

Cahier du visiteur

exposition «Contes au carré»
d'après l'album de Loïc Gaume



**Ce cahier du visiteur
appartient à**

.....

Tu trouveras dans ce cahier



**des jeux inspirés
du livre *Contes au carré***
à découvrir avant et pendant ta visite.
Tu connais le talent du Petit Poucet
pour ne pas se perdre ?
Il sera ton guide pour t'aider.



**des pistes d'écriture
créative**
Elles s'adressent aux visiteurs !



Quant à la rubrique
« Pour aller plus loin »,
elle est destinée aux enseignants.
Ils pourront retrouver dans la publication
**100 jeux de langue à l'école
et ailleurs** de quoi alimenter
plus encore leurs activités d'écriture.



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES
CULTURE.BE

Bienvenue !

Ludique, didactique et interactive, l'exposition propose cinq activités inspirées de l'album *Contes au carré*. Imaginée par Loïc Gaume, l'exposition invite les visiteurs à jouer avec les images et les mots du livre pour apprendre à composer et restituer des contes «au carré», ou encore à en imaginer de nouveaux. L'exposition éclaire la règle du jeu de ce livre de contes pas comme les autres dans lequel une quarantaine de contes comme «Le Petit Poucet» ou «Barbe bleue» sont racontés en seulement quatre cases.

Accueillis par une couverture et dix pages géantes de *Contes au carré*, les visiteurs entrent dans un espace destiné à des ateliers de création linguistique et graphique «grandeur nature» insufflés par la démarche de son auteur-illustrateur.

L'exposition itinérante «Contes au carré» a été réalisée à l'occasion de «La langue française en fête» 2019, elle bénéficie du soutien du Service général de l'Action territoriale et du Service général des Lettres et du Livre.

Loïc Gaume (1983) est auteur-illustrateur et graphiste. Il vit à Bruxelles.

Après des études en arts appliqués et en design graphique à La Cambre, il se lance dans l'édition en créant Les Détails pour y publier des récits du quotidien en bande dessinée. Dans le même temps, il dessine pour le fanzine «Cuistax» et d'autres revues illustrées.

Il a écrit et dessiné plusieurs livres pour enfants parus aux éditions Thierry Magnier et Versant sud jeunesse. *Contes au carré* a reçu une mention «première œuvre» au Salon international du livre de jeunesse de Bologne (Prix Bologna Ragazzi) en 2017.

jeu 1 Personnages



Pour bien commencer la visite, reconnais-tu tous les personnages de contes sur la couverture de ton cahier ? À toi de relier les portraits aux noms !

		Pinocchio		Boucle d'or	
La Belle au bois dormant					
Barbe bleue					
Raiponce					
		Le Loup		Peau d'âne	

Réponses : «Peau d'Âne», «Pinocchio», «Le Petit Chaperon rouge», «Boucle d'or», «Barbe bleue», «La Belle au bois dormant», le Loup (des «Trois petits cochons»), «Le Vilain Petit Canard» et «Rapunzel»

Pistes d'écriture créative

Les personnages de contes ont rarement un prénom. Et si tu leur en donnais un ? Choisis un personnage et baptise-le d'un prénom existant ou inventé.

.....

Ensuite, pour le caractériser, écris l'acrostiche correspondant à ces lettres à l'aide d'un mot ou d'une courte phrase.



L'acrostiche est un poème dans lequel les initiales de chaque vers ou mot composent un mot. Ex. : LOU

«Lumineuse»,

«Optimiste»

«Unique»

.....

.....

.....

.....

