

Compagnie
LA P'tite
CANAILLE



LOD ET LUMI

Librement inspiré du conte
« La Reine des Neiges »
de Hans Christian Andersen



LOD ET LUMI

*Librement inspiré du conte « La Reine des Neiges »
de Hans Christian Andersen écrit en 1844*

**Une pièce jeune public à partir de 6 ans,
remplie de flocons de neige**

Un beau jour d'été, Lod et Lumi se disputent.
Lumi s'en va et Lod reste seul.
Lod suit une petite lumière dans le ciel qui lui glace le cœur.
Frigorifié, il est emporté par la Reine des Neiges.
Lumi, malgré ses peurs, part à la recherche de son meilleur ami.
Elle plonge dans un monde imaginaire rempli de personnages
farfelus et mystérieux.

*"Lod et Lumi" est une ode à l'amitié
et à la découverte de sa force intérieure*

La P'tite Canaille, c'est qui ?

Compagnie de théâtre jeune public fondée en 2015 par Manon Coppée, La P'tite Canaille utilise des marionnettes dans chacune de ses créations. Son premier spectacle, "2h14", a reçu le prix de la Ministre de la Jeunesse et le prix Kiwanis lors des Rencontres Théâtre Jeune Public en 2018. Son deuxième spectacle "Œil de Cobra", présenté lors des Rencontres Théâtre Jeune Public en 2022, a été joué plus de cent fois. "Lod et Lumi" est le troisième spectacle de la Compagnie.

La Compagnie propose des pièces à l'univers décalé et traitant de sujets forts. Elle aborde avec finesse et espièglerie des thèmes d'actualité porteurs de messages pour les jeunes, tantôt de façon poétique et onirique, tantôt par le biais d'un humour parfois grinçant.

La Compagnie présente des spectacles directs et rythmés, qui préfèrent le franc-parler. Les spectacles de la Compagnie se veulent sensibles et proches de l'humain.



Le synopsis

Lod et Lumi, ont 8 ans, ce sont les meilleurs amis du monde. C'est l'été. Le soleil brille. Lod plonge dans une brouette remplie de fleurs. Lumi, plus timide, n'ose pas trop s'y aventurer. Lod tend un pétale de rose à Lumi et lui dit que ça sent le chocolat. Lumi renifle le pétale... Ca sent pas du tout le chocolat ! Lod lui explique que c'est parce qu'elle ne respire pas assez fort. Il faut respirer très très fort ! Mais pas trop non plus... Faut faire attention de pas aspirer le pétale, sinon un arbre pourrait pousser dans le nez de Lumi ! Imagine, si Lumi avait un arbre qui poussait dans son nez ? Lod et Lumi pourraient y construire une cabane !

Bon, finalement, Lod et Lumi décident de construire une vraie cabane (mais pas dans le nez de Lumi, faut pas exagérer). Une cabane avec une petite lampe de camping, des petits coussins, une petite couverture et des petits bonbons... Ils l'appellent fièrement « La Cabane de Lod et Lumi, les meilleurs amis ! ». Un endroit rien qu'à eux, où Lod raconte des histoires... Des histoires de loups-garous, de vampires, de fantômes... Ou encore, celle de La Reine des Neiges...

C'est l'histoire d'une reine... Elle existe depuis la nuit des temps. Elle vit très très loin... Au-delà des montagnes et des forêts... Elle vit dans le royaume des glaces ! Il paraît qu'elle glace le cœur des gens et qu'elle vit...dans l'endroit interdit !

L'endroit interdit ? C'est juste derrière la barrière du jardin. Et on n'a pas le droit d'y aller...



Note d'intention et mise en scène

« Lod et Lumi » est une adaptation librement inspirée du conte « La Reine des Neiges » de Hans Christian Andersen, écrit en 1844. La compagnie a souhaité en conserver la trame principale et les figures emblématiques – la reine, la princesse, les animaux, les éléments naturels, la brigande – tout en leur apportant une touche contemporaine.

