

# Le merveilleux pays d'Oz

**Par Robert RAJEOT**

## AVANT PROPOS

*Il faut, pour mener à bien la préparation d'une pièce de quelque importance, avec des acteurs enfants, il faut non seulement beaucoup de patience, mais encore un grand amour de la poésie et une parfaite connaissance du théâtre et de ses lois. Il faut aussi, cela va sans dire, aimer les enfants, mais les aimer sans faiblesse. »*

*Georges DUHAMEL*

Les enfants sont des comédiens nés. Naturels et crédibles avec très peu d'outils. Il suffit de les observer dans leurs jeux. À la vitesse de l'imaginaire, ils plongent dans des univers de fictions qui non rien à envier aux mondes virtuels de l'informatique. Ils créent spontanément des personnages, des dialogues, des situations, des décors avec rien, sans contraintes, sans limites cartésiennes. Ils sont tour à tour acteurs à multiples facettes et metteurs en scène. Seuls ou en groupe, les jeunes enfants sont capables, d'instinct —et c'est une des règles d'or du théâtre !— de *s'identifier à leurs personnages*. Ils les font vivre sans tabous, sans crainte du ridicule, sans retenue.

Au fil des ans, ça se gâte un peu et ils s'éloignent de Peter Pan et Alice.

Sauf quelques-uns...

Il serait regrettable de ne pas profiter de ces capacités merveilleuses pour les initier à cet art formidable du théâtre —apprentissage de la vie— et les entraîner dans une aventure, une œuvre collective : la création d'une pièce.

C'est magique !

### **Chanceler en a défini les objectifs principaux :**

- Débarrasser de la timidité
- Rabaisser les prétentions injustifiées
- Combattre l'individualisme
- Éprouver la patience
- Libérer l'imagination
- Forcer la nonchalance

### **Auxquels, en pédagogues avertis nous pouvons ajouter les avantages suivants :**

- Assurer une aisance orale
- Enrichir le vocabulaire et les connaissances
- Motiver et faciliter la scolarité par l'initiative
- Progresser vers un but collectif
- Épanouir, affirmer, consolider la personnalité
- Respecter, les autres, les lieux et une échéance

- Assumer coûte que coûte ses responsabilités.

Ces objectifs pourraient, à première vue, paraître ambitieux. Pourtant, par la volonté, l'enthousiasme et la rigueur, ils sont faciles à atteindre.

« **Les théâtronautes** » proposent des outils adaptés qui facilitent la réalisation :

- Des textes de qualité littéraire éprouvés
- Un soutien pédagogique à la mise en chantier du projet avec le « pilote pédago »
- Un dialogue avec l'auteur (voir une rencontre)
- La possibilité de poser des questions à des spécialistes du théâtre jeunesse
- Solliciter l'aide ponctuel d'un metteur en scène du théâtre jeunesse

Il n'y a pas à hésiter, **le cadre scolaire doit être le creuset de cet atelier d'alchimie**. Les enfants, les jeunes et moins jeunes qui ont goûté à cette expérience en sortent **métamorphosés**.

Après quarante-cinq ans d'expérience, personnellement, je ne vois toujours pas les désavantages et trouve toujours autant de bonheur à monter des spectacles. Bien sûr, il faut braver des tempêtes, (surtout en maternelles) mais « à vaincre sans péril... » et le jeu en vaut vraiment, vraiment la chandelle !... et tous les feux de la rampe.

Alors, frappons les trois coups...

**Gérard HUBERT-RICHOU**

Président des theatronautes.com

**CODE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

**Article L121 et suivants dont art 122-4 :**

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droits ou ayant cause est **illicite**. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un art ou procédé quelconque.

**TOUT SPECTACLE DOIT FAIRE L'OBJET D'UNE DÉCLARATION AUPRÈS DE LA  
SACD (SACD.fr ou 11bis rue Ballu ; 75442 Paris cedex 09)**

**LE MERVEILLEUX PAYS D'OZ**

**DISTRIBUTION**

**Environ 25 à 35 rôles (9 garçons et 16 filles ; jouable avec 5 G et 8 F, mais les groupes (soldates, diables rouges et tournesols) peuvent être mixtes et en nombre indéterminé.**

**Deux narrateurs (trices) ou duo mixte**

**Mombi la sorcière**

**Tip** (garçon en apparence, porte un bonnet de meunier assez long pour dissimuler sa chevelure de fille ! Elle est en réalité la princesse Ozma)