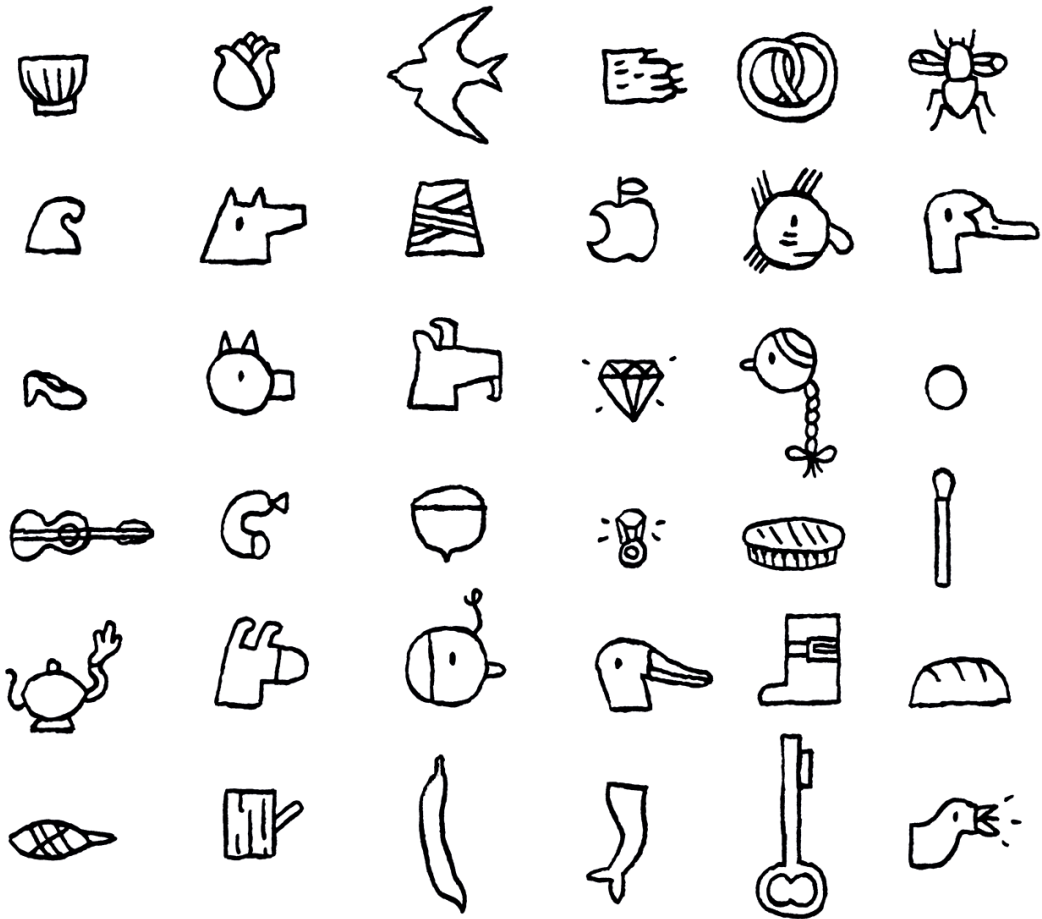
.....

Pour aller plus loin...

Sections consacrées aux jeux de lettres et aux jeux de mots dans «100 jeux de langue à l'école et ailleurs».

jeu 2 Contes en pictogrammes

As-tu remarqué que le sommaire était dessiné ? À chaque titre est accolé un pictogramme pour représenter le conte. Combien de titres de contes es-tu capable de retrouver ?



Réponse : Tu la trouveras dans le sommaire de Contes au carré !

Pistes d'écriture créative

Les contes de Loïc Gaume sont représentés à l'aide de pictogrammes.



Un pictogramme est un dessin figuratif ou symbolique reproduisant le sens d'un message en allant à l'essentiel.

Tu peux en rencontrer autour de toi, c'est par exemple le panneau d'avertissement que tu trouves près de ton école.

Donne un nouveau titre, sous forme de pictogramme, à un conte que tu as apprécié.

.....

Explique ton choix.

.....

.....

.....

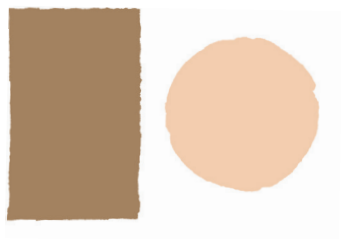
Pour aller plus loin...

Section consacrée aux jeux de phrases dans «100 jeux de langue à l'école et ailleurs».

jeu 3 Formes et couleurs

Dessine sur les formes colorées les personnages manquants pour compléter l'extrait du conte copié.

«Pinocchio»



«Geppetto était menuisier. D'une souche d'arbre, il fabriqua un pantin qui riait, pleurait et parlait comme un enfant.



Cette marionnette, baptisée Pinocchio, avait pour particularité de voir son nez s'allonger à chacun de ses nombreux mensonges».

