

ON VOUS INFORME !

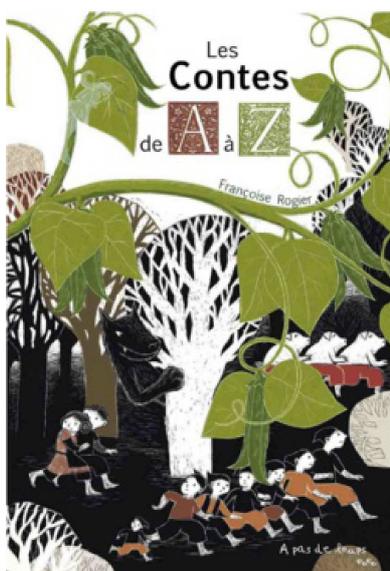
En lien avec les contes

Vu à la Foire du Livre de Bruxelles : *Petites balades dans la forêt des contes*²⁰ ou quelques pistes d'exploitation didactique autour des contes.

1. Trois illustratrices belges

Lors de la dernière édition de la Foire du Livre de Bruxelles, la Maison de la Littérature de Jeunesse LE WOLF²¹ proposait sur son stand une animation d'exploitation de plusieurs albums de littérature jeunesse. Il s'agissait d'une mise en écho autour de la thématique des contes à partir de différents ouvrages d'illustratrices belges : Thisou DARTOIS, Fanny DREYER et Françoise ROGIER.

Nos lecteurs assidus remarqueront certainement que plusieurs de ces ouvrages ont déjà été présentés précédemment²², dans la rubrique « album[s] » de notre revue. Toutefois, *Les contes de A à Z* de Françoise ROGIER a particulièrement retenu notre attention, car il s'agit cette fois de la forme particulière de l'abécédaire...



... un abécédaire où l'on retrouve les personnages d'une douzaine de contes ainsi que des extraits. Françoise ROGIER nous replonge dans l'atmosphère sombre et cruelle des contes en utilisant la technique de la carte à gratter²³. Le livre commence avec l'âne de Peau d'âne... et bien sûr, à la lettre C : Cendrillon, carrosse, citrouille, Chat botté... »²⁴

20 http://www.brunette.brucity.be/CLJB/Pdf/Expo_PetitesBaladesDansLaForetDesContes_web.pdf

