans la narration les indications qui seront nécessaires pour jouer la scène (indications portant sur la voix, le ton, les gestes, les objets...).
6. Réécrivez l'ensemble en vous inspirant de la mise en page d'une scène de théâtre.

Les consignes 2 et 3 permettront le repérage des discours rapportés. Par ailleurs, l'élève sera obligé de transposer le discours indirect en discours direct pour la dernière consigne.

La consigne 4 permettra d'identifier les didascalies et d'expliquer leurs rôles.

FICHE ELEVE (2 EXEMPLAIRES)

1. Lisez attentivement le texte suivant inspiré de *La cagnotte* de Labiche :

Léonida qui est la sœur d'un rentier du nom de Champbourcy joue avec celui-ci et d'autres camarades à un jeu de cartes, la bouillotte. Mais comme tous sont très bavards, elle frappe sur la table avec colère en lançant : « Ah ça ! joue-t-on, oui ou non ? ». Son frère, se rasseyant, lui répond que lui, il les attend. « Je vois... », dit-elle. Un autre joueur qui s'appelle Colladan dont les répliques sont souvent emplies de bêtises se dit : « Je parie qu'elle a beau jeu. ». Et, comme il a sans doute peur de perdre, finit par dire à voix haute : « Je passe ».

Un autre joueur du drôle de nom de Cordenbois s'adresse à Champbourcy en lui disant que sa lampe baisse. Ce dernier se lève et annonce que c'est la mèche qui charbonne. Il ajoute : « Pardon... voulez-vous me tenir le globe ? » Il le donne à Cordenbois, qui se lève aussi. Il prend le verre et le donne à Colladan qui se lève également, il arrange la mèche. « Je disais bien... la mèche charbonne. », renchérit-il. Il reprend le verre à Colladan, le pose sur la lampe, même jeu pour le globe. Une nouvelle fois, il lance un pardon et conclut en les remerciant. Tous trois se rassoient.

Léonida s'impatiente de ne pouvoir jouer ses bonnes cartes. Mais tous trois, chacun leur tour, lancent : « Passe ! ».

2. Entourez en noir les noms des personnages mis en scène.
3. Soulignez en rouge les paroles que l'on peut repérer visuellement.
4. Soulignez en vert les paroles qui sont « fondues » dans la narration, qui ne sont pas repérables typographiquement.
5. Soulignez en bleu dans la narration les indications qui seront nécessaires pour jouer la scène (indications portant sur la voix, le ton, les gestes, les objets...).
6. Réécrivez l'ensemble en vous inspirant de la mise en page d'une scène de théâtre.

1. Lisez attentivement le texte suivant inspiré de *La cagnotte* de Labiche :

Léonida qui est la sœur d'un rentier du nom de Champbourcy joue avec celui-ci et d'autres camarades à un jeu de cartes, la bouillotte. Mais comme tous sont très bavards, elle frappe sur la table avec colère en lançant : « Ah ça ! joue-t-on, oui ou non ? ». Son frère, se rasseyant, lui répond que lui, il les attend. « Je vois... », dit-elle. Un autre joueur qui s'appelle Colladan dont les répliques sont souvent emplies de bêtises se dit : « Je parie qu'elle a beau jeu. ». Et, comme il a sans doute peur de perdre, finit par dire à voix haute : « Je passe ».

Un autre joueur du drôle de nom de Cordenbois s'adresse à Champbourcy en lui disant que sa lampe baisse. Ce dernier se lève et annonce que c'est la mèche qui charbonne. Il ajoute : « Pardon... voulez-vous me tenir le globe ? » Il le donne à Cordenbois, qui se lève aussi. Il prend le verre et le donne à Colladan qui se lève également, il arrange la mèche. « Je disais bien... la mèche charbonne. », renchérit-il. Il reprend le verre à Colladan, le pose sur la lampe, même jeu pour le globe. Une nouvelle fois, il lance un pardon et conclut en les remerciant. Tous trois se rassoient.

Léonida s'impatiente de ne pouvoir jouer ses bonnes cartes. Mais tous trois, chacun leur tour, lancent : « Passe ! ».

2. Entourez en noir les noms des personnages mis en scène.
3. Soulignez en rouge les paroles que l'on peut repérer visuellement.
4. Soulignez en vert les paroles qui sont « fondues » dans la narration, qui ne sont pas repérables typographiquement.
5. Soulignez en bleu dans la narration les indications qui seront nécessaires pour jouer la scène (indications portant sur la voix, le ton, les gestes, les objets...).
6. Réécrivez l'ensemble en vous inspirant de la mise en page d'une scène de théâtre.

Compétence : je sais rendre compte de ma compréhension d'un texte (je sais répondre à un questionnaire de type brevet)

Acte I, Scène VIII

Après leur habituelle partie de cartes, quelques amis décident de compter l'argent contenu dans la cagnotte...

LÉONIDA, BLANCHE, CHAMPBOURCY, COLLADAN, CORDENBOIS, BAUCANTIN, PUIS FÉLIX
Ils entrent portant chacun un papier à la main.

5 BAUCANTIN, *gravement*. Voici, messieurs, en ce qui me concerne, le résultat du dépouillement de la tirelire qui m'avait été confiée... son contenu total était de deux mille six cent vingt et un sous qui, convertis en francs et centimes, donnent cent trente et un francs et cinq centimes... je dois ajouter, pour être complètement exact, que j'ai trouvé quelques boutons mêlés à la monnaie...

CORDENBOIS. Tiens ! moi aussi !

CHAMPBOURCY. Moi aussi !

BLANCHE, *regardant Collandan*. Des boutons...

10 COLLADAN, *vivement*. C'est quelqu'un qui s'aura trompé !

CORDENBOIS, *en annonçant leur résultat, ils mettent leurs papiers à Baucantin*. Moi, messieurs, j'ai eu pour résultat cent vingt-huit francs et quatre boutons !

COLLADAN. Moi, cent vingt-sept francs, trois sous... et cinq centimes...

CHAMPBOURCY. Et pas de boutons ?

15 COLLADAN. Pas de boutons...

(Il remonte¹.)

CHAMPBOURCY, *à part, avec méfiance*. C'est bien drôle !

CORDENBOIS, *regardant Collandan, à part*. Ça n'est pas clair.