«Pierre et le Loup»

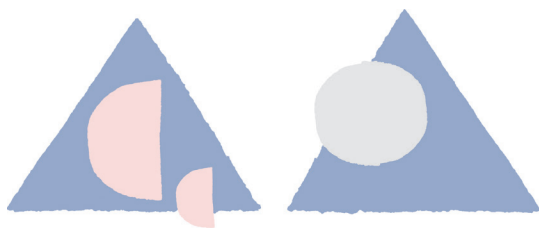


«Tout à coup, Grand-Père apparut. Il attrapa Pierre par la main et referma à clé la porte du jardin laissant l'oiseau, le chat et le canard dehors.



Il était temps, car le loup sortit de la forêt et avala le canard d'un seul coup. Le chat grimpa dans un arbre».

«Le Loup et les Sept Chevreaux»



«Le loup dévora tous les chevreaux sauf le plus jeune. À son retour, la chèvre constata le drame. Elle ouvrit la panse du loup et y plaça des cailloux.»

«Raiponce»



«Le fils d'un roi grimpa à l'aide de l'immense chevelure en haut de la tour dans laquelle Raiponce était enfermée.»

«Le Rossignol et l'Empereur de Chine»



«Un jour, on offrit à l'empereur un oiseau mécanique couvert de diamants. Son chant artificiel séduisit tout le monde. Le vrai rossignol s'envola.»

«La Belle au bois dormant»



«La Belle au bois tomba dans un profond sommeil. Un prince lui donna un baiser. Comme toute la cour, la Belle reprit vie.»

jeu 4 Signes

Même si tu ne sais pas ce qu'est un signe, tu en connais beaucoup !



Un signe est une représentation matérielle de quelque chose destinée à communiquer, il se définit comme langage codé.

Dans le conte de «La Belle et la Bête», lorsqu'une alliance barrée est dessinée au-dessus de la Belle, tu comprends qu'elle ne veut pas se marier avec la Bête. Il s'agit d'un signe : l'alliance représente le mariage, barrée pour montrer le refus du personnage.

Plus difficile maintenant. Dans «Les habits neufs de l'Empereur», il est question d'un fil invisible. L'histoire raconte que des brigands font croire à l'Empereur qu'ils tissent un fil si délicat que seules certaines personnes peuvent le voir. Il s'agit donc de représenter «l'invisible» ! La solution graphique ? Une pastille de couleur suggère le fil précieux, ou plutôt le «rien» !

Par ailleurs, la pastille est représentée près de la bouche du brigand, il s'agit d'une parole ou d'un mensonge. Alors que pour le roi, la pastille est près du cœur, siège des sentiments et non de la raison...



activité 1 Les pages géantes



Te voilà devant dix pages géantes de *Contes au carré*. Parmi ces contes, lesquels ne connais-tu pas ?

.....

.....

.....

Choisis-en un et raconte-le à haute voix sans lire le texte !

.....