**Jacques Tête-de-Courge** (en vérité, une citrouille, façon halloween)

**Le chevalet**

**La générale Jinjembre et son aide de camp**

**le gardien des portes,**

**l'Épouvantail**

**Marie Melade**

**L'armée de la générale Jingembre** (autant de soldates que possible)

**L'armée royale d'Oz** (un unique soldat habillé en vert)

**Un Ouinkiz**

**Le Bûcheron-en-fer-blanc**

**Les tournesols** (nombre indéterminé)

**Les diables rouges** (nombre indéterminé)

**Maître Pou**

**La Reine de Souris**

**Deux soldates** (de la générale)

**Glinda l'enchanteresse**

**La colonel Violette** (deux soldates ou plus)

**DÉCORS**

**SCÈNE 1/** l'antre de la sorcière symbolisé par une cheminée et deux tabourets. Sur l'un, un chaudron où est plongés une grande cuillère. Un potager minuscule, où poussent des citrouilles (appelées ici courges, il faut s'y faire), entouré d'une courte barrière.

**SCÈNE 2 et 3/** Scène vide, juste un « Chevalet en bois ».

**SCÈNE 4 et 5/** le portail de la Cité d'Émeraude. Dans un coin une grosse pierre.

**SCÈNE 6/** Quelques meubles ou décorations pour symboliser une pièce.

**SCÈNE 7 et 8/** Pas de décors.

**SCÈNE 9- 10 et 11/** La salle du trône de la Cité d'Émeraude.

**PRÉAMBULE**

**Narratrice, narrateur**

**(Dans cet ordre par courtoisie, mais il n'est pas interdit de les intervertir.)**

**Tip est invisible dans le potager, il fabrique Jacques-Tête-de-Courge)**

**NARRATRICE** : Le Magicien d'Oz est dans toutes les mémoires. Que ce soit par le livre, les adaptations en bande dessinée, en dessins animés, en films, en pièces pour la télé ou le théâtre, tout le monde ici présent est capable de nommer...

**NARRATEUR** : Je compterai jusqu'à trois.

**NARRATRICE** : Le nom de l'héroïne du premier volume.

**NARRATEUR** : Un !... deux ... trois !

**PUBLIC** : Dorothée !

**NARRATRICE** : Ou Dorothy, en américain.

**NARRATEUR** : Ensuite, ses trois compères, en commençant par l'homme de paille auquel le Magicien d'Oz a transmis la couronne avant de regagner son pays ? 1... 2... 3 !

**PUBLIC** : L'épouvantail !

**NARRATRICE** : Nous avons un public extra. Ensuite, celui qui est tout en fer blanc ; (*plus vite*) 1... 2... 3 !

**PUBLIC** : Le bûcheron !

**NARRATEUR** : Et enfin, l'animal qui fut le plus poltron de la terre ; (*vite*) 1... 2... 3 !

**PUBLIC** : Le lion peureux !

**NARRATRICE** : Voilà, avec l'Épouvantail et le Bûcheron, de nouvelles aventures au merveilleux pays d'Oz.

**NARRATEUR** : Dorothée, retournée au Kansas, laissera sa place à un nouveau héros que nous découvrirons bientôt.

**NARRATRICE** : Et plein d'autres personnages, des gentils et des moins gentils, ...

**NARRATEUR** : Des bizarres des étranges,

**TOUS DEUX** : Pour vivre de nouvelles aventures extraordinaires au pays d'Oz !

*(Ils s'avancent à l'avant-scène, en confidence)*

**NARRATRICE** : Au pays des GillikinZ, situé au nord du pays d'Oz, vivait un jeune garçon nommé Tip.

**NARRATEUR** : Son nom complet était Tippetarius, mais la vieille Mombi prétendait que Tip était bien suffisant.

**NARRATRICE** : Ce garçon ne se souvenait pas de ses parents car il avait été placé en nourrice chez cette Mombi...

**NARRATEUR** : Pas très fréquentable d'ailleurs et qu'on disait s'occuper de magie noire.

**TOUS DEUX** (*regardant vers la coulisse opposée*) : Oh ! Quand on parle du loup : Mombi descend de la forêt avec son panier, rempli sans doute de champignons vénéneux !

*(Ils sortent promptement)*

## SCÈNE PREMIÈRE

### **Tip, Jacques-Tête-de-Courge, Mombi (habillée de noir, chapeau pas pointu)**

**TIP** (*sortant du potager*) : Comme je n'ai pas d'amis —Mombi me l'interdit—, je me suis fabriqué un copain avec des branches, de l'écorce, des bouts de ficelle et de vieux vêtements, puis je lui ai sculpté une belle tête de courge. (*Au public*) Il a l'air sympathique, n'est-ce pas ? (*Il le dresse dans son petit carré potager. Il lui agite les bras et parle pour lui*) Bonjour, je m'appelle Jacques et j'ai une tête de courge. (*Tip tourne la tête vers la coulisse, fronce les sourcils*) Vite que je cache Jacques, Mombi sera là dans dix secondes.