La pièce est interprétée par deux comédiennes. Elles manipulent deux marionnettes de table, Lod et Lumi, les enfants de l'histoire. Les autres personnages – la Reine des Neiges, Rivie, Coco, Lili et la Brigande – sont joués directement par l'une des comédiennes, sans marionnette.

« Lod et Lumi » est une ode à l'amitié et à la découverte de sa force intérieure.

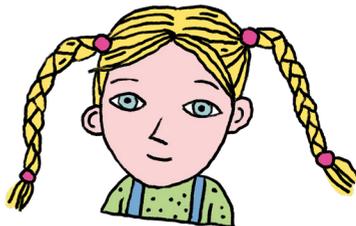
En parcourant le monde pour sauver son meilleur ami, en rencontrant des personnages qui la feront grandir, en affrontant ses peurs, Lumi prendra confiance en elle. Lumi fera un véritable parcours initiatique. Au fil du temps et des aventures, Lumi prendra conscience que son courage se trouve à l'intérieur d'elle et nulle part ailleurs.

Lors de son voyage, Lumi apprendra aussi qu'on peut perdre le nord dans la vie, qu'on peut être « perdu » à l'intérieur de soi ». Quand elle retrouvera Lod, elle lui proposera un pacte tendre et simple : être là, l'un et l'une pour l'autre, si cela devait arriver un jour. Être, en quelque sorte, les étoiles polaires l'un et l'une de l'autre.

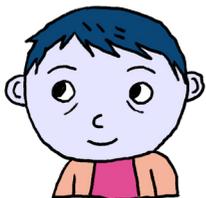
Et si, finalement, l'amitié était une force, un guide précieux, quand on se sent perdu à l'intérieur de soi ?

LUMI

Lumi a huit ans. C'est la meilleure amie de Lod.
Elle a peur de tout, des serpents, des araignées.
Lumi déteste qu'on l'appelle « Lumi la trouillarde ».
Pour retrouver son meilleur ami, Lumi devra vaincre ses peurs.
Elle se rendra compte qu'elle a une immense force en elle.



LOD



Lod a huit ans. C'est le meilleur ami de Lumi.
Il est fonceur, il fait des plongeurs et saute partout.
Il se laissera emporter par la Reine des Neiges pour vivre
dans un endroit où les cœurs n'ont plus mal.
Lumi est la seule personne qui pourra le délivrer.

LA REINE DES NEIGES



La Reine des Neiges a une grande cape blanche.
Un jour, sa meilleure amie Rivie l'a abandonnée et elle eut
le cœur brisé. Depuis, elle glace tous les cœurs qui ont
mal.
Les cœurs glacés ne ressentent plus rien. Plus de colère,
plus de tristesse. Mais également plus de joie, plus de
chaleur, plus de rire. Selon elle, c'est plus facile de ne plus
rien ressentir plutôt que d'avoir mal au cœur.

RIVIE

Rivie est une rivière. Son vrai nom est Riviera mais tout le monde
l'appelle Rivie. Elle a un grand anorak bleu et des bottes jaunes.
Elle lance de l'eau quand elle se déplace.
Un jour, remplie d'ambition, elle a voulu devenir un ruisseau,
puis une grande rivière et elle a abandonné sa meilleure amie, la
Reine des Neiges.
Rivie est l'annonciatrice du voyage de Lumi.
Elle propulsera Lumi à la découverte du Grand Nord.



COCO

Coco est une corneille. Elle a une veste et des lunettes d'aviateur.
Son rêve est de devenir conductrice de taxi.
Pour passer son permis, elle doit s'entraîner à porter des gens sur
son dos. Mais personne ne veut venir. Parce que tout le monde a
peur d'elle. Parce que les corneilles ça porte malheur. Tout le monde
pense qu'elle va se crasher.
Coco n'arrive pas à se faire des copains et des copines. Et en plus,
aujourd'hui c'est son anniversaire. Et elle est toute seule.
Coco aidera Lumi sur le pont de la désespérance.



