

## Molière revisité : *Les Fourberies de Scapin*

### Activité 1 : Je découvre avant la séance

 Avant le cours, faites l'exercice en ligne [l'exercice en ligne](#) pour découvrir la pièce classique de Molière, *Les Fourberies de Scapin*.

### Activité 2 : Je m'exprime

 Suite à l'exercice en ligne, répondez aux questions suivantes :

1. Qui est Scapin ?
2. Qu'est-ce qu'une personne « fourbe » ? Entourez les synonymes.



3. Et vous, êtes-vous fourbe ? Faites ce test !

#### a. Un/e ami/e vous doit de l'argent depuis un moment...

- ◆ Vous renoncez à cet argent. Tant pis !
- ♣ Vous lui demandez de vous rembourser.
- ♥ Vous lui mentez en lui disant que vous avez des problèmes d'argent.

#### b. Votre ami/e rêve de vacances à la montagne, mais vous préférez la mer.

- ◆ Vous faites un petit effort et allez à la montagne. Vous irez à la mer la prochaine fois.
- ♣ Vous lui dites que vous n'avez pas de vacances et partez sans lui/elle.
- ♥ Vous lui faites croire que vous avez le vertige pour qu'il/elle vous accompagne.

#### c. Que pensez-vous de la manipulation ?

- ◆ Elle est dangereuse et malsaine.
- ♣ Parfois, on n'a pas le choix.
- ♥ Elle est normale de nos jours.

#### d. Vous demandez à un/e ami/e de vous accompagner à une soirée. Il/Elle n'est pas très motivé/e...

- ♣ Vous promettez de lui rendre la pareille.
- ◆ Tant pis, vous cherchez quelqu'un d'autre.
- ♥ Vous lui proposez de l'argent si elle accepte.

**Résultats :**

Majorité de ♦	Majorité de ♣	Majorité de ♥
<i>Vous êtes trop sincère pour manipuler.</i>	<i>Vous êtes un/e manipulateur /manipulatrice occasionnel/le.</i>	<i>Vous êtes un/e manipulateur / manipulatrice confirmé/e.</i>
Vous aimez faire plaisir à ceux qui vous entourent. Un peu trop parfois. Attention à ne pas devenir la proie d'éventuels manipulateurs.	Vous préférez argumenter plutôt que d'user de diverses techniques pour arriver à vos fins. Vous êtes honnête.	Lorsque vous voulez quelque chose, tous les moyens sont bons pour y arriver !

**Activité 3 : Je comprends – la structure**



**Le Procès, d'Isabelle Hubert**, propose une suite aux *Fourberies de Scapin* de Molière. En voici un résumé : Scapin est jugé pour tous les méfaits qu'il a commis, pour toutes ses fourberies... Le tribunal est réuni : les commentateurs, le juge, les témoins... Mais Scapin, toujours aussi rusé, a convaincu le valet Sylvestre de prendre la place du procureur.

**Dans quel ordre entend-on les personnes suivantes ? Écoutez l'extrait de la pièce *Le Procès, d'Isabelle Hubert* et numérotez de 1 à 4.**

- Le procureur : Sylvestre.
- Des personnes qui commentent le procès.
- L'avocat de la défense, Scapin.
- Les témoins : Léandre et Octave.

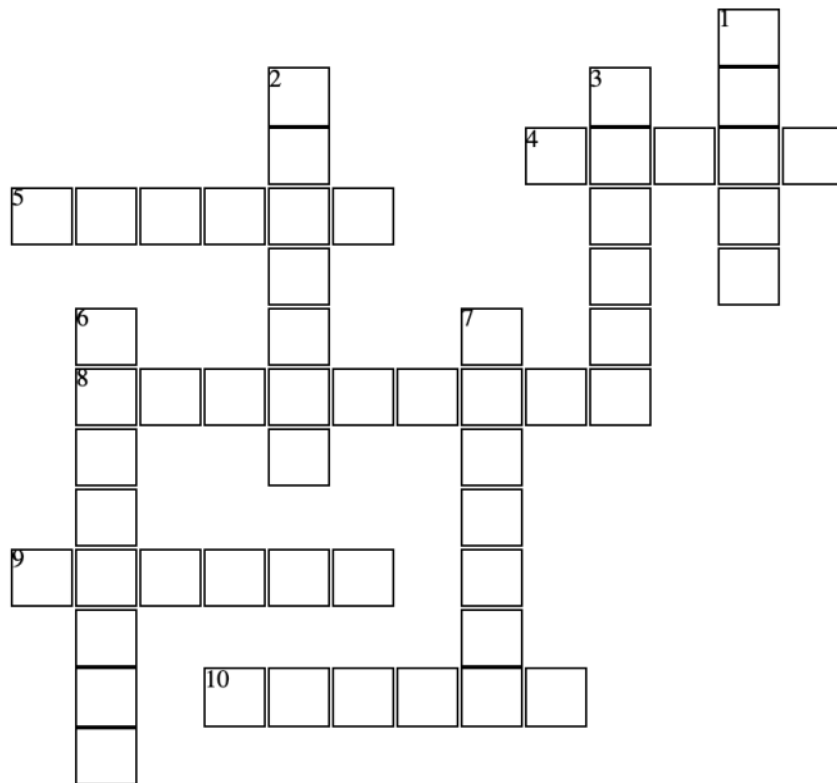
**Activité 4 : Je comprends – le rôle des personnages**