20 BAUCANTIN, *qui a pris les quatre papiers*. Ce qui, en additionnant les résultats des quatre dépouillements partiels, donne comme total général...

TOUS. Combien ?

BAUCANTIN. Quatre cent quatre-vingt-onze francs... vingt centimes...

TOUS. Ah !...

BAUCANTIN. Plus dix-huit boutons...

25 CHAMPBOURCY. C'est une jolie cagnotte !

CORDENBOIS. Magnifique !

COLLADAN. Je la croyais plus grasse.

CORDENBOIS. Dame ! sans les boutons...

30 CHAMPBOURCY. Maintenant, messieurs, le moment est arrivé où nous devons, après une mûre délibération, fixer l'emploi de la cagnotte.

TOUS. Oui ! oui !

¹ *Il remonte* : en termes de théâtre, remonter, c'est aller de la rampe vers le fond de la scène.

QUESTIONS (15 points)

I. Une scène de théâtre

1. Relevez au moins deux indices qui montrent qu'il s'agit d'un extrait de pièce de théâtre. (1 point)
2. Quel est le personnage qui a la plus longue réplique ? Pourquoi ? (1 point)

II. Le dépouillement de la cagnotte

3. Quelle didascalie montre que ce dépouillement est un moment important pour les personnages ? (0.5 point)
4. Quel est l'objet dans lequel les personnages ont amassé l'argent ? En quoi l'utilisation de cet objet peut surprendre ? (1 point)
5. Qui annonce le montant global de la cagnotte ? Pourquoi le montant est-il annoncé si tard dans la scène ? (1 point)
6. Relevez 2 types de phrases qui montrent l'impatience ou la joie des personnages. (1 point)
7. « Je la croyais plus grasse. » (ligne 27)
 - a) Quelle est la classe grammaticale de « la » ? (0.5 point)
 - b) Réécrivez la phrase en remplaçant « la » par un groupe nominal de même sens dans le texte. (1 point)

III. Une scène comique

8. a) Quel est l'objet qui crée la surprise des personnages ? Pourquoi ? (1 point)
b) Combien de fois dans la pièce évoque-t-on cet objet ? (0.5 point)
c) Comment nomme-t-on ce comique au théâtre ? (0.5 point)
9. Qui semble avoir triché ? Justifiez votre réponse en donnant 2 arguments qui s'appuient sur le texte. (2 points)
10. Relevez dans les lignes 1 à 15 une faute de langage commise par un des personnages. Pourquoi Labiche le fait-il s'exprimer ainsi ? (1.5 point)
11. Expliquez la phrase « ... nous devons, après une mûre délibération, fixer l'emploi de la cagnotte. » (lignes 29-30) (1.5 point)
12. Selon toi, en tenant compte des caractères des personnages, comment la scène va-t-elle se poursuivre ? (1 point)

RÉÉCRITURE (5 points)

« ... en ce qui me concerne, (...) mêlés à la monnaie... » (Lignes 3 à 5)

Réécrivez ce passage en commençant par « *Baucantin affirme que...* ». Faites toutes les transformations qui s'imposent.

Compétence : je sais jouer une scène de vaudeville. (Acte I, scène 8)

Cette scène qui est au cœur de la pièce (dépouillement de la cagnotte) peut être jouée en classe ou en atelier théâtre dans la mesure où elle fait intervenir plusieurs personnages. De même, le texte, simple et court, favorise les échanges entre les personnages.

▪ **Exercice de groupe** :

Les participants sont divisés en deux groupes. Les membres du premier groupe se répartissent sur l'espace de jeu et seront les statues. Ils devront conserver la même attitude pendant tout l'exercice. Les autres sont des mouches qui vrombissent et se déplacent dans l'espace de jeu en passant près des statues. Au signal chaque mouche se pose sur la statue la plus proche, c'est à dire qu'elle touche la statue avec le nez. Nouveau signal, les mouches reprennent leur vol en pensant à ne pas toujours "voler" au même niveau. Après quelque temps, les statues deviennent mouches et les mouches statues. Travail de la concentration, de l'occupation de l'espace, du contact physique, du déplacement corporel en évitant un déplacement trop droit et trop rigide.

▪ **Exercice de caractérisation** :

On place quelques chaises devant les élèves. Sur chaque chaise, on dépose un papier sur lequel est inscrit un caractère (l'amoureux – l'avare – le jeune premier – l'idiot ...). Chacun va s'asseoir sur sa chaise et tente par le mime de faire devenir aux autres élèves le caractère qu'il interprétait.

On peut faire le même jeu en remplaçant les caractères par un métier (percepteur – secrétaire – instituteur...)

▪ **Mise en scène** :

- **Solennité de la scène** : les personnages donnent beaucoup d'importance au calcul de la cagnotte – discours et attitude officiels

- **Comique de la scène** : Le comique de répétition avec les différents boutons trouvés - Le langage de Colladan - la suspicion des uns et des autres

- **Importance des objets** : la cagnotte – les boutons. On pourrait accentuer le rôle des objets en les grossissant par exemple, en les faisant fabriquer par les élèves. On insistera sur leurs couleurs pour mettre en avant leur importance.

- **Travail de groupe** : un groupe méfiant qui suspecte Colladan. Tous les regards doivent converger vers Colladan. On n'oublie pas que Colladan doit jouer l'imbécile.

- **Caractérisation des personnages** : On demandera aux élèves d'accentuer les travers, de s'amuser des stéréotypes que représente chaque personnage. (cf. les caricatures de Daumier)

- **Champbourcy** – le rentier : chef de famille qui vit avec sa sœur et sa fille. Il aime diriger son monde. Il aime donner des ordres. Prétentieux (l'histoire de la pompe)
- **Léonida** : vieille fille – sentimentale qui rêve de trouver son âme sœur (relire la petite annonce)
- **Cordenbois** : pharmacien – sentimental
- **Blanche et Félix** sont les jeunes amoureux
- **Colladan** : peu de délicatesse (relations avec son fils) – avare – idiot
- **Baucantin**, percepteur