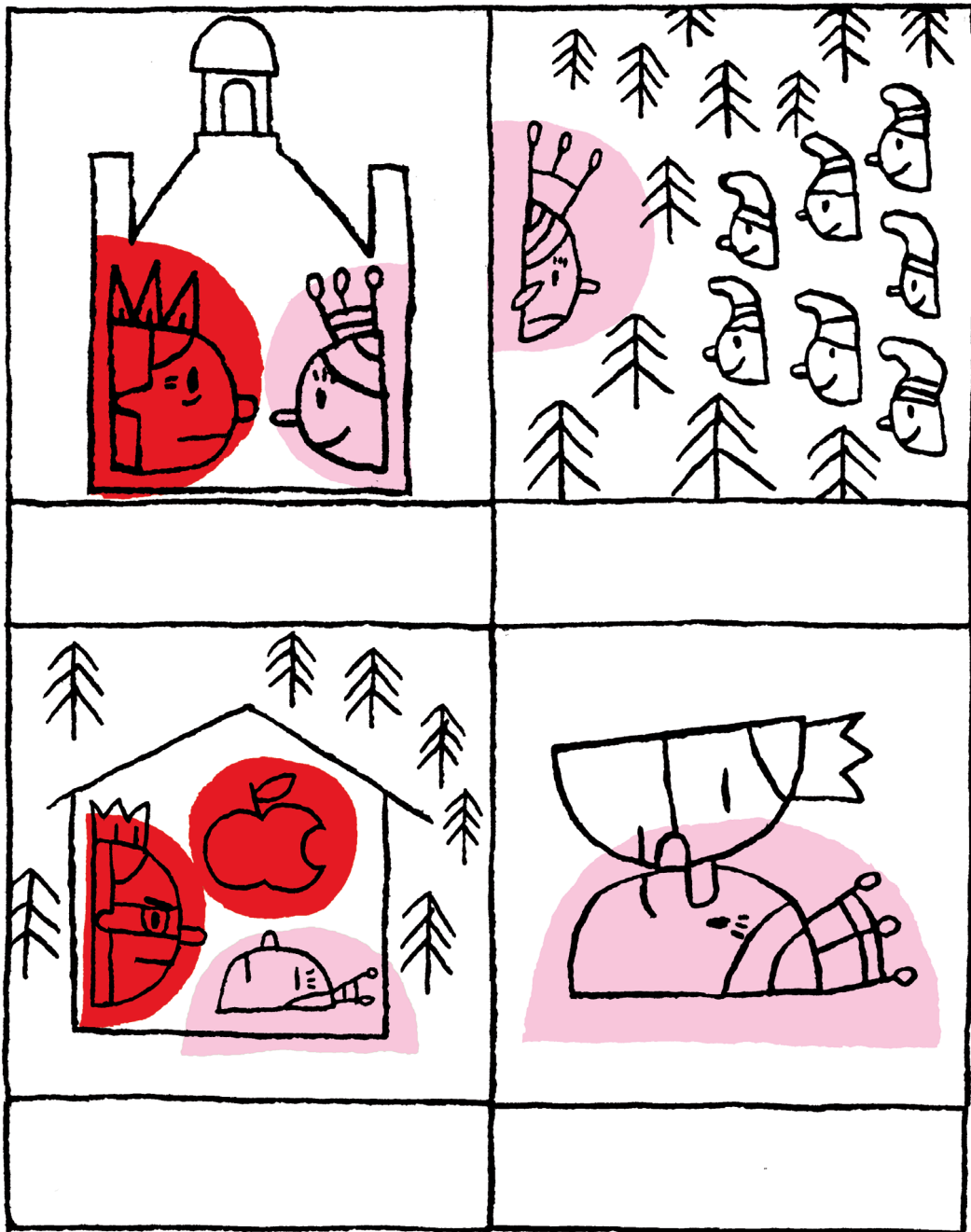
.....

.....

Maintenant que tu as tout compris, à toi d'écrire et de dessiner «au carré»!

Sur les deux pages suivantes, tu as des pages de *Contes au carré*. Les textes de «Blanche-Neige» (page de gauche) et les images de «Hänsel et Gretel» (page de droite) ont été retirés. Aide-toi des éléments présents pour écrire l'histoire ou la dessiner. Tu peux la raconter si tu ne sais pas encore écrire.

Ensuite, compare tes versions avec celles du livre.



<p>Abandonnés dans la forêt par leurs parents, Hänsel et Gretel marchaient depuis trois jours quand ils découvrirent une maison recouverte de gâteaux.</p>	<p>La sorcière aveugle qui y vivait les captura. Elle enferma Hänsel dans une cage et obligea sa sœur à l'engraisser pour le dévorer.</p>
<p>Chaque jour, la sorcière demandait au garçon de tendre son doigt pour savoir s'il était assez gras. Chaque jour, il tendait à la place un petit os pour la tromper.</p>	<p>Perdant patience, la vieille demanda à Gretel d'allumer le four pour y cuire les deux enfants. Mais la fillette la poussa à l'intérieur et délivra son frère.</p>



Une lettrine est une grande lettre, souvent ornée, qui commence un chapitre ou un paragraphe, comme dans les livres de contes anciens.

Voici six titres dans la version en espagnol. Reconnais-tu les contes ?

Rapunzel

1

La Sirenita

2

*Aricitos de Oro
y los tres
Ojos*

3

Los Chanchitos

4

*Aladino
y la lámpara
maravillosa*

5

LA Bella
y la BÉSTIA

6

Les contes sont universels. Ils traversent les époques et les pays. Connais-tu des titres de contes dans d'autres langues ?

