



QUIPRO

QUO?



Sur l'île des homonymes



PerspicoSm



Un seul  
trésor

Un obscur  
parchemin truffé  
d'indices  
à double sens

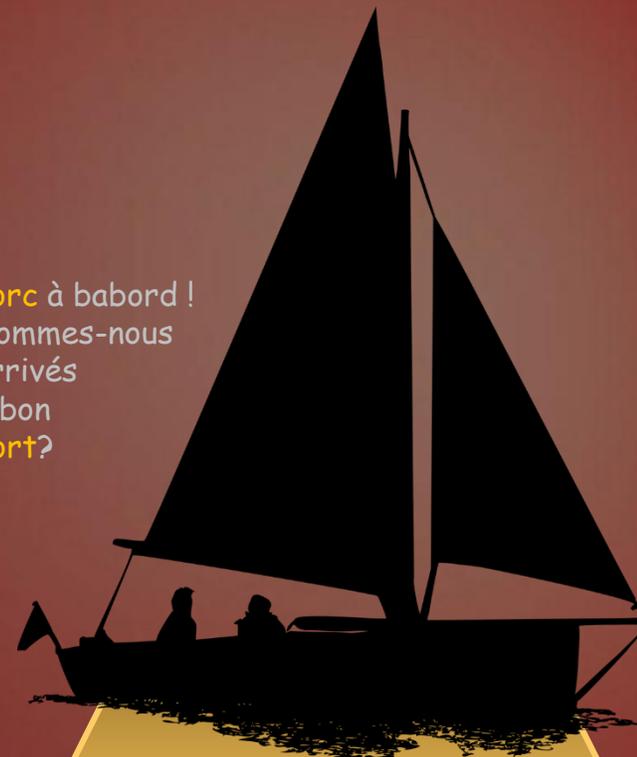
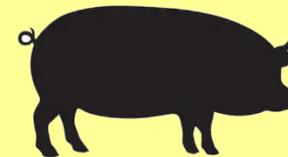
3 étapes  
mystérieuses et  
des pistes cachées

Porc à babord !  
Sommes-nous  
arrivés  
à bon  
port?

Oh, un **cygne** noir!  
Faut-il y voir un **signe**?



Des personnages  
insolites et rivaux



Un défi ouvert  
à tous les jeunes  
de **9 à 16 ans**

On ouvre le rideau **le 27 mars**, à l'occasion de **la Journée Mondiale du théâtre**  
Soumission de vos aventures **avant le 23 mai**



Chez les « quid pro quo »,  
tous les coups sont permis!

coûts  
cous

Dans la cale d'un bateau royal, un obscur parchemin vient d'être retrouvé, après des siècles de silence. Quel trésor recèle-t-il? L'empire est-il en jeu? Mystère! C'est à un trio de marins de choc que le roi confie cette mission. A eux de décrypter des indices qui les emmèneront bien plus loin que les mers intérieures...

A bord du navire, un équipage de trois corsaires :

- **Quid:** le matelot, perché sur le mat, distrait et rêveur
- **Pro:** le Pro... le capitaine de vaisseau, hésitant et avare
- **Quo:** le mousse, maladroit et bagarreur



Tu es dramaturge et metteur en scène!  
A toi de révéler ce qui va advenir du trésor  
et de l'équipage...

- Le parchemin reste obscur et énigmatique; la recherche du trésor s'avère plus ardue que prévu.

Invente un quiproquo infernal dans lequel les trois corsaires se disputeront très souvent à cause de malheureux malentendus et malencontreux homonymes. Ils se sépareront parfois ou tourneront en rond, avant de finalement comprendre de quelle nature est le butin...

Rédige cette pièce de théâtre, sans oublier d'inclure les didascalies.

- Prépare le décor, les masques (obligatoires) et les costumes.

Et c'est parti pour le tournage!  
(durée maximale: 10 min.)

Rendez-vous au caravansérail de Perspicosm!  
Tu y trouveras un dictionnaire des homonymes  
et des sources d'inspiration à gogo!