FICHE ÉLÈVE



Daumier, lithographie parue dans *Charivari*

CORDENBOIS, *entrant du fond.* Voilà ! j'ai loué tout ça chez Babin. C'est tout neuf... et sauf deux taches de graisse qu'on a fait disparaître... seulement je sens la benzine... je me suis arrosé d'eau de Cologne... (*Se flairant.*) mais la benzine domine !... C'est peut-être une bêtise que je fais en venant ici... Après cela, elle ne peut pas m'entraîner bien loin ! ... de deux choses l'une : ou cette jeune fille... celle qui se fait annoncer dans le journal... est jolie ou elle est laide, si elle est laide, j'en serai pour les cinq louis que Cocarel m'a fait déposer ce matin... mais si elle est jolie... je fais une magnifique affaire... je ne parle pas du bonheur qu'on a à épouser une jolie femme... Dame ! on n'est pas de marbre ! je me suis dit : elle a cinq mille francs de rente ... ma pharmacie en rapporte quatre. Ça fait neuf. Je compte y joindre un petit commerce de mercerie, de parfumerie et d'épicerie... pour occuper ma femme... mettons mille francs seulement... ça me fera dix... autant que Champbourcy. Je donnerai une pompe à la commune... il sera furieux ! il y a une chose qui m'inquiète... Cocarel m'a annoncé que j'avais un concurrent, c'est même pour lui que l'entrevue a été arrangée... mais comme m'a fort bien dit l'entrepreneur : c'est une lutte... au plus aimable ! (*Se flairant.*) Je crois que j'ai quelques chances... Mon Dieu ! que je sens la benzine... Ah ça ! je voudrais bien savoir ce que sont devenus les Champbourcy... je les ai attendus deux heures en haut lorsque le gardien m'a dit qu'on allait fermer le monument... Je n'ai vu personne ; ce n'est pas gentil ! ... quand on convient de manger une cagnotte, on ne doit pas la manger les uns sans les autres... je m'en expliquerai avec Champbourcy, ce soir, au chemin de fer... nous devons prendre le dernier train.

Acte IV, scène 4, *La cagnotte*, La Biche.

Compétence : Je sais analyser, comparer une image et un texte

Activités :

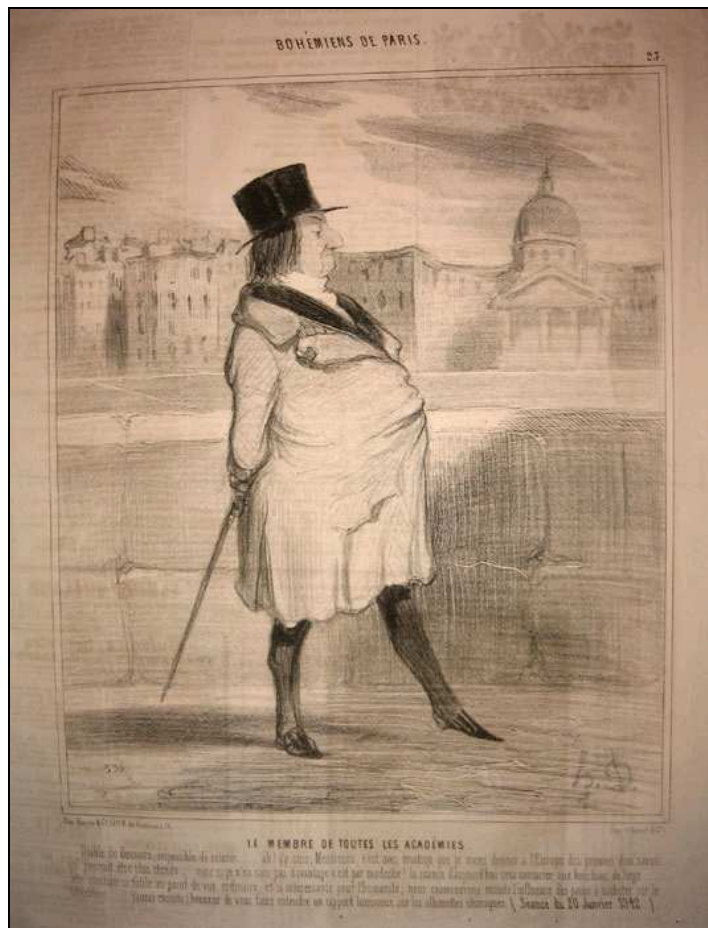
On demandera aux élèves de comparer la scène de *La cagnotte* avec la lithographie de Daumier selon 2 axes de lecture :

I/ Un déguisement de bourgeois

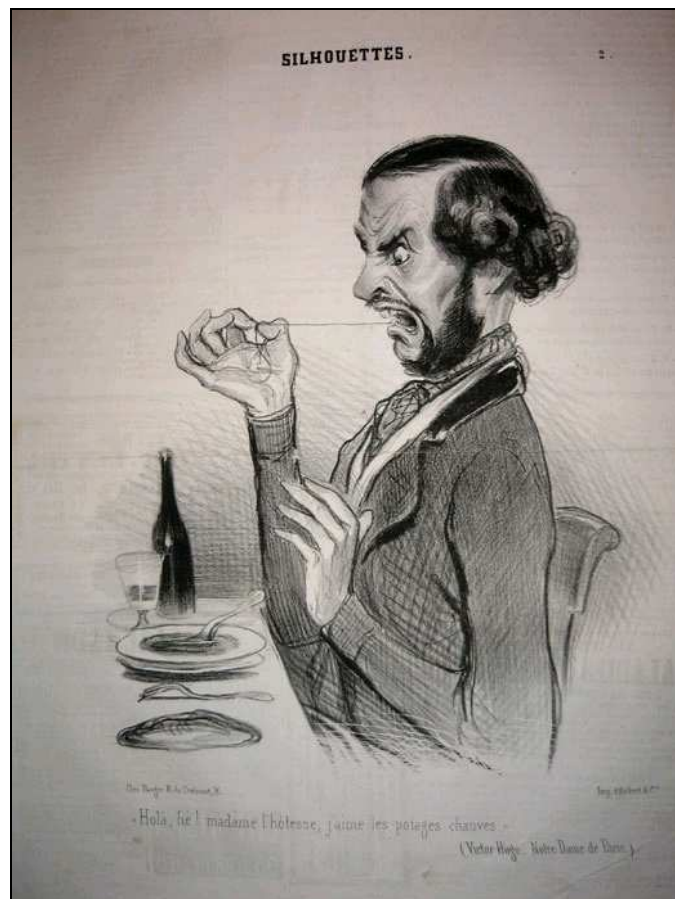
- titre de la lithographie
- attitude, posture des mains (domestique en mouvement – bourgeois statufié)
- location du costume pour Cordenbois
- volonté de s'enrichir – préoccupation obsédante de l'argent