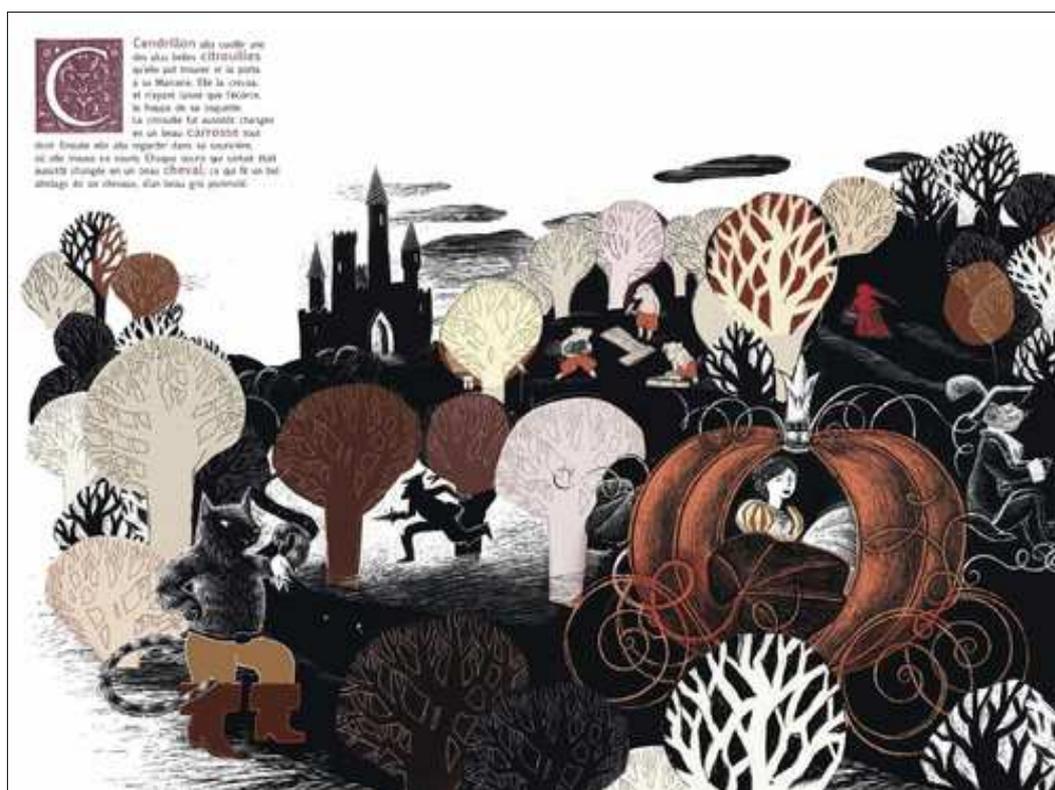
21 <http://www.lewolf.be>

22 Album[s] (13) – *Moi, canard* N°90 / p. 5 et Album[s] (15) – *Le Petit Poucet* N° 95 / p. 2

23 La carte à gratter est constituée d'une base de carton recouverte d'encre noire. Le grattage de cette surface avec un instrument adéquat permet de révéler le blanc sous-jacent et donc de dessiner en blanc sur noir, selon des techniques qui s'apparentent visuellement à de la gravure. Toutefois, l'épaisseur de la couche à gratter étant infime, on n'a pas à entailler profondément la matière comme dans la gravure sur bois.

([https://fr.wikipedia.org/wiki/Carte_à_gratter_\(dessin\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Carte_à_gratter_(dessin)))

24 <https://apasdeloups.com/category/les-contes-de-a-a-z-de-francoise-rogier/>



L'animation proposée autour de ces trois illustratrices s'organise à partir d'une exposition²⁵ (illustrations extraites des différents albums des illustratrices) et d'une exploitation ludique à travers le jeu « Il était une fois ». Ce jeu est constitué de plusieurs cartes reprenant des détails des illustrations des différents ouvrages et amène les participants à formuler leur propre conte inédit à partir de contraintes libératrices pêchées au sort (des personnages, des lieux, des actions).

Exposition d'originaux extraits des différents albums des illustratrices :

Thisou Dartois
Broderies originales « Le petit Poucet » - Editions du Rouergue

Fanny Dreyer
« Moi canard » - Editions Cambourakis
« Les musiciens de Brême » - Editions La Joie de Lire

Françoise Rogier
« C'est pour mieux te manger ! » - Editions du Poisson Soluble
« Les contes de A à Z » - Editions A pas de loups
« Un tour de cochons » - Editions A pas de loups

Jeu « Il était une fois... »
Un jeu composé de 36 cartes illustrées par des détails sortis de l'univers des trois illustratrices réunissant des

| | | |
|-------------|-------|---------|
| Personnages | Lieux | Actions |
|-------------|-------|---------|

Règle du jeu :
Piochez chacun à votre tour une carte et imaginez une histoire collective unique en fonction des cartes tirées.

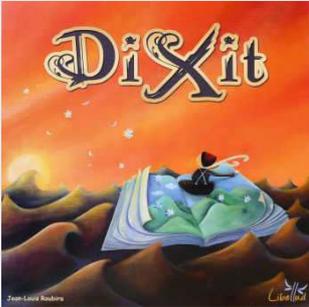
Il est certain que la variété et l'originalité des techniques utilisées par ces trois illustratrices (la broderie pour Thisou DARTOIS, l'aquarelle pour Fanny DREYER et la carte à gratter pour Françoise ROGIER) offrent des supports visuels riches et de qualité. Ces derniers pourront aisément servir de stimuli pour la production (écrite ou orale) des élèves et constituer des déclencheurs, des facilitateurs pour l'oralisation ou la rédaction d'un conte inédit. On parlera plutôt de « soutiens » pour inventer, imaginer et exercer cette faculté d'imagination propre à l'être humain. Dans cette perspective, il est intéressant que les supports²⁶ présentés soient d'origines diverses (textes littéraires, photos, cartes postales, objets, musique, environnement, etc.). Par ailleurs, le caractère esthétique des illustrations pourra également conduire à des échanges et des formulations d'avis personnels.