Reponses : 1 : «Rapunzel», 2 : «La Belle et la Bête», 3 : «Boucle d'or et les Trois Ours», 4 : «Les Trois petits cochons», 5 : «Aladin ou la Lampe merveilleuse», 6 : «La Belle et la Bête»

activité 2 Les dessins originaux



Tu as devant toi les quarante dessins originaux du livre *Contes au carré*. Loïc Gaume les a dessinés avec une plume métallique et de l'encre de Chine, sans dessins préalables. C'est pourquoi, tu peux remarquer que certains éléments sont dessinés plusieurs fois pour donner l'expression la plus précise aux personnages ou la forme la plus exacte aux objets.

Avant cette étape, Loïc Gaume a d'abord réalisé des croquis et réécrit les textes dans des carnets.

Les dessins originaux sont scannés (opération qui permet de transférer des documents sur papier vers des fichiers numériques), puis retravaillés pour être plus nets.

Observe bien! Tu peux t'amuser à comparer un dessin avec les pages géantes, tu constateras que beaucoup de détails ont disparu. Lesquels?

.....

.....

.....

À ton avis, pourquoi ces détails ont-ils disparu ?

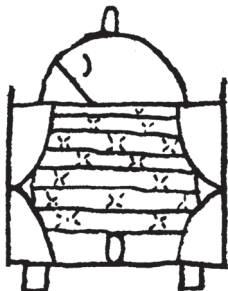
.....

.....

.....

activité 3 Les quatre cubes

Dans les contes, il y a souvent un loup ou une princesse, un ogre ou une sorcière, les contes se passent souvent dans la forêt ou dans un château. Imagine des histoires étonnantes avec les personnages de contes !



Pour que ton histoire semble vraie, il faut placer les cubes dans cet ordre : le personnage, l'action, l'objet, puis le lieu.

Maintenant, à toi de redessiner dans les cubes, la phrase la plus drôle que tu viens d'imaginer.

personnage	action
objet	lieu

Pistes d'écriture créative

T'es-tu déjà amusé à rédiger un « cadavre exquis » ? Tu écris une phrase sur une feuille, tu replies la feuille de manière à cacher ta phrase et tu la passes à ton voisin qui écrit sa phrase à son tour. L'opération est répétée plusieurs fois. Ce qui donnera une histoire étonnante. À toi de jouer !

Écris un conte avec tes copains à la manière d'un «cadavre exquis». Chacun complète sa partie sans la montrer aux autres. Pour construire ton conte, tu dois compléter les phrases ci-dessous, celles-ci constituent la structure de ton récit : « Il était une fois... », « Mais un jour... », « Soudainement, patatras... », « Par une heureuse chance... », « Et c'est ainsi que... ». Et maintenant, découvre ce que chacun a écrit dans l'ordre donné.

Lorsque le procédé t'est plus familier, réalise avec quatre copains « un cadavre exquis au carré » : quatre pictogrammes pour un conte (page de droite). Répartissez-vous les cases. Voici l'ordre à suivre :

- première case : dessiner un pictogramme lié au personnage;
- deuxième case : l'action;
- troisième case : l'objet;
- dernière case : le lieu.

Le dernier participant a pour tâche de raconter le récit inventé.

Pour aller plus loin...

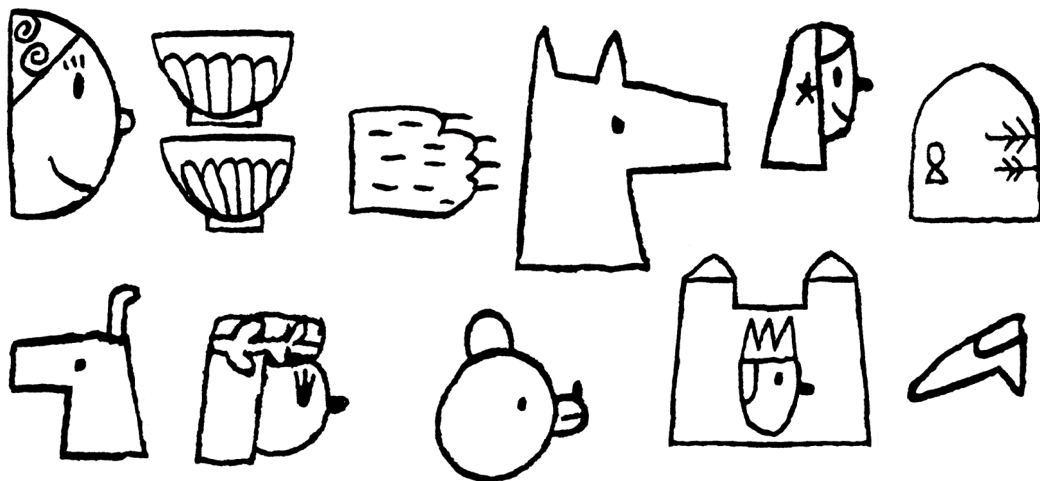
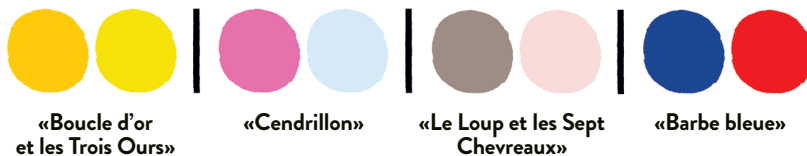
Section consacrée aux jeux de phrases dans «100 jeux de langue à l'école et ailleurs».