II/ Une scène comique : la caricature

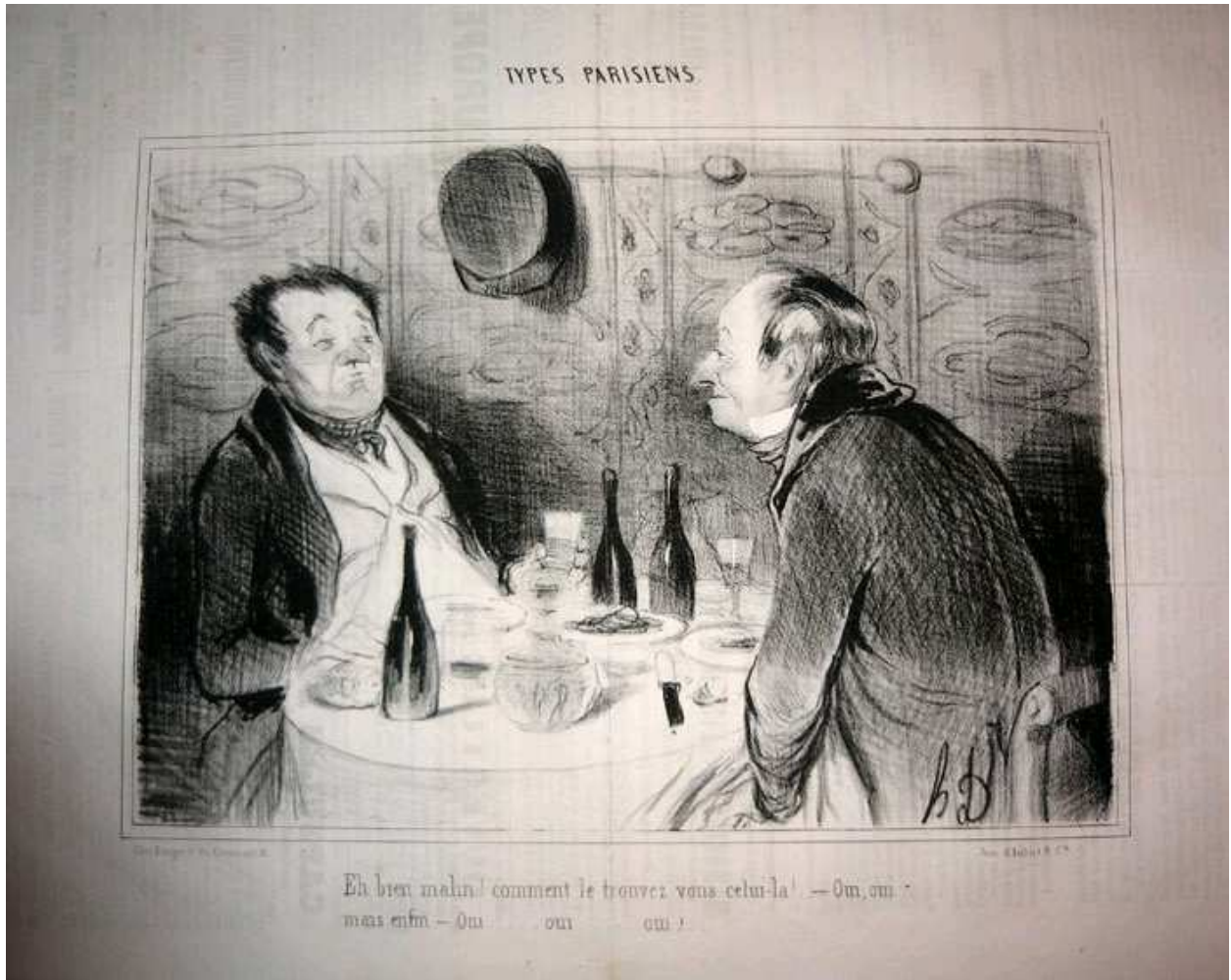
- solennité du personnage (analyse des autres lithographies)
- grimace du visage
- comique de répétition chez La Biche (gestes et mots)
- Misogynie du personnage
- lutte amoureuse



Daumier, lithographie parue dans *Charivari*



Daumier, lithographie parue dans *Charivari*



Daumier, lithographie parue dans *Charivari*



Daumier, lithographie parue dans *Charivari*

Compétence : je sais analyser et comparer des textes qui portent sur un même thème :
l'argent.

TEXTE 1

Le soleil couchant éclairait brillamment la chambre et son papier jaune, ses géraniums et ses rideaux de mousseline. « Et ce jour-là, le soleil brillera sans doute comme maintenant », pensa-t-il inopinément, jetant un regard circulaire pour retenir, dans la mesure du possible, la disposition des meubles. Mais il n'y avait là rien de spécial. Le mobilier, très vieux, de bois jaune, se composait d'un divan avec un immense dossier bombé, d'une table ovale, d'un lavabo avec un petit miroir, de quelques chaises contre les murs et de deux ou trois chromos représentant des demoiselles allemandes avec des oiseaux dans les mains — c'était tout. Dans un coin, devant une grande icône brûlait une vieilleuse. Tout était très propre ; les meubles et le parquet cirés brillaient, « La main d'Elisabeth », pensa-t-il. Il n'y avait pas une poussière dans tout l'appartement. « C'est toujours chez de vieilles méchantes veuves qu'on trouve une propreté pareille », pensa encore Raskolnikov, regardant de biais le rideau de mousseline pendu devant la porte de la seconde chambre où se trouvait le lit et la commode de la vieille et où il n'avait jamais pénétré. Ces deux chambres, c'était là tout le logement.

— Que désirez-vous ? dit sévèrement la petite vieille entrant dans la chambre et se campant directement devant lui pour le voir bien en face.

— Voilà, je viens mettre cela en gage, dit-il.

Il sortit de sa poche une vieille montre d'argent. Le boîtier était plat et portait au dos, gravé, un globe terrestre. La chaîne était en acier.