*(Il disparaît dans le potager avec son mannequin)*

**MOMBI** (*traverse la scène jusqu'à son « antre »*) : Il m'avait semblé apercevoir ce démon de Tip. Il s'est encore carapaté, juste quand j'ai besoin de lui. (*Elle prépare ses potions. Quand elle se retourne, elle voit dépasser des plantes grimpantes la tête hilare de Jacques et sursaute*)

**MOMBI** : Qu'est-ce que c'est que ça ?

**TIP** : Heu... C'est mon ami, je viens de le fabriquer.

**MOMBI** : Pour me faire peur sans doute. C'est ça, vandale, tu veux me faire peur !

**TIP** : Pas du tout, c'est pour m'amuser car je me sens seul toute la journée.

**MOMBI** : Si tu n'as pas assez de travail, je t'en donnerai davantage, vaurien, galvaudeux. (*Elle s'empare d'une boîte à saupoudrer et lance le contenu [farine ou talc] à la figure de courge*) Tahopaha- tacata ! désintègre-toi !

**TIP** : Pourquoi avez-vous fait cela, Jacques est inoffensif.

**MOMBI** : Je ne veux plus voir ce monstre chez moi.

**JACQUES** (*s'avance en chancelant*) : J'allais vous remercier de m'avoir donné la vie, mais je crois que c'est inutile. (*Il se détourne, s'éloigne de quelques pas*)

**MOMBI** (*se démenant comme une folle*) : Mais il vit, il vit, il vit, et il marche ! Je n'ai pas utilisé la bonne formule, mais j'ai de vrais pouvoirs ! J'ai de vrais pouvoirs !!!! Viens ici (*Elle saisit Tip par le poignet, le tire jusque chez elle*)

**TIP** : Qu'allez-vous faire de moi ? Il est tard, j'ai faim.

**MOMBI** : Je vais te donner à manger.

(*Elle s'approche du chaudron, prend la cuillère qui contient une mélasse peu appétissante, tandis que Jacques revient vers le potager*)

**TIP** : Qu'est-ce que c'est que cette mixture.

**MOMBI** : Je vais tester sur toi un philtre magique.

**TIP** (*inquiet, se débat*) : Quel effet aura-t-il sur moi ?

**MOMBI** : Si j'ai bien suivi la recette, je vais te transformer en statue de marbre.

**TIP** : Ça va pas ! Je n'ai aucune envie de devenir une statue de marbre.

**MOMBI** : Moi, j'ai très envie.

**TIP** : Alors, dans ce cas, je ne pourrai plus faire toutes vos corvées !

**MOMBI** : Qu'importe ! C'est Tête-de-Courge qui les fera, il sera plus docile et plus travailleur que toi. Je vais le dresser.

**JACQUES** : Moi, me faire dresser ?

**TIP** : Vous feriez mieux de me changer en canard ou en molosse, je vous serais plus utile.

**MOMBI** : Dès que la potion aura refroidi pour développer tous ses effets, tu l'avaleras.

**TIP** : Serai-je assez docile pour vous obéir ? ... Oh ! regardez, Mombi, j'ai vu un gros rat gris ramper le long du mur. Là-bas ! N'est-ce pas le vôtre qui s'est échappé.

**MOMBI** (*lui mettant la cuillère dans la main*) : Papetipa / tu restes là / pattes soudées / dans le plancher.

**TIP** : Puisque vous le dites... (*Il fait mine de ne plus pouvoir bouger. Elle file vers la coulisse*) Vite, Jacques, c'est le moment inespéré, il faut nous sauver.

(*Tip s'élance vert Jacques*)

**JACQUES** : Tu n'as donc pas les pieds collés ?

(*Tip se ravise, revient prendre la boîte de poudre*)

**TIP** : Ses trucs, ça ne marche pas souvent, j'ai fait semblant. La « poudre de vie », ça peut nous servir, filons !

(*Tous deux se sauvent à l'opposé. Changement de décor : scène nue*)

SCÈNE 2

**Tip, Jacques-Tête-de-Courge, le chevalet**

**TIP** (*revient en scène, suivi de Jacques*)<sup>1</sup> :

Vite, vite, dépêche-toi.

S'il te plaît, ne traîne pas,

Il ne faut pas qu'elle nous voit ;

Vite, vite, dépêche-toi.