activité 4 Le grand tapis et 52 pièces

Tu vas maintenant restituer en images quatre contes. Pour résumer un conte, il a fallu décomposer et recomposer les contes d'origine. À ton tour de remettre les pièces dans le bon ordre ! Pour cela, tu devras d'abord rassembler les pièces du même conte en t'aidant du guide des couleurs.

Place ensuite les pièces sur les bonnes cases du tapis en t'aidant, au besoin, des textes de la page suivante. Est-ce que le conte que tu as composé est compréhensible ?

Pour savoir si tu as retrouvé le bon ordre, regarde dans *Contes au carré* !



«Boucle d'or et les Trois Ours»

1
Alors qu'elle était égarée dans la forêt, Boucle d'or entra dans une maison. Sur la table, trois bols remplis de gruau. Le plus petit était à son gout, elle le vida.

2
Elle aperçut ensuite trois fauteuils : un grand, un moyen et un petit. Le petit lui convenait bien... mais elle le brisa en s'y asseyant.

3
À l'étage, elle découvrit trois lits : le plus petit était juste comme il faut. Blottie sous les couvertures, elle s'endormit.

4
C'est alors que les trois ours rentrèrent chez eux et découvrirent Boucle d'or. Effrayée, la fillette s'enfuit à toutes jambes.

«Cendrillon»

1
Cendrillon était servante. Depuis la mort de sa mère, elle subissait les moqueries de ses sœurs par alliance, Javotte et Anastasie.

2
Un jour, le prince organisa un grand bal. Cendrillon, s'y rendit : une citrouille fut changée en carrosse et ses haillons en une magnifique robe.

3
Elle passa la soirée à danser mais, à minuit, elle dut partir avant que le charme ne soit rompu. Sa pantoufle de verre resta au palais.

4
Le prince retrouva Cendrillon grâce à la pantoufle perdue. Ils se marièrent. Les sœurs, elles, devinrent aveugles, punies de leur méchanceté.

«Barbe bleue»

1
Il était une fois un homme nommé Barbe bleue. Alors qu'il partait en voyage, il confia à sa nouvelle femme les clés du château.

2
Il lui expliqua qu'elle ne devait en aucun cas ouvrir la porte d'une petite pièce qu'il gardait secrète.

3
Curieuse, la jeune femme ouvrit la porte défendue. Stupéfaite d'y découvrir les corps des anciennes épouses, elle fit tomber la clé qui se tacha de sang.

4
De retour, Barbe bleue voulut la tuer, mais les frères de la jeune femme arrivèrent lors de sa dernière prière. Ils assassinèrent le bourreau.

«Le Loup et les Sept Chevreaux»

1
Après les avoir mis en garde, une chèvre laissa seuls ses sept chevreaux. Le loup en profita pour frapper à leur porte. Sa grosse voix le trahit.

2
La voix plus claire, le loup revint frapper à la porte. Cette fois, il fut trahi par ses pattes noires.

3
Les pattes recouvertes de farine, le loup retenta sa chance. Les chevreaux ouvrirent et furent dévorés, tous sauf le plus jeune, caché dans la pendule.

4
À son retour, la chèvre constata le drame. Elle ouvrit la panse du loup, libéra ses petits et y plaça des cailloux. Elle le jeta dans un puits.

Pistes d'écriture créative

Et si cette fois, tu écrivais un conte en gardant une phrase-clé représentative du récit ? Lis un conte, sélectionne et recopie cette phrase. Place-la dans un nouveau récit.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Pour aller plus loin...