— Mais, la reconnaissance précédente est déjà arrivée à échéance. Il y a déjà trois jours que le mois est échu.

— Je vous paierai encore les intérêts pour un mois. Prenez patience.

— Il dépend de moi seule de patienter ou de vendre votre objet sur l'heure.

— Combien pour cette montre, Alona Ivanovna ?

— Tu viens avec des bagatelles, petit père, elle ne vaut pas lourd. Vous avez eu deux billets pour l'anneau, l'autre jour, et on pourrait en acheter un pareil pour un rouble et demi chez un bijoutier.

— Vous m'en donnerez bien quatre roubles. Je la dégagerai ; je la tiens de mon père. Je recevrai bientôt de l'argent.

— Un rouble et demi et l'intérêt d'avance, puisque vous le voulez.

— Un rouble et demi ! s'exclama le jeune homme.

— Comme vous voulez.

Et la vieille lui tendit la montre.

Le jeune homme la prit et de fureur voulut s'en aller. Mais il se ravisa, se rappelant qu'il ne savait où s'adresser et qu'il y avait encore une autre raison à sa visite.

— Donnez ! dit-il rudement.

La vieille tâta les clés dans sa poche et passa dans l'autre chambre, derrière le rideau. Le jeune homme, resté seul au milieu de la chambre, tendit l'oreille et chercha à deviner. Il l'entendit ouvrir la commode. « Probablement le tiroir supérieur », pensa-t-il, « Elle porte les clés dans sa poche droite... Toutes ensemble, dans un anneau d'acier. Il y a là une clé plus grande que les autres, trois fois plus grande, avec un panneton dentelé ; évidemment, ce n'est pas une clé de la commode... Donc, il y a encore une cassette ou une cachette c'est curieux. Les cassettes ont toutes des clés pareilles... En somme, quelle bassesse, tout cela ! »

La vieille revint.

— Voilà, petit père : A dix kopecks du rouble par mois, cela fait quinze kopecks pour un rouble et demi, par mois, d'avance. Et pour les deux autres roubles, vous me devez au même intérêt, vingt kopecks, d'avance. En tout donc, trente-cinq kopecks. Vous avez donc pour la montre un rouble, quinze kopecks. Voici.

— Comment ! Cela fait un rouble quinze maintenant !

— C'est cela.

Le jeune homme ne discuta pas et prit l'argent. Il regardait la vieille et ne se hâtait pas de partir comme s'il avait encore quelque chose à dire ou à faire sans trop savoir quoi.

— Un de ces jours, Alona Ivanovna, je vais peut-être vous apporter encore un objet... un bel objet... en argent., un étui à cigarettes... dès que mon ami me l'aura rendu...

Il se troubla et se tut.

— Nous en reparlerons alors, petit père.

— Au revoir... Et vous restez toujours seule à la maison ? Votre sœur n'est pas là ? demanda-t-il, aussi désinvolte qu'il pouvait l'être, en passant dans l'antichambre.

— Qu'est-ce que vous lui voulez, à ma sœur ?

— Mais rien de spécial. J'ai demandé cela comme ça... Ne croyez pas... Au revoir, Alona Ivanovna.

Raskolnikov sortit, décidément décontenancé. Son trouble croissait de minute en minute. Descendant l'escalier, il s'arrêta plusieurs fois, comme frappé brusquement par quelque chose. Dans la rue, enfin, il s'exclama :

« Ah ! mon Dieu ! Comme tout cela est dégoûtant ! Est-il possible, vraiment que je... non c'est faux, c'est inepte ajouta-t-il résolument. Est-il possible qu'une telle horreur me soit venue à l'esprit ? Quand même, de quelle bassesse est capable mon cœur. Et surtout, c'est sale, c'est répugnant, c'est mal, c'est mal !... Et moi, pendant tout un mois... »

Mais ses gestes et ses exclamations ne purent traduire son émotion. La sensation de profond dégoût qui serrait et troublait son cœur lorsqu'il se rendait chez la vieille devint à ce point intense et précise qu'il ne savait comment échapper à cette angoisse. Il marchait sur le trottoir, comme ivre, buttant contre les passants qu'il ne voyait pas, et ne se ressaisit que dans la rue suivante. Il leva les yeux et vit qu'il se trouvait en face d'un débit. L'escalier d'entrée s'enfonçait dans le sol. Deux ivrognes le grimpaient justement. Sans plus réfléchir, Raskolnikov descendit. Il ne fréquentait guère les cabarets, mais, pour l'heure, sa tête tournait et une soif brûlante le torturait.

*Crime et châtime*nt, Dostoïevski.

TEXTE 2

HARPAGON. Je me suis engagé, maître Jacques, à donner ce soir à souper.

MAITRE JACQUES. Grande merveille !

HARPAGON. Dis-moi un peu, nous feras-tu bonne chère ?

MAITRE JACQUES. Oui, Si vous me donnez bien de l'argent.

HARPAGON. Que diable ! toujours de l'argent ! Il semble qu'ils n'aient autre chose à dire : de l'argent, de l'argent, de l'argent ! Ah ! ils n'ont que ce mot à la bouche, de l'argent ! Toujours parler d'argent ! Voilà leur épée de chevet, de l'argent !

VALERE. Je n'ai jamais vu de réponse plus impertinente que celle-là. Voilà une belle merveille que de faire bonne chère avec bien de l'argent ! C'est une chose la plus aisée du monde, et il n'y a si pauvre esprit qui n'en fît bien autant ; mais, pour agir en habile homme, il faut parler de faire bonne chère avec peu d'argent.

MAITRE JACQUES. Bonne chère avec peu d'argent ?

VALERE. Oui.

MAITRE JACQUES. Par ma foi, monsieur l'intendant, vous nous obligerez de nous faire voir ce secret, et de prendre mon office de cuisinier : aussi bien vous mêlez-vous céans d'être le factotum.

HARPAGON. Taisez-vous. Qu'est-ce qu'il nous faudra ?

MAITRE JACQUES. Voilà monsieur votre intendant qui vous fera bonne chère pour peu d'argent.

HARPAGON. Haye ! Je veux que tu me répondes.

MAITRE JACQUES. Combien serez-vous de gens à table ?