**JACQUES** : Où ça ? Tu me fais courir, je n'ai pas l'habitude.

**TIP** : C'est vrai, excuse-moi. Cependant c'est une question de vie ou de mort ; il nous faut fuir. Où ? Je ne le sais pas plus que toi. Fuir cette horrible créature, cette sorcière de Mombi.

**JACQUES** : Soit, je te suis, Tip.

**TIP** : Viens, c'est l'aventure.

Suis-moi dans la nuit obscure

Ou Mombi nous captur'ra.

Viens, c'est l'aventure !

**JACQUES** : Vous êtes drôle, mon maître, mon créateur, l'auteur de mes jours ; en un mot : mon père !

**TIP** : N'exagérons rien, je me contenterai du titre de : créateur.

**JACQUES** (*défilant tel un mannequin*) : Il me semble que vous avez fait là du bon travail.

**TIP** : Si on déjeunait ?

**JACQUES** : Je n'ai pas besoin de manger. J'ai l'impression que nous ne sommes pas faits de la même façon.

**TIP** : Alors, en route, je trouverai bien à manger en chemin.

**JACQUES** : Où allons-nous ?

**TIP** : Sauf erreur de ma part, je crois que nous faisons route vers la Cité d'Émeraude

**TIP & JACQUES** :

Oui, oui, nous allons vers

La cité où tout est vert,

Du merveilleux Pays d'Oz.

Oui, oui, la vie est rose !

---

<sup>1</sup> Les textes en bleu sont susceptibles d'être des chansons, sur des musiques connues adaptées, ou créées par des musiciens amateurs... (voire professionnels !)



*(Pendant la chanson, le Chevalet [sa tête est sculptée dans une souche à l'horizontale], se positionne à quatre pattes, sur le chemin des deux voyageurs)*

**JACQUES** : Quelle est donc cette Cité ?

**TIP** : Elle est au centre du Pays d'Oz. C'est la plus grande ville de tout le pays, construite par un merveilleux magicien nommé OZ. Tout y est vert.

**JACQUES** : Merci du renseignement.

**TIP** : Es-tu fatigué ?

**JACQUES** : Pas le moins du monde.

**TIP** : Moi si, je vais faire une petite halte sur ce chevalet laissé sans doute par un bûcheron.

*(Tip s'assied sur le Chevalet)*

**JACQUES** : On dirait un cheval.

**TIP** : Un chevalet est en bois —comme tu vois— et sert à caler des bûches pour les scier. Un vrai cheval est vivant, il trotte, il caracole, il mange de l'herbe.

**JACQUES** : Moi aussi, je suis en bois. S'il était vivant, il trotterait et mangerait de l'herbe, n'est-ce pas ?

**TIP** : Oh ! Tu as raison Jacques Tête-de-Courge : la poudre magique ! Je l'avais oubliée.

*(De sa poche, il sort la boîte ronde percée de trous)*

**JACQUES** : Si ça marchait, je pourrais monter sur son dos pour économiser mes articulations qui sont un peu fragiles.

**TIP** : Je vais essayer, pourvu que je me souvienne de la formule de Mombi. *(Il saupoudre la tête du chevalet)* Taho- paha- tacata !

**JACQUES** : Qu'est-ce que ça veut dire, mon cher papa ?

**TIP** : Ça veut dire que tu dois te taire.

**JACQUES** : D'accord ! J'apprends rudement vite.

*(Le chevalet prend vie, s'ébroue et se dresse sur ses membres postérieurs)*

**JACQUES** : Bravo, cher papa ! Comme enchanteur, vous êtes rudement fort.

**TIP (au chevalet)** : Je viens de te donner la vie, mais tu ferais bien de m'écouter et d'obéir à mes ordres.

**CHEVALET** : Je ferai comme vous voudrez.

**TIP** : Wooh veut dire s'arrêter. Hue ! signifie avancer. Au galop ! tu vas le plus vite possible.

**CHEVALET** : Je crois que j'ai compris

**TIP** : C'est parfait, nous partons tous à destination de la cité d'Émeraude pour voir l'Épouvantail. Jacques voyagera sur ton dos pour économiser ses articulations. À cheval !