**Réécoutez l'extrait et répondez aux questions.**

- 1. Qu'apprend-on sur Scapin ?**
  - C'est un homme intelligent.
  - Il a enlevé une femme.
  - Il a escroqué des hommes âgés.
- 2. Qu'apprend-on sur Léandre et Octave ?**
  - Ce sont les enfants des hommes escroqués.
  - Ils sont pauvres.
  - Ils sont un peu bêtes.
- 3. Le faux procureur, Sylvestre, demande à Léandre et à Octave :**
  - s'ils ont fait bonne route.
  - comment ils s'appellent.
  - pourquoi ils avaient besoin d'argent.
- 4. Grâce à son interrogatoire, le faux procureur, Sylvestre, réussit à :**
  - démontrer l'innocence de Scapin.
  - faire craquer les témoins.


**Activité 5 : Je réfléchis**

 Réécoutez l'extrait de la pièce. Trouvez les mots issus du vocabulaire de la justice correspondant aux définitions suivantes :



- 1/ [nom masculin] Infraction punie d'une peine comprise entre 10 ans et la perpétuité.
- 2/ [verbe] Défendre oralement une cause durant un procès.
- 3/ [nom masculin] Personne qui certifie ce qu'elle a vu ou entendu.
- 4/ [nom féminin] Infraction punie d'une sanction.
- 5/ [nom masculin] Auxiliaire de justice qui défend une personne devant un tribunal.
- 6/ [adjectif] Jugé responsable de quelque chose devant la loi.
- 7/ [nom féminin] Personne qui a subi un mal, un dommage.
- 8/ [interjection] S'opposer à la prise en compte d'une question ou d'un argument dans un procès.
- 9/ [nom masculin] Titre que l'on donne aux avocats.
- 10/ [verbe] Reconnaître qu'on a fait quelque chose de mal, de regrettable.

**Activité 6 : Je compare**

 **Comparez *Les Fourberies de Scapin* de Molière du XVII<sup>e</sup> siècle et *Les Fourberies de Scapin* réinventées par Isabelle Hubert au XXI<sup>e</sup> siècle. Lisez ces répliques et répondez aux questions.**

**Scapin, au XVII<sup>e</sup> siècle**



Que pour peu qu'un père de famille ait été absent de chez lui, il doit promener son esprit sur tous les fâcheux accidents que son retour peut rencontrer ; se figurer sa maison brûlée, son argent dérobé, sa femme morte, son fils estropié, sa fille subornée ; et ce qu'il trouve qui ne lui est point arrivé, l'imputer à sa bonne fortune.

**Scapin, au XXI<sup>e</sup> siècle**



En tant qu'homme d'honneur, votre honneur, je voudrais, au nom de l'honneur, leur permettre de retrouver leur honneur avec honneur, votre honneur. Voilà pourquoi je n'ai pas de question, votre honneur.

**Les « fourberies », les « ruses » de Scapin reposent avant tout sur le langage. Comparez !**

**Dans la pièce du XVII<sup>e</sup> :**

- que fait Scapin pour minimiser le mariage d'Octave aux yeux de son père ?

**Dans la pièce du XXI<sup>e</sup> :**

- quel mot est répété plusieurs fois ?
- quel est le sens de ce mot dans chacun de ces emplois ?
- quel effet cette répétition produit-elle ?

**Activité 7 : Je m'exprime**

 **Vous allez jouer cet extrait de la pièce !**

**1. Organisation**

- Choisissez de jouer soit le début de l'extrait (du début jusqu'à « Où est le procureur ? »), soit la deuxième partie (à partir de « Je suis là » jusqu'à la fin).
- Formez des groupes et répartissez-vous les rôles.  
Début de l'extrait (6 à 10 personnages) : juge, animateur, 4 à 8 experts.  
Deuxième partie de l'extrait (5 personnages) : Sylvestre-Procureur, Juge, Léandre, Octave, Scapin.

**2. Préparation**

- Relisez attentivement votre texte et repérez tous les passages qui donnent des indications sur la position des personnages, leurs gestes, leurs positions, leur ton... (didascalies).
- Analysez le ton des répliques).
- Entraînez-vous à jouer cet extrait avec tous les personnages. Répétez, améliorez...

**3. Action Jouez !**