

TABLEAU V

Jeu de scène, pendant toute la musique du N° 12 :

Apparaît une oie sauvage, peu sûre d'elle, volant très lentement...
à l'allegro, Smirre fait un grand bond vers elle, mais il la rate, et l'oie continue son vol vers le lac.

Il n'attend pas longtemps avant de voir arriver une autre oie sauvage.

Elle aussi passe tout près de Smirre, et il bondit si haut derrière elle, que ses oreilles frôlent les pattes de l'oie, mais celle-ci lui échappe encore, et continue, silencieuse comme une ombre, son chemin en direction du lac.

Un petit moment passe, et de nouveau apparaît une oie sauvage. Smirre fait un bond fantastique, et il s'en fallut d'un cheveu qu'il l'attrapât, et cette troisième oie, elle aussi, continue son chemin...

Peu après, une quatrième oie se présente ! Elle suit le même chemin que les autres, mais, arrivée au-dessus de Smirre, elle descend si bas, qu'il ne peut s'empêcher de sauter pour l'attraper. En sautant si haut, il la touche de sa patte, mais l'oie fait un brusque écart de côté et sauve sa vie !

Toutes les oies se succéderent ainsi, épuisant progressivement toutes les forces de Smirre...

N° 12 - La course aux oies

Slow-rock ♩ = 100

Piano

Une oie vole vers le lac...

17 **Allegro** ♩ = 138 **B**

... poursuite...

CODA *Faire la reprise autant de fois que la mise en scène l'exige. Prendre chaque fois l'allegro un peu moins vite, pour souligner la fatigue croissante du renard.*

pour finir \emptyset

rall.....

CODA

\emptyset

31 **Lento** ♩ = 72

Smirre fut si fatigué, qu'il se coucha, une longue langue traînant par terre...