LILI



Lili est une princesse. Elle attend que son prince vienne
la délivrer pour partir à l'aventure. Elle a une grande jupe
crinoline rose flash vraiment pas pratique. Et un sac à dos
de randonnée avec tout ce qu'il faut pour partir en voyage
(ses bottines, un maillot, un parapluie, un tire-bouchon...).
Lili connaît très bien les étoiles et a déjà perdu plein de
fois le nord dans la vie.
Elle donnera à Lumi une potion de courage, qu'elle a
confectionnée elle-même.

LA BRIGANDE



La brigande a une grande fourrure qui vaut beaucoup
d'argent. Elle a un coffre-fort où elle range tous ses sous.
Elle adore l'argent et en cherche partout.
Elle vole la potion de courage de Lumi, pensant que c'est
de l'argent liquide, de la confiture de pierre précieuse ou
même de la soupe de flouze au fric.
La brigande pense que le bonheur se trouve dans
l'argent mais il lui faudra encore un peu de temps pour
comprendre que c'est faux.

Les personnages



Guide d'accompagnement

Réalisé par Gilles Abel

LA CARTE DES MONDES INTÉRIEURS

MATÉRIEL

Grande feuille, crayons,
feutres, gommettes,
tout ce qui permet de dessiner,
coller, inventer.



Imagine que tu es un-e aventurier-ère comme Lumi, prêt-e à explorer le territoire le plus sauvage qui existe : toi-même ! Ici, pas de carte au trésor pour chercher des pièces d'or : tu dessines la carte de ton monde intérieur, là où se cachent tes émotions, tes envies, tes monstres, tes secrets et tes super-pouvoirs.

• Dessine les endroits de ta carte où tu n'oses jamais aller

(Par exemple : la grotte des grosses colères, la forêt des secrets, la montagne de la honte, le marécage des disputes, la cabane où tu vas quand tu veux qu'on te fiche la paix).

• Place ton étoile polaire ou ton GPS intérieur

Qui ou quoi t'aide à retrouver le nord quand tu es perdu-e (un souvenir, une personne, une phrase, un objet, une chanson, même un doudou) ?

• Invente un compagnon de route improbable

(Animal, monstre sympa, objet magique, ami-e imaginaire...). Est-ce qu'il te protège, te donne du courage, te fait rire, t'aide à retrouver ton chemin, ou affronte les pièges à ta place ? À toi de choisir son ou ses pouvoirs !

Questions philo

- Est-ce qu'il y a des endroits en toi où tu n'as pas envie d'aller ? Et est-ce grave de ne pas tout explorer en toi ? As-tu le droit de garder des coins secrets ?
- Quand tu es perdu-e dans ta tête ou dans la vraie vie, qui ou quoi peut vraiment t'aider à retrouver le nord ?

L'ODYSSEE DES AMIS PERDUS ET RETROUVÉS

En petits groupes, inventez un mini-voyage inspiré de Lod et Lumi

- L'un-e joue l'ami-e perdu-e, les autres sont les aventurier-ères qui partent à sa recherche.
- Sur le chemin, ils croisent des personnages bizarres (corneille, rivière, princesse, brigande...) qui lancent des défis.

Exemples tirés du spectacle :

- **Le pont de la désespérance** : un pont très haut qui fait peur, où il faut oser avancer malgré le vertige ou la panique, comme Lumi qui est paralysée par la peur et va être sauvée par la corneille.
- **La rivière qui chatouille** : il faut traverser une rivière agitée, affronter la pluie, le froid ou les "chatouilles" de la rivière Riviera, et accepter d'être un peu bousculé, mouillé ou déstabilisé.

- À vous d'inventer vos propres défis sur le chemin ! Imaginez un obstacle inspiré de vos peurs ou de vos expériences (par exemple : "le marécage des moqueries", "le labyrinthe des secrets", "la montagne des non-dits..."). Plus c'est original, mieux c'est !
- Pour avancer, chaque groupe doit répondre à une question philo qui pique (voir ci-dessous).
- À la fin, on se retrouve : chacun partage ce qui, selon lui/elle, permet de se réconcilier ou de retrouver un ami.