**CHEVALET (fiérot, au public)** : C'est moi le cheval ! *(Claironne)* Àààà chevaaaall !

**TIP** : Tiens-toi bien, Jacques, sinon tu risques de tomber et d'abîmer ta tête. Hue !

**JACQUES** : Ne parlez pas de malheur.

**CHEVALET (au public)** : « Hue ! », c'est pour moi. En avant !

*(Il s'élançe avec son cavalier à tête de courge, Tip les suit. Ils filent vers la coulisse)*

**SCÈNE 3**

**Tip, Jacques-Tête-de-Courge, le chevalet, la générale Jinjembre et son aide de camp)**

*(Les trois premiers entre comme ils sont sortis, la générale et son aide de camp arriveront à l'opposé, pour leur bloquer le passage. Possible avec plusieurs soldates)*

**JINGEMBRE :**

Je suis la générale Gingembre  
De la révolte, l'armée j'commande.  
Cruelles envers nos ennemis,  
Fais attention à toi, petit.

**JINGEMBRE et ses soldates :**

À mort le roi Épouvantail.  
On le vid'ra de toute sa paille  
On en fera du petit bois,  
Et c'est nous qui ferons la loi.

**TIP :** Je ne savais pas qu'il y avait une guerre.

**JINGEMBRE :** Forcément, nous ne l'avons dit à personne.

**TIP :** Est-il indiscret de vous demander pourquoi vous voulez détrôner Sa Majesté l'épouvantail ? Il accomplit sa tâche avec sérieux.

**JINGEMBRE :** D'abord parce que la Cité d'Émeraude est gouvernée par des hommes depuis trop longtemps. De plus, les pierres précieuses qui font la splendeur de la Cité, seraient plus utiles en bagues, en bracelets et en colliers. Et en puisant dans les caisses royales, on pourrait acheter des uniformes neufs.

**JACQUES** (*désignant les quelques soldates*) : C'est ça votre armée ?

**JINGEMBRE :** Le gros de mes troupes se trouve deux kilomètres d'ici à vol d'oiseau. L'armée de la révolte marchera sur la Cité d'Émeraude !

**TOUTES :** Nous marcherons sur la cité d'Ém'raude.

Nous sommes des militaires portant des robes.  
Nous vous écraserons, tas de microbes.  
Épouvantail, nous bouclons ta période !

**TIP :** Hé bien, je vous propose quelque chose. Prenez votre chemin et nous le nôtre. Nous nous retrouverons à la Cité d'Émeraude et nous verrons de quelle façon nous pouvons négocier l'affaire entre le roi et votre armée.

**JINGEMBRE** : Bonne décision pour une si jeune personne, vous avez du caractère. (*À son aide de camp*) Lieutenant, Rassemblez l'armée et conduisez-la où il a été dit.

**LIEUTENANT** : À vos ordres, ma générale !

**SOLDATES** : À vos ordres, notre générale !

(*Elle salue, elles sortent*)

**TIP** : Vite, à cheval, Jacques. Il nous faut courir à la Cité d'Émeraude pour avertir le roi et le mettre en garde avant qu'elles ne rassemblent leurs troupes !

**CHEVALET** : Si tu veux, je peux te porter aussi Tip, je suis assez fort.

**TIP** (*scrute le cheval*) : C'est gentil de ta part, mais tu n'es pas assez expérimenté. N'oublie pas que tu es né il y a un quart d'heure !

**CHEVALET** : Ce n'est pas faux. Mais j'apprends vite.

**TIP** : Moi, j'ai l'habitude de courir, alors, suivez-moi.

**JACQUES** : Hue ! Hue ! Au galop !

(*Ils sortent*)

#### SCÈNE 4

**Tip, Jacques-Tête-de-Courge, le cheval, le gardien des portes, l'Épouvantail- Marie Melade**

(**Changement de décor : le portail de la Cité d'Émeraude**)

**JACQUES** : Wooh ! Quelle cavalcade.

**CHEVALET** (*essoufflé*) : T... l'as... dit...

**JACQUES** : Je crois que nous avons semé Tip.

**CHEVALET** : Il nous rattrapera.

**LES DEUX** (*mains en porte-voix*) : Y a-t-il quelqu'un. Ouvrez, c'est urgent ?

**GARDIEN DES PORTES** (*sort, air inquiet*) : Quel est ce tintamarre ? On ne peut même plus faire la sieste !

**LES DEUX** : La générale Gingembre est en chemin avec ses troupes. Elle veut détrôner l'Épouvantail !

**GARDIEN DES PORTES** : Peste ! Encore celle-là ? Ne bougez pas. Je préviens illico notre souverain.

(*Il sort*)

**JACQUES** (*se plaçant devant la porte*) : Croyez-vous que le roi Épouvantail nous recevra ?

**CHEVALET** : Je l'ignore, je suis trop jeune. Il faudra demander à Tip. Le voilà qui arrive.

(*Tip arrive enfin. Il reste en retrait pour regarder si le cheval n'a pas trop souffert*)

**TIP** (*essoufflé*) : Vous avez filé comme le vent.

**JACQUES** : Le gardien des Portes est allé prévenir Sa Majesté l'Épouvantail.

**CHEVALET** : Il ne devrait pas tarder.

(*Tip se pose sur une pierre, à l'écart*)

**ÉPOUVANTAIL** (*survenant, suivi du gardien*) : Protection, je la dois à mon peuple... Je vais les recevoir (*examinant Jacques, au premier plan*) D'où débarquez-vous et par quel miracle vivez-vous ?

