

Fiche activité

## *Le Chasseur maudit*

d'après Bürger et la traduction de Nerval

### Jeux de mime

(cours d'éducation musicale, cycles 3 et 4)

- ⊙ Répartir les rôles parmi les élèves.
- ⊙ Lire le texte du mime à voix haute, de manière dynamique, tout en laissant le temps aux acteurs de jouer leur scène.
- ⊙ Pour chaque phrase, les acteurs concernés doivent mimer la scène.

#### PERSONNAGES

Le comte, muni d'un cor

3 valets (accompagnant le comte à la chasse)

2 cavaliers

Un cerf

Un paysan

Un berger

Un ermite

Une meute de fantômes (4 élèves)

La main géante

(Le récitant : le texte peut être lu à voix haute par un élève, mais la lecture doit être dynamique, non déchiffrée)

## HISTOIRE À MIMER

Un dimanche, le comte part à la chasse sur son cheval, accompagné par ses valets. Il donne le signal du départ avec son cor. Au loin, on entend le chant des paysans au repos, bercé par les cloches.

Tout à coup, deux cavaliers arrivent. L'un, souriant et gracieux, se place à droite du comte. L'autre, à gauche, « d'une pâleur effrayante », a l'air méchant et ses yeux lancent des éclairs.

Le comte les accueille en leur disant « soyez les bienvenus à cette noble chasse ! »

Le chasseur de droite lui dit qu'il ne doit pas aller à la chasse le dimanche. C'est un blasphème, c'est interdit. Il lui demande de retourner chez lui.

Mais le comte n'est pas d'accord.

Celui de gauche au contraire lui dit d'aller de l'avant. Il se moque des cloches, mieux vaut aller chasser.

Le comte est d'accord avec ce dernier et continue sa chevauchée.

Tout à coup, apparaît un cerf. Les chasseurs se mettent à le poursuivre.

D'abord le cerf se réfugie dans un champ de blé. Un vieux laboureur se jette aux pieds du comte en le suppliant : « Miséricorde ! bon seigneur, miséricorde ! Ne détruisez point le fruit des sueurs du pauvre ! »

Le comte harangue le laboureur et lui demande de dégager du chemin. Toute la chevauchée détruit le champ du pauvre laboureur.

Le cerf effrayé reprend sa course à travers champs et forêt.

Plus loin, un berger qui craint pour son troupeau va se jeter aux pieds du comte en le suppliant à son tour : « Miséricorde ! seigneur ! miséricorde ! Faites grâce à mon pauvre troupeau ; ne détruisez pas le bien du pauvre... Miséricorde ! seigneur ! miséricorde ! »

Mais, sans pitié, le comte insulte le berger et lui demande de le laisser passer. Il bouscule le berger qui tombe à terre et le troupeau est dévasté.

La troupe ardente poursuit sa course folle. Cette fois, le cerf s'est caché dans une chapelle où vit un ermite. L'ermite vient au-devant du comte et tente de lui parler, tout doucement. Le cavalier de droite cherche également à raisonner le comte. Mais ce dernier fait retentir son cor de plus belle.

Stupeur ! La chapelle et l'ermite disparaissent. Le comte se retourne et tous ses compagnons (les valets et les deux cavaliers) ont disparu. C'est le SILENCE absolu. Le comte est épouvanté. Il essaye de faire sonner son cor. En vain, le son ne sort plus. Que se passe-t-il ?

Soudain, il entend une voix lui dire : « Monstre produit par l'enfer ! Toi qui n'épargnes ni l'homme, ni l'animal, ni Dieu même, le cri de tes victimes t'accuse devant ce tribunal, où brûle le flambeau de la vengeance ! »

« Fuis, monstre ! fuis ! car de cet instant le démon et sa meute infernale te poursuivront dans l'éternité : ton exemple sera l'effroi des princes qui, pour satisfaire un plaisir cruel, ne ménagent ni Dieu ni les hommes. »

Tout d'un coup, une main géante sort de terre, prend la tête du comte et lui fait faire un demi-tour.

Des flammes se mettent à jaillir et une meute de fantômes commence à poursuivre le comte qui s'enfuit.

Mais la meute continue de le poursuivre. Pour l'éternité.