25 Informations pratiques concernant l'exposition itinérante : <http://www.litteraturedejeunesse.cfwb.be/index.php?id=15252>

26 O. PIMET, *Ateliers d'écriture mode d'emploi : Guide pratique de l'animateur*, Paris, ESF, 2010, pages 52-53.

2. Des jeux de société populaires

D'autres jeux de société, en lien avec l'univers des contes, existent sur le marché. À nouveau, les cartes et supports présents dans ces jeux populaires peuvent servir de stimuli pour des activités de production littéraire.

| | |
|---|---|
|  | <p>Il s'agit de faire deviner un concept à vos adversaires en veillant à donner un indice qui ne soit ni trop complexe, ni trop simple.</p> <p>Le plaisir du jeu ne vient pas de la mécanique en soi, mais de la poésie qui s'en dégage. Chaque illustration (nombreuses dans ce jeu) est un régal et ouvre la porte à l'imagination et à qui veut bien se laisser rêver.</p> <p>https://www.jeuxdenim.be/jeu-Dixit</p> |
|  | <p>Le but du jeu est d'aider un frère Grimm à fabriquer une histoire.</p> <p>Au début de la partie, vous choisissez le personnage de conte que vous souhaitez incarner : une princesse, un chevalier, un petit dragon, un loup, un lutin, etc. Au centre de la table, on étale des cartes qui représentent des objets (une lampe, un anneau, une clé, une loupe, un sablier, etc.). Les objets sont plus ou moins difficiles à incorporer dans une histoire.</p> <p>https://www.jeuxdenim.be/jeu-Fabula</p> |
|  | <p>Sagaland est un pays de légendes. Son vieux Roi organise une quête afin de trouver son successeur. Serez-vous le premier à ramener au château trois des merveilles qui se cachent dans la forêt ?</p> |
|  | <p>Il était une fois... est un jeu pour raconter des histoires : il vous suffira juste d'un peu d'imagination. Guidé par les cartes du jeu, toutes inspirées de l'univers des contes de fées, un joueur va imaginer une histoire, la raconter et l'amener à son dénouement.</p> <p>Mais attention ! Les autres joueurs peuvent interrompre le conteur à tout moment avec leurs cartes pour reprendre le cours de l'histoire et l'entraîner vers une autre conclusion...</p> |



Racontez des histoires ! Lancez les dés et inventez des histoires pleines de rebondissements incluant les symboles tirés. Jouez comme vous aimez : avec vos enfants pour exploiter l'aspect contes de fées du jeu, ou entre amis en tant que jeu d'apéro ou de voyage, dans un esprit plus « jeu de rôles » ! Avec Story Cubes Original, découvrez différents objets, personnages, lieux et animaux à associer dans des récits originaux. Les trois jeux peuvent être joués indépendamment ou mélangés, pour plus de variété.

L'extension « Enchanted » : plus d'histoires à raconter ! Avec « Story Cubes Enchanted », découvrez des lieux, des personnages et des objets de contes de fées pour des histoires enchantées. Lancez les dés et racontez des histoires pleines de rebondissements incluant les symboles tirés.

3. Un outil en ligne

Enfin, dans cette perspective d'exploitation du conte, nous vous recommandons également le site de la BNF : <http://expositions.bnf.fr/contes/pedago/atelier/> qui propose de sélectionner différents ingrédients pour l'écriture d'un conte (ex : un héros, un décor, un lieu, un objet magique, une épreuve...) parmi une liste de diverses propositions. Au terme de la sélection, il est possible d'imprimer un récapitulatif des choix opérés et il pourrait être intéressant de demander aux élèves d'illustrer (par eux-mêmes ou par le biais de collages, de recherches sur internet ou à travers les illustrations des albums de jeunesse) les différents ingrédients de leur conte afin de bénéficier, ici aussi, du stimulus visuel pour la production.



Auréliе CINTORI