HARPAGON. Nous serons huit ou dix ; mais il ne faut prendre que huit. Quand il y a à manger pour huit, il y en a bien pour dix.

VALERE. Cela s'entend.

MAITRE JACQUES. Eh bien, il faudra quatre grands potages et cinq assiettes. Potages... Entrées...

HARPAGON. Que diable ! voilà pour traiter toute une ville entière !

MAITRE JACQUES. Rôt...

HARPAGON, *en lui mettant la main sur la bouche.*
Ah ! traître, tu manges tout mon bien !

MAITRE JACQUES. Entremets...

HARPAGON. Encore ?

VALERE. Est-ce que vous avez envie de faire crever tout le monde ? et monsieur a-t-il invité des gens pour les assassiner à force de mangeaille ? Allez-vous-en lire un peu les préceptes de la santé et demander aux médecins s'il y a rien de plus préjudiciable à l'homme que de manger avec excès.

HARPAGON. Il a raison.

VALERE. Apprenez, maître Jacques, vous et vos pareils, que c'est un coupe-gorge qu'une table remplie de trop de viandes ; que, pour se bien montrer ami de ceux que l'on invite, il faut que la frugalité règne dans les repas qu'on donne, et que, suivant le dire d'un ancien, *il faut manger pour vivre, et non pas vivre pour manger.*

HARPAGON. Ah ! que cela est bien dit ! Approche, que je t'embrasse pour ce mot. Voilà la plus belle sentence que j'aie entendue de ma vie. *Il faut vivre pour manger, et non pas manger pour vi...* Non, ce n'est pas cela. Comment est-ce que tu dis ?

VALERE. *Qu'il faut manger pour vivre, et non pas vivre pour manger.*

HARPAGON. Oui. Entends-tu ? Qui est le grand homme qui a dit cela ?

VALERE. Je ne me souviens pas maintenant de son nom.

HARPAGON. Souviens-toi de m'écrire ces mots. Je les veux faire graver en lettres d'or sur la cheminée de ma salle.

Molière, *L'Avare*, Acte III, scène 1.

TEXTE 3

MARC. Tu as Serge ces derniers jours ?

YVAN. Pas vu. Et toi ?

MARC. Vu hier.

YVAN. En forme ?

MARC. Très. Il vient de s'acheter un tableau.

YVAN. Ah bon ?

MARC. Mmm.

YVAN. Beau ?

MARC. Blanc.

YVAN. Blanc. Représente-toi une toile d'environ un mètre soixante sur un mètre vingt... fond blanc...

MARC. Entièrement blanc... en diagonale, de fines rayures transversales blanches... tu vois... et peut-être une ligne horizontale blanche en complément, vers le bas...

YVAN. Comment tu les vois ?
Pardon ?

YVAN. Les lignes blanches. Puisque le fond est blanc, comment tu vois les lignes ?

MARC. Parce que je les vois. Parce que mettons que les lignes soient légèrement grises, ou l'inverse, enfin il y a des nuances dans le blanc ! Le blanc est ou moins blanc !

YVAN. Ne t'énerve pas. Pourquoi tu t'énerves ?

MARC. Tu cherches tout de suite la petite bête. Tu ne me laisses pas finir !

YVAN. Bon. Alors ?

MARC. Bon. Donc, tu vois le tableau.

YVAN. Je vois.

MARC. Maintenant tu vas deviner combien Serge l'a payé. [...] Je ne te demande pas une évaluation professionnelle, je te demande ce que toi Yvan, tu donnerais pour un tableau blanc agrémenté de quelques rayures transversales blanc cassé.

YVAN. Zéro centime

MARC. Bien. Et Serge ? Articule un chiffre au hasard.

YVAN. Dix mille.

MARC. Ah ah !

YVAN. Cinquante mille.

MARC. Vas-y...

YVAN. Quinze ?...Vingt ?...

MARC. Vingt. Vingt briques.

YVAN. Non ?!

MARC. Si.

YVAN. Vingt briques ??!

MARC....Vingt briques.

YVAN. Il est dingue !...

Yasmina REZA, « *Art* », in Théâtre, 1994.

TEXTE 4

MADAME RATINOIS. Ah que Frédéric va être heureux.

MADAME MALINGEAR. Entre nous, je crois qu'il ne déplaît pas à ma fille. Chère enfant ! Je vous promets de l'aimer comme une mère ! Voulez-vous que nous causions un peu de leur petite installation...

MADAME RATINOIS. Oh bien volontiers.

MADAME MALINGEAR. Dès demain, nous leur chercherons un appartement.

MADAME RATINOIS. Un entre-sol ?

MADAME MALINGEAR. Oh c'est bien bas, un entre-sol. Un second.

MADAME RATINOIS. C'est bien haut, un second.

MADAME MALINGEAR. Alors un premier ? C'est une affaire de cinq à six mille francs.

Elles s'asseyent.

MADAME RATINOIS. Mettons six mille francs.

MADAME MALINGEAR, *prenant une carte dans un petit portefeuille.* Attendez, je vais écrire sur cette carte. (*Écrivant.*) Loyer six mille francs.

MADAME RATINOIS. Toilette. C'est important !

MADAME MALINGEAR. Il est bien difficile, à une femme qui voit un certain monde, de s'en tirer à moins de quatre à cinq mille francs. C'est ce que je dépense.

MADAME RATINOIS. Moi aussi. Mettons six mille francs.

MADAME MALINGEAR, *écrivant.* Toilette, six mille francs. (*A part.*) A la bonne heure, elle ne lésine pas !

MADAME RATINOIS, *à part.* Moi qui n'ai dépensé que neuf cents francs l'année dernière, et Ratinois m'a grondée.

MADAME MALINGEAR. Voiture. Pensez-vous qu'ils puissent se donner une voiture ?

MADAME RATINOIS. Dame ! (*A part.*) Ça dépendra de la dot.

MADAME MALINGEAR. Il est tout à fait désagréable, pour une jeune femme, de piétiner dans la boue... surtout avec les robes qu'on fait aujourd'hui.

MADAME RATINOIS. Oh c'est impossible ! Il y a bien les voitures de place...

MADAME MALINGEAR. Les fiacres ? Oh ! ne me parlez pas de ces vilaines belles !

MADAME RATINOIS, *vivement.* Je n'en parle pas.