Section consacrée aux jeux avec des textes dans «100 jeux de langue à l'école et ailleurs».

activité 5 Les livres de contes

La bibliothèque de l'exposition te propose de découvrir plus de 40 livres de contes rangés en deux familles.

Nous appellerons les premiers, les «conceptuels». L'auteur (souvent illustrateur aussi) s'attaque aux contes traditionnels pour les raconter autrement, d'une façon nouvelle et en y ajoutant son style personnel. Pour ces albums, l'image est souvent aussi importante, voire plus importante, que le texte.

Les seconds, nous les appellerons les «classiques». L'auteur raconte un conte d'une manière traditionnelle. Les images illustrent le texte.

Voici trois exemples de livres de contes «conceptuels» :

- Dans *Boucle d'or et les trois ours*, Olivier Douzou joue avec les chiffres pour raconter. Regarde la couverture : il est question de «3» ours, un «3» renversé devient des oreilles d'ours, et un «0» une boucle (d'or) !
- Dans sa version de *Blanche-Neige*, Tibor Kárpáti réinvente un langage en broderie pour raconter sans mots.
- Warja Lavater est encore plus radicale pour *Blanche-Neige*. En désignant une fois pour toute *Blanche-Neige* par un point rond, elle revisite le conte par le biais d'un langage de signes et de formes géométriques.

À toi de retrouver au moins deux autres livres de la même famille, puis trois livres de la famille des «classiques» !

Recueils de contes

Loïc Gaume, *Contes au carré*,
Thierry Magnier, 2016

Hans Christian Andersen
Les contes de Hans Christian Andersen,
Taschen, 2013

Agnès Domergue, Cécile Hudrisier
Il était une fois : contes en haïku,
Thierry Magnier, 2013

Jacob et Wilhelm Grimm
*Les contes de Grimm : illustrés
par les plus grands artistes*,
Circonflexe, 2017

Jacob et Wilhelm Grimm
Les contes des frères Grimm, Taschen, 2011

Henri Meunier
*Cent grillons : et autres contes pas
piqués des hannetons*,
Rouergue, 2013

Philip Pullman, Shaun Tan
Contes de Grimm, Gallimard, 2014

-
Barbe bleue
Charles Perrault, Frédéric Bélonie
Barbe-Bleue, Actes Sud junior, 2015

Edward van de Vendel,
Isabelle Vandenaabeele
Frisson de fille, Rouergue, 2007

-
La Belle et la Bête
Jeanne-Marie Leprince de Beaumont,
Nicole Claveloux
La Belle et la Bête, Thierry Magnier, 2013

-
Blanche-Neige
Tibor Kárpáti
Schneewittchen und die sieben Zwerge
Csimota, 2009

Warja Lavater, *Blanche-Neige*, Maeght,
1996

-
Boucle d'or
Leonard Leslie Brooke
Les trois ours, Langlaude, 2012

Anthony Browne
Une autre histoire, Kaléidoscope, 2009

Olivier Douzou
Boucle d'or et les trois ours,
Rouergue, 2011

Elsa Valentin, Ilya Green
Bou et les 3 ours,
l'Atelier du poisson soluble, 2008

-
Cendrillon
Amel Khaldi-Bonnaud
Cendrillon au musée,
Actes Sud junior, 2017

Charles Perrault, Kvetta Pacovská
Cendrillon, Minedition, 2009

-
Hänsel et Gretel, Sophia Martineck
Hänsel e Gretel, Canicola, 2017

Jacob et Wilhelm Grimm, Lorenzo Mattotti,
Hänsel et Gretel, Gallimard Jeunesse, 2009

Rascal
Hänsel et Gretel, l'École des loisirs, 2015

-
Mette et les cygnes sauvages
Muriel Bloch, Sandra Dufour
Mette et les cygnes sauvages,
Thierry Magnier, 2012

-
Les musiciens de la ville de Brême
Jacob et Wilhelm Grimm, Sébastien G.
Orsini, *Les Musiciens de la ville de Brême*,
Lirabelle, 2013

Jacob et Wilhelm Grimm, Fanny Dreyer
Les musiciens de Brême,
la Joie de lire, 2013