**JACQUES** : Je prie votre Majesté de m'excuser, mais je ne vous comprends pas.

**ÉPOUVANTAIL** : Qu'est-ce que vous ne comprenez pas ?

**JACQUES** : Votre langue, tout simplement. J'arrive du pays des Gillikinzi et de ce fait, je suis étranger.

**ÉPOUVANTAIL** : Voilà qui est fâcheux. Il va nous falloir un interprète. Gardien des portes, aller me chercher un interprète.

**GARDIEN DES PORTES** : À Vos ordres, Majesté

(*Il sort*)

**JACQUES** : Vous vouliez aussi savoir par quel miracle je suis en vie, Majesté. Sans vous désobliger, je crois que nous sommes fabriqués, ainsi que le chevalier que voilà, un peu de la même manière.

**ÉPOUVANTAIL** (*les regardant*) : Je ne peux pas le contester.

**GARDIEN DES PORTES** (*revenant*) : Majesté, je n'ai pas trouvé *un* interprète, mais *une* interprète, j'espère qu'elle fera l'affaire.

**MARIE MELADE** : Marie Melade pour vous servir de truchement, Majesté.

**ÉPOUVANTAIL** : Elle fera l'affaire. (*À Marie*) Commencez à demander à ces trois-là ce qui les a amenés à la Cité d'Émeraude.

**MARIE** (*à Jacques*) : Vous êtes assurément une créature merveilleuse. Qui vous a fabriqué ?

**JACQUES** : Un garçon du nom de Tip, qui vient d'arriver.

(*Tip, amusé, calle son menton entre ses paumes, les coudes sur les genoux*)

**ÉPOUVANTAIL** : Qu'est-ce qu'il raconte ? J'ai dû entendre de travers.

**MARIE** : Il dit que la cervelle de Votre Majesté semble s'être détachée.

**ÉPOUVANTAIL** (*remodelant sa tête molle et sa cervelle*) : C'est vraiment très pratique de comprendre deux langues différentes. Demandez-lui s'il verrait un inconvénient à être jeté en prison pour crime de lèse-majesté ?

**JACQUES** : Moi, je vous ai insulté ?

**ÉPOUVANTAIL** : Allons, allons, attendez que Marie Melade traduise mes paroles. À quoi bon voir une interprète, si vous vous laissez aller.

**JACQUES** : Très bien. Traduisez mes paroles, chère mademoiselle.

**MARIE** : Sa Majesté veut savoir si vous avez faim ou soif.

**JACQUES** : Ni l'un ni l'autre ; sachez que je ne peux rien avaler.

**ÉPOUVANTAIL** : Moi, c'est pareil. Qu'est-ce qu'il vient de dire, ma petite Marie ?

**MARIE** : Que l'un de vos yeux est peint plus grand que l'autre.

**JACQUES** : N'en croyez pas un mot, Majesté.

**ÉPOUVANTAIL** : N'ayez aucune crainte. (*À Marie*) Vous êtes sûre que vous comprenez la langue de Gillikinzi ?

**MARIE** : Tout à fait Votre Majesté, puisqu'elles sont une seule et même langue.

**ÉPOUVANTAIL** : Pas possible. Mais alors, j'aurais pu être mon propre interprète !

**JACQUES** : Tout est de ma faute. Comme nous venons de pays différents, je ne pouvais pas imaginer que nous parlions la même langue.

**ÉPOUVANTAIL** : Puisque nous sommes différents des gens ordinaires, devenons des amis.

**JACQUES** : Du fond du cœur.

**ÉPOUVANTAIL** : Vous avez un cœur ?

**JACQUES** : Ce n'est qu'une image, une figure de style.

**ÉPOUVANTAIL** : Dans votre cas, ce serait plutôt une figure de courge.

*(Ils rient en chœur)*

**CHEVALET** : Et moi, j'ai le droit d'être votre ami.

**ÉPOUVANTAIL** : Comment refuser.

**CHEVALET** : Super ! Oh ! je vois se lever notre ami Tip.

**ÉPOUVANTAIL** : Lui, par contre, il a tous les critères d'un être humain.

**TIP** (*s'approchant*) : Je vous le confirme, Majesté. (*Il salue*) Tip pour vous servir, et vous annoncer que la générale Jingembre a bien l'intention de prendre le pouvoir.