Questions philo piquantes

- Peut-on être ami-e avec quelqu'un qui nous fait peur ou qui est très différent de nous ?
- Est-ce qu'on peut retrouver le nord tout seul, ou il faut toujours quelqu'un pour nous aider ?
- Pourquoi on se dispute parfois, même avec son ou sa meilleur-e ami-e ?
- Est-ce qu'on peut toujours redevenir amis après s'être dit « je te déteste » ?
- À quoi ça sert d'avoir peur ou d'avoir le cœur glacé dans une amitié ?



"AVENTURIÈRE, PAS PRINCESSE EN DÉTRESSE !"

• Brise-glace express

Proposez aux enfants ce dilemme : "Tu préfères être une princesse qui attend qu'on vienne la sauver ou une aventurière qui part toute seule sauver le monde ? Pourquoi ?"

• Défi créatif "Portrait d'héroïne qui déchire"

Chaque enfant invente et dessine une héroïne qui part à l'aventure sans attendre personne. Cela peut être un héros, mais alors il faut inverser les codes et lui faire faire le contraire de ce qu'on attend d'habitude d'un héros dans les contes ou les dessins animés !

Ils doivent lui donner un nom, une qualité (qui n'est pas "gentille" ou "belle") et une faiblesse ("a peur du noir", "se met en colère", "n'aime pas perdre", etc.).

Les portraits sont affichés, pour faire une "expo des vraies aventurières".

Questions philo

Pourquoi, dans beaucoup d'histoires, c'est presque toujours un garçon qui sauve ? Est-ce que c'est parce que les filles ne seraient pas capables de sauver ?

Est-ce que c'est plus courageux d'attendre qu'on vienne t'aider ou de partir toi-même, même si tu as peur ?

• En conclusion, demandez à chacun(e)

"Si tu pouvais changer une règle du monde pour que les filles soient aussi libres que les garçons dans les histoires, ce serait quoi ?". Et on affiche les réponses façon "manif" sur un grand panneau.

LE JEU DES COEURS GELES ET DEGELES

MATÉRIEL



Cœurs en papier (bleus = gelés, rouges = dégelés), stylos, feutres.

• Chacun pioche un cœur "gelé" et y dessine ou écrit une émotion difficile (colère, tristesse, peur, jalousie, honte...). En cercle, chaque enfant explique comment ce cœur s'est glacé : qu'est-ce qui t'a mis en colère ou rendu triste ?

• Ensuite, le groupe cherche ensemble ce qui pourrait réchauffer ce cœur : un mot, une action, un souvenir, un ami, un truc fou, une blague, une chanson, une promesse, un "pouvoir magique"...

• Quand une solution est trouvée, l'enfant échange son cœur gelé contre un cœur "dégelé" (rouge) et note ou dessine ce qui l'a réchauffé.

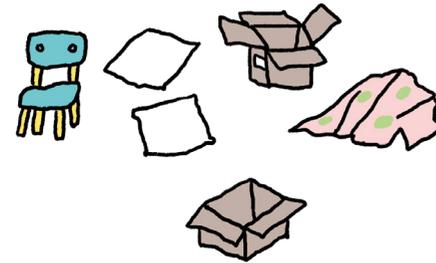


Questions philo

Est-ce que tu préférerais avoir un cœur de pierre pour ne plus jamais souffrir, même si tu ne ressens plus rien du tout ?

Qu'est-ce qu'il y a de précieux, ou d'important, dans le fait d'avoir un cœur qui peut se glacer ou se briser ?

LE DÉFI DE LA CABANE IMAGINAIRE



MATÉRIEL

Chaises, couvertures, coussins, cartons
- tout pour construire une cabane symbolique.

Construisez ensemble la cabane de Lod et Lumi. Mais attention :

• Pour entrer, chacun doit apporter et présenter quelque chose qui le rend unique : un talent, une idée, une différence, une bizarrerie, un truc qu'on n'ose pas toujours montrer de soi...