-
Le Petit Chaperon rouge
Emmanuelle Bastien
Il était plusieurs fois,
l'Atelier du poisson soluble, 2014

Anthony Browne
Dans la forêt profonde,
Kaléidoscope, 2004

Roberto Innocenti, Aaron Frisch
La petite fille en rouge,
Gallimard Jeunesse, 2013

Benoît Jacques, *La nuit du visiteur*,
Benoît Jacques books, 2008

Philippe Jalbert
Dans les yeux, Gautier-Languereau, 2017

Tibor Kárpáti
Little red riding hood, Csimota, 2006

Marjolaine Leray
Un petit chaperon rouge
Actes Sud junior, 2009

Fabienne Morel, Gilles Bizouerne,
Julia Wauters
*Les histoires du Petit Chaperon rouge
racontées dans le monde*
Syros jeunesse, 2008

Charles Perrault, Edgar Tijtgat
Le Petit Chaperon rouge
Bibliothèque nationale de France,
Albin Michel jeunesse, 2015

Charles Perrault, Jacob
et Wilhem Grimm, Joanna Concejo,
Le Petit Chaperon rouge,
Éditions Notari, 2015

Rascal, *Le petit chaperon rouge*,
l'École des loisirs, Pastel, 2015

Françoise Rogier
C'est pour mieux te manger !
l'Atelier du poisson soluble, 2012

Adolfo Serra, *Chaperon rouge*,
Actes Sud junior, 2012

Danijel Žeželj
Chaperon rouge, Mosquito, 2015

-
Le Petit Poucet
Thisou Dartois
Le Petit Poucet, Rouergue, 2015

Praline Gay-Para, Rémi Saillard
*Bonnets rouges et bonnets blancs :
un conte guadeloupéen : Marie-Galante*,
Didier jeunesse, 2014

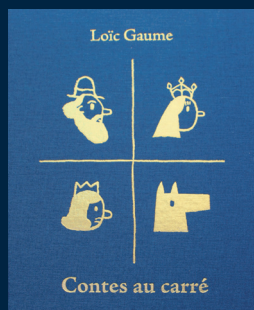
Charles Perrault, Clémentine Sourdis
*Le très grand Petit Poucet : un conte
avec décors et découpes*, Hélium, 2015

-
Pierre et le loup
Sergueï Prokofiev, Pierre-Emmanuel
Lyet, Gordon
Pierre et le loup,
Éditions Radio France, Hélium, 2014

-
Les Trois petits cochons
Aurélien Débat, *Cabanes*,
Éditions des Grandes personnes, 2017

Tibor Kárpáti, *A 3 kismalac*,
Csimota, 2007

Françoise Rogier, *Un tour de cochons*,
À pas de loups, 2015



L'exposition «Contes au carré»

«Contes au carré» est une exposition itinérante appelée à être empruntée pendant 3 ans par les bibliothèques, les écoles et les institutions culturelles sur simple demande.

Réalisée à l'occasion de «La langue française en fête», l'exposition est présentée du 13 mars au 5 avril 2019 à la Bibliothèque Espace 27 septembre - Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle a été rendue possible grâce au soutien du Service général de l'Action territoriale et du Service général des Lettres et du Livre.

Pour toute demande d'emprunt, de visite guidée, d'atelier, de rencontre avec l'auteur :

Administration générale de la Culture
Direction de la langue française
Stéphanie Matthys
stephanie.matthys@cfwb.be

Service général de l'Action territoriale
Stéphane Poulain
stephane.poulain@cfwb.be

Conception: Loïc Gaume avec le Service général de l'Action territoriale et le Service général des Lettres et du Livre.

Scénographie: Florence Monfort

Production: NNstudio

Une initiative de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Le cahier du visiteur

Rédaction des activités : Loïc Gaume, pistes d'écriture créative proposées par Stéphanie Matthys, détachée pédagogique à la Direction de la langue française.

Conception graphique : Loïc Gaume

Éditrice responsable : Nadine Vanwelkenhuyzen
Service général des Lettres et du Livre

Février 2019

Pour aller plus loin...

La publication «100 jeux de langue à l'école et ailleurs» réalisée par la Direction de la langue française, Service général des Lettres et du Livre est disponible sur www.languefrancaise.cfwb.be



Le dossier pédagogique *Contes au carré* réalisé par les éditions Thierry Magnier est disponible sur www.editions-thierry-magnier.com