MADAME MALINGEAR. C'est noir... c'est étroit !...

MADAME RATINOIS. Et sale ! On ne m'y ferait monter pour rien au monde ! (*A part.*) Je vais toujours à pied.

MADAME MALINGEAR. Je pense qu'un petit coupé...

MADAME RATINOIS. Avec deux petits chevaux...

MADAME MALINGEAR. Et un petit cocher...

MADAME RATINOIS. Mettons six mille francs...

MADAME MALINGEAR, *écrivant.* Coupé, six mille. (*A part.*) Ces raffineurs, ça marche sur l'or ! (*Haut.*) Frais de maison, table...

MADAME RATINOIS. Mettons six mille francs.

MADAME MALINGEAR. C'est assez. (*Additionnant.*) Six, douze, dix-huit, vingt-quatre. Total, vingt-quatre mille francs... Cela me paraît bien. *Elle laisse la carte sur la table.*

MADAME RATINOIS. Ce n'est pas trop. (*A part.*) Ils doivent donner une dot formidable.

Elles se lèvent

La Biche, *La poudre aux yeux*, Acte II, scène 5.

Compétences :

- je sais reconstituer une règle du jeu (cohérence textuelle)
- je comprends les informations données dans un texte explicatif (règle du jeu)
- je peux reformuler oralement la règle du jeu

Règle du jeu de la BOUILLOTTE

Nombre de joueurs :

La bouillotte se joue à quatre joueurs

Matériel :

Un jeu de cartes de 32 cartes dont on a retiré les Valets, les 10 et les 7 - jetons

But du jeu :

Posséder un *brelan* (trois cartes de même valeur) : 3 rois, 3 reines, ... pour gagner la partie et obtenir le plus de jetons possibles à la fin du jeu.

Les points :

As : 11 points

Roi : 10 points

Dame : 10 points

9 : 9 points ...

Préparation du jeu :

- Chaque joueur dispose d'une *cave* (masse de jetons de même importance pour tous).
- Le donneur est désigné par la plus forte carte tirée au sort. Il distribue, une à une, 3 cartes à chaque joueur et retourne la 13^{ème} carte sur le talon.

Déroulement du jeu :

- A chaque partie, tous les joueurs placent un jeton au centre de la table.
- Lorsque les joueurs ont en mains leurs 3 cartes, c'est le joueur à la droite du donneur qui joue le premier.
- Le premier joueur doit « *parler* » en fonction de son jeu. Le joueur parie sur la possibilité d'avoir un *brelan* (trois cartes identiques). Après avoir regardé ses cartes, en fonction de son jeu, il peut :
 1. « *se carrer* », c'est-à-dire doubler la mise afin de passer. On dit « *Passe !* »
 2. s'il n'a pas passé, il peut demander à voir le jeu en ajoutant autant de jetons qu'en a mis le joueur précédent
 3. s'il n'a pas passé, il peut surenchérir (augmenter la mise)
- Quand un joueur passe, il retourne son jeu pour le montrer aux autres. Le jeu reste retourner dans la mesure où les autres pourront y avoir recours.
- Après un premier tour de jeu, ne restent que ceux qui n'ont pas passé. Ils peuvent enrichir leur jeu chacun leur tour en prenant une carte de leurs adversaires qui ont passé en montrant soit un As, soit un Roi.

- Si je montre un As de la même couleur que mon adversaire qui montre le Roi, celui-ci ne peut compléter son jeu.

Qui gagne ?

- Celui qui gagne est celui qui a le plus fort brelan. Le brelan le plus fort est celui constitué d'As. Mais le brelan d'As est battu par le « *brelan carré* ». On parle de « brelan carré » lorsque je complète mon brelan avec la carte du talon : j'ai dès lors quatre cartes identiques.

- Celui qui a en sa possession le plus fort brelan s'emparera de l'ensemble des mises exposées.

- Par ailleurs, en plus des mises, le gagnant reçoit un jeton supplémentaire des candidats qui ont tenu le coup et qui n'avaient pas de brelan. Lorsque le gagnant avait un brelan carré, les joueurs lui donneront 2 jetons.

Cas particuliers :

1. Si tout le monde passe, le dernier à passer remporte la mise.
2. Lorsque personne n'a de brelan, le gain revient à celui qui a le plus grand nombre de points obtenus par les cartes d'une même couleur.
3. En cas d'égalité, le premier qui a parlé l'emporte.

• Activité 1 (vérifier la cohérence textuelle) :

- Les différentes parties de la règle de la Bouillotte ont été mélangées. Proposez aux élèves de la reconstituer en découpant les éléments.
- On pourra demander aux élèves de relever les indices de lecture qui ont permis la reconstitution du texte initial.

• Activité 2 (compréhension du texte) :

Vrai ou faux ? Justifiez votre réponse en citant précisément le texte.

- | | |
|--|--|
| 1. La bouillotte se joue avec 20 cartes. | 7. Il est préférable d'être le dernier à passé. |
| 2. La bouillotte est un jeu de mise. | 8. Il faut bien cacher son jeu même lorsqu'on passe. |
| 3. La bouillotte est un jeu où l'on prend des risques. | 9. A la bouillotte, on distribue trois cartes d'un coup à chaque joueur. |
| 4. La carte du talon ne sert pas. | 10. L'As a une fonction particulière. |
| 5. Je peux passer sans perdre d'argent. | |
| 6. Le brelan d'As est toujours le plus fort. | |

• Activité 3 (compréhension et reformulation orale) :

- Le professeur ne sait pas jouer à la Bouillotte. Il demande à un élève d'expliquer à l'oral la règle.
 - A plusieurs ou seul, les élèves doivent de mémoire rédiger leur règle de la Bouillotte.
 - A plusieurs ou seul, les élèves doivent rédiger une règle du jeu de leur choix.
- (On pourra demander au professeur d'Arts plastiques de finaliser les productions avec les élèves)

FICHE ELEVE

Les titres :

1. LES POINTS

2. MATÉRIEL

3. BUT DU JEU

4. DÉROULEMENT DU JEU

5. PRÉPARATION DU JEU

6. QUI GAGNE ?

7. NOMBRE DE JOUEURS

8. CAS PARTICULIERS

Les explications :

A) 1. Si tout le monde passe, le dernier à passer remporte la mise.
2. Lorsque personne n'a de brelan, le gain revient à celui qui a le plus grand nombre de points obtenus par les cartes d'une même couleur.
3. En cas d'égalité, le premier qui a parlé l'emporte.