• On ne peut entrer dans la cabane que si on ose partager ce qui fait qu'on n'est pas comme tout le monde.

• Ensemble, choisissez un nom pour votre cabane qui montre à quel point vous êtes tous différents et uniques. Ce nom doit refléter ce que vous avez partagé, vos bizarreries, vos talents ou vos différences.

Questions philo

• "À quoi ressemblerait un monde où tout le monde serait exactement pareil ? Est-ce que ce serait rassurant, ou juste... ennuyeux ?"



Distribution

D'après le conte « *La Reine des Neiges* »
de Hans Christian Andersen

Mise en scène : *Manon Coppée*

Texte : *Manon Coppée et Patrick Michel*

Assistants mise en scène : *Mattéo Goblet et Hippolyte de Poucques*

Avec : *Emilie Parmentier et Elodie Vriamont*

Régie générale : *Fanny Boizard*

Régie : *Fanny Boizard ou Léa Vandooren*

Marionnettes : *Noémie Favart*

Aide création marionnettes : *Camille Van Hoof*

Costumes : *Camille Van Hoof*

Scénographie : *Marie-Christine Meunier*

Création lumière : *Jérôme Dejean*

Création sonore : *Edith Herregods et Marcellino Costenaro*

Graphisme et illustration affiche : *Noémie Favart*

Graphisme et illustration dossier : *Léna Gouriou*

Guide d'accompagnement : *Gilles Abel*

Captation et teaser : *Nicolas Van Ruychevelt*

Photos : *Benoît Barbarossa*

Accompagnement et diffusion : *MTP Memap*

Fiche technique

Durée *50 minutes*

A partir de *6 ans*

Art et Vie : *9624 – 14*

Ouverture : *8 m / min 5 m*

Profondeur : *7 m / min 6 m*

Hauteur : *5 m / min 4 m*

Montage : *4 h avec prémontage*
6 h sans prémontage

Démontage : *1 h*

Jauge : *130 en représentation scolaire*

150 en représentation tout public

Fiche technique téléchargeable sur le site
www.compagnielaptitecanaille.com

Contacts

Mise en scène

Manon Coppée
Compagnie La P'tite Canaille
Rue Georges Raeymaekers, 37
1030 Schaerbeek
Belgique
laptitecanaillesbl@gmail.com
+32 (0) 473/22.21.85

Diffusion

MTP memap ASBL
Christine Willem-Dejean
+ 32 (0) 497/57.97.90
+ 32 (0) 2 734.38.81
christinedejean@mtpmemap.be
www.mtpmemap.be

Régie générale

Fanny Boizard
+32 (0) 476/36.87.20
+33 (0) 783/48.68.94
fanny.boizard@gmail.com



LA P'tite CANaille

www.compagnielaptitecanaille.com

Compagnie de théâtre jeune public
laptitecanailleasbl@gmail.com
+ 32 (0)473/22.21.85



Remerciements : Merci à Hortense pour la découverte du conte, à Agnès et à Solène pour les relectures et les corrections, à Julie pour les recherches d'accessoires, à Le Projet Cryotopsie et au Théâtre le Rideau pour le prêt des projecteurs.

Réalisé avec l'aide de la Fédération Wallonie-Bruxelles - Administration générale de la Culture, Direction du Théâtre et avec le soutien du BAMP, de la Commune d'Ixelles - Théâtre Mercelis, du Centre culturel Wolubilis, du Centre de la Marionnette de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de Pierre de Lune - Centre Scénique Jeunes Publics de Bruxelles, de l'ATRIUM57 - Centre culturel de Gembloux, des Chiroux - Centre culturel de Liège, de la Compagnie de la Casquette, de l'Archipel 19 - Centre culturel de Berchem-Sainte-Agathe, du Centre culturel de Braine-l'Alleud, du Centre culturel de Tubize, de la Bourse d'écriture de la SACD et de La Fabrique de Théâtre/Service des Arts de la Scène de la Province de Hainaut.