**ÉPOUVANTAIL** : Oui, vos estafettes me l'ont annoncé. Mais que faire ?

**TIP** : Je crois, Majesté qu'il vous faut défendre votre Cité. Entrons et barricadons-nous.

## SCÈNE 5

**La générale Jingembre, son armée, le gardien des portes, l'armée royale d'Oz (un unique soldat)**

**(Jingembre est montée sur une caisse ou un tabouret apporté (e), placé(e) au centre de la scène. Les troupes viennent se ranger en ordre au commandement)**

**SOLDATES** : Nous somm's de vraies soldates,

Et pas des bureaucrates.

Plus fortes que des pirates,

Au combat très adroites,

Nos ennemis le constate :

On massacrer, on éclate !

**JINGEMBRE** : Repos ! (*Les soldates obéissent*) Citoyennes, mes amies, mesdemoiselles, notre grande révolte contre les hommes d'Oz est imminente ! Le but de notre marche est de conquérir la Cité d'Émeraude, pour détrôner le Roi Épouvantail, nous approprier des milliers de bijoux magnifiques, piller les caisses royales, et soumettre à notre pouvoir nos anciens oppresseurs !

(*Le Gardien des Portes sort de la Cité, un large sourire aux lèvres*)

**GARDIEN** : Bonjour, mes chères amies ! Que puis-je faire pour vous ?

**JINGEMBRE** : Vous rendre sur-le-champ !

**SOLDATES** : Sur-le-champ !

**GARDIEN** : Me rendre ? Je ne peux pas, c'est contre la loi. De ma vie, je n'ai jamais entendu une chose pareille.

**JINGEMBRE** : Peu importe, vous devez vous rendre ! Nous sommes en pleine révolte !

**SOLDATES** : Oui, en pleine révolte !

**GARDIEN** (*contemplant les soldates*) : On ne dirait pas.

**JINGEMBRE** : Ne vous fiez pas aux apparences, nous allons conquérir la Cité d'Émeraude.

**GARDIEN** : Retournez donc chez vos mères, mes braves petites. Ignorez-vous tous les dangers qu'il y a à prendre d'assaut une citadelle ?

**JINGEMBRE** : Ça ne nous fait pas peur !

**SOLDATES** : Non, même pas peur !

**ARMÉE ROYALE** (*unique soldat armé d'une pétoire*) : Halte-là ! Je suis l'armée royale de Sa Majesté l'Épouvantail.

**JINGEMBRE** : À vous tout seul, mon pauvre garçon ?

**ARMÉE ROYALE** : Un homme averti en vaut deux et j'ai averti tous les hommes de la Cité.

(*Il braque la colonel*)

**JINGEMBRE** : Non mais, qu'est-ce que cela signifie ? Vous oseriez tirer sur une pauvre fille sans défense ?

**ARMÉE ROYALE** : Non parce que mon fusil n'est pas chargé.

**SOLDATES** : Pas chargé ?

**ARMÉE ROYALE** : Non, car un accident est vite arrivé. Je ne sais plus où j'ai caché la poudre et la chevrotine. Mais si vous n'êtes pas trop pressées, je vais essayer de remettre la main dessus.

**JINGEMBRE** : Vous êtes trop bon. (*À ses troupes*) Les filles, le fusil n'est pas chargé !

**SOLDATES** : Hourra !

**ARMÉE ROYALE** (*se jetant dans la Cité*) : Alerte ! Alerte ! La Cité est attaquée par une armée de filles !

(*Elles poursuivent le soldat dans la Cité, sortent de scène. NOIR*)

## INTERMÈDE 1

### Marie Melade

**MARIE MELADE** (*au public*) : N'ayez crainte, je ne viens pas pour vous traduire la suite de cette histoire, mais pour vous raconter ce qu'il vient de se passer à l'intérieur des murailles de la Cité d'Émeraude. L'alerte ayant été déclenchée à temps par « l'Armée Royale d'Oz », l'Épouvantail trouva préférable de laisser la place à la générale Jimgenbre et d'aller se réfugier chez le Bûcheron-en-fer blanc, devenu empereur des Ouinkiz, où l'on parle le même langage qu'ici. C'est donc là que nous retrouverons nos héros.