B) - Quand un joueur passe, il retourne son jeu pour le montrer aux autres. Le jeu reste retourner dans la mesure où les autres pourront y avoir recours

- Après un premier tour de jeu, ne restent que ceux qui n'ont pas passé. Ils peuvent enrichir leur jeu chacun leur tour en prenant une carte de leurs adversaires qui ont passé en montrant soit un As, soit un Roi.

- Si je montre un As de la même couleur que mon adversaire qui montre le Roi, celui-ci ne peut compléter son jeu.

C) - Celui qui a en sa possession le plus fort brelan s'emparera de l'ensemble des mises exposées.

- Par ailleurs, en plus des mises, le gagnant reçoit un jeton supplémentaire des candidats qui ont tenu le coup et qui n'avaient pas de brelan. Lorsque le gagnant avait un brelan carré, les joueurs lui donneront 2 jetons.

D) - Chaque joueur dispose d'une *cave* (masse de jetons de même importance pour tous).

- Le donneur est désigné par la plus forte carte tirée au sort. Il distribue, une à une, 3 cartes à chaque joueur et retourne la 13^{ème} carte sur le talon.

E) - A chaque partie, tous les joueurs placent un jeton au centre de la table.

- Lorsque les joueurs ont en mains leurs 3 cartes, c'est le joueur à la droite du donneur qui joue le premier.

- Le premier joueur doit « *parler* » en fonction de son jeu. Le joueur parie sur la possibilité d'avoir un brelan (trois cartes identiques). Après avoir regardé ses cartes, en fonction de son jeu, il peut :

1. « *se carrer* », c'est-à-dire doubler la mise afin de passer. On dit « *Passé !* »
2. s'il n'a pas passé, il peut demander à voir le jeu en ajoutant autant de jetons qu'en a mis le joueur précédent
3. s'il n'a pas passé il peut surenchérir (augmenter la mise)

F) - Celui qui gagne est celui qui a le plus fort brelan. Le brelan le plus fort est celui constitué d'As.

Mais le brelan d'As est battu par le « *brelan carré* ». On parle de « *brelan carré* » lorsque je complète mon brelan avec la carte du talon : j'ai dès lors quatre cartes identiques.

G) As : 11 points
Roi : 10 points
Dame : 10 points
9 : 9 points ...

H) La bouillotte se joue à quatre joueurs.

I) Un jeu de cartes de 32 cartes dont on a retiré les Valets, les 10 et les 7 - jetons

J) Posséder un *brelan* (trois cartes de même valeur) : 3 rois, 3 reines, ... pour gagner la partie et obtenir le plus de jetons possibles à la fin du jeu.

• **Activité 1** :

- Les différentes parties de la règle de la Bouillotte ont été mélangées. Découpez et reconstituez la règle du jeu en remplaçant correctement les différentes parties.
- Relevez les indices de lecture qui ont permis la reconstitution du texte initial.

• **Activité 2** :

Vrai ou faux ? Justifiez votre réponse en citant précisément le texte.

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. La bouillotte se joue avec 20 cartes.2. La bouillotte est un jeu de mise.3. La bouillotte est un jeu où l'on prend des risques.4. La carte du talon ne sert pas.5. Je peux passer sans perdre d'argent.6. Le brelan d'As est toujours le plus fort. | <ol style="list-style-type: none">7. Il est préférable d'être le dernier a passé.8. Il faut bien cacher son jeu même lorsqu'on passe.9. A la bouillotte, on distribue trois cartes d'un coup à chaque joueur.10. L'As a une fonction particulière. |
|---|---|
-

• **Activité 1** :

- Les différentes parties de la règle de la Bouillotte ont été mélangées. Découpez et reconstituez la règle du jeu en remplaçant correctement les différentes parties.
- Relevez les indices de lecture qui ont permis la reconstitution du texte initial.

• **Activité 2** :

Vrai ou faux ? Justifiez votre réponse en citant précisément le texte.

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. La bouillotte se joue avec 20 cartes.2. La bouillotte est un jeu de mise.3. La bouillotte est un jeu où l'on prend des risques.4. La carte du talon ne sert pas.5. Je peux passer sans perdre d'argent.6. Le brelan d'As est toujours le plus fort. | <ol style="list-style-type: none">7. Il est préférable d'être le dernier a passé.8. Il faut bien cacher son jeu même lorsqu'on passe.9. A la bouillotte, on distribue trois cartes d'un coup à chaque joueur.10. L'As a une fonction particulière. |
|---|---|
-

• **Activité 1** :

- Les différentes parties de la règle de la Bouillotte ont été mélangées. Découpez et reconstituez la règle du jeu en remplaçant correctement les différentes parties.
- Relevez les indices de lecture qui ont permis la reconstitution du texte initial.

• **Activité 2** :

Vrai ou faux ? Justifiez votre réponse en citant précisément le texte.

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. La bouillotte se joue avec 20 cartes.2. La bouillotte est un jeu de mise.3. La bouillotte est un jeu où l'on prend des risques.4. La carte du talon ne sert pas.5. Je peux passer sans perdre d'argent.6. Le brelan d'As est toujours le plus fort. | <ol style="list-style-type: none">7. Il est préférable d'être le dernier a passé.8. Il faut bien cacher son jeu même lorsqu'on passe.9. A la bouillotte, on distribue trois cartes d'un coup à chaque joueur.10. L'As a une fonction particulière. |
|---|---|

Bibliographie

Eugène Labiche, *La cagnotte*, Classiques Larousse, 1990.

Labiche, *Théâtre*, en deux volumes, choix de trente-trois pièces de la période 1842-1853, Garnier-Flammarion, 1979.

Jacqueline Autrusseau, *Labiche et son théâtre*, l'Arche, 1971.

Philippe Soupault, *Eugène Labiche, sa vie, son œuvre*, Mercure de France, 1966.

L'école des lettres (collèges) du 15 avril 1992.

Dossier élaboré par MICHEL Grégory
Responsable du service éducatif
de la Comédie de Picardie
gregory.michel@ac-amiens.fr