*(Elle salue le public et sort)*

## SCÈNE 6

**Un Ouinkiz, l'Épouvantail, Tip, Jacques Tête-de-Courge, le Chevalet, le Bûcheron-en-fer-blanc (empereur)**

**OUINKIZ** : Veuillez attendre quelques instants dans cette pièce, le temps que j'aie averti notre empereur.

*(Il sort)*

**TIP** (*à l'Épouvantail*) : Ainsi, nous allons rencontrer le véritable Bûcheron-en-fer-blanc, celui qui a vécu cette formidable aventure avec Dorothée, le Lion peureux et vous-même ?

**ÉPOUVANTAIL** : Absolument. J'espère qu'il pourra nous recevoir.

**OUINKIZ** (*revenant, claironne*) : Sa Majesté l'empereur !

**BÛCHERON** (*entrant*) : Ça alors ! Pour une surprise, c'est une surprise ! (*Il tombe dans les bras de l'Épouvantail*) Cher vieil ami ! Quel plaisir de vous revoir.

**ÉPOUVANTAIL** : Et moi donc, noble compagnon !

**BÛCHERON** : Dites-moi, comment êtes-vous arrivé ici et qui sont vos compagnons ?

**ÉPOUVANTAIL** : Permettez-moi de vous présenter Tip, un charmant garçon qui a fui une méchante sorcière. Lui, c'est Jacques-Tête-de-Courge fabriqué par le précédent qui lui a aussi donné la vie grâce à une poudre spéciale.

**TIP** : Et celui-là, c'est le Chevalet qui nous avons rencontré sur notre chemin et animé de la même façon.

**TOUS TROIS** : Bonjour Majesté.

**BÛCHERON** : Que me vaut le plaisir de votre visite.

**ÉPOUVANTAIL** (*embarrassé*) : C'est que la Générale Jinjembre à la tête d'une armée de filles s'est emparée de la Cité d'Émeraude.

**BÛCHERON** : Comment cela est-il possible ? Auraient-elles à se plaindre de votre sage et bienveillante autorité ?

**ÉPOUVANTAIL** : La générale estime que nous avons « fait notre temps ».

**JACQUES** : Place aux jeunes.

**CHEVALET** : En quelques sorte.

**TIP** : Elle a pris la Cité d'Émeraude et vidé les caisses royales.

**JACQUES** : Et ces filles mènent la barque à leur fantaisie.

**CHEVALET** : J'allais le dire.

**TIP** : À en croire certains Ouinkiz rencontrés...

**OUINKIZ** : Moi, par exemple, et mes frères, mes sœurs, oncles et tantes, et cousins, et voisins, et...

**TIP** : Merci, vous pouvez disposer (*Le Ouinkiz sort*). Elles se prépareraient à prendre aussi votre cité, Bûcheron-en-fer-blanc.

**BÛCHERON** : Il ne faut pas leur laisser le temps de s'organiser. Première étape : mettons-nous en route au plus tôt afin de reprendre la Cité d'Émeraude et de remettre notre ami l'Épouvantail sur son trône. Après cela, elles n'auront peut-être plus le goût de m'affronter.

**ÉPOUVANTAIL** : Je savais à qui je m'adressais. Merci de votre aide, cher ami.

**BÛCHERON** : C'est tout naturel. Et votre armée, qu'en est-il ?

**ÉPOUVANTAIL** : Heu.... Hé bien, pour tout dire, Je ne disposais que d'un vaillant soldat et nous l'avons perdu de vue. Et la vôtre ?

**BÛCHERON** : Nous n'en avons pas besoin. À nous quatre avec ma hache étincelante, nous parviendrons à semer la terreur dans le cœur des rebelles.

**JACQUES** : À nous cinq ! Notre cheval-de-bois est sans peur et sans reproche.

**ÉPOUVANTAIL** : Grâce à lui, nous avons pu échapper aux rebelles.

**BÛCHERON** : Dans ce cas, notre devoir est de l'accepter comme camarade.

**CHEVALET** : Je ne prétends pas avoir une grande expérience, mais j'apprends très vite.

**TIP** : Mes Majestés, je vous en prie, mettons-nous en route au plus tôt. Je pourrai me placer en éclaireur et vous éviter les embûches jusqu'à la Cité d'Émeraude, je connais bien le chemin.

**BÛCHERON** : Nous aussi le connaissons, mais ce jeune garçon a raison. Passez devant, garçon. En avant, marche !

*(Tip en tête, suivi de l'Épouvantail et le Bûcheron, puis de Jacques, sautant sur le dos du Chevalet se mettent en route. Ils sortent)*



(À SUIVRE)

**POUR OBTENIR L'INTÉGRALITÉ  
DE LA PIÈCE, VEUILLEZ VOUS  
CONNECTER À  
[www.theatronautes.com](http://www.theatronautes.com)**

12 pages / 25