

Mireille Pochard

Écrire des contes... et les détourner !

© Groupe Eyrolles, 2012
ISBN : 978-2-212-55367-3

EYROLLES



Que trouverez-vous dans cet ouvrage ?

La littérature orale regroupe tout ce qui, issu de la mémoire collective des peuples, transmis depuis des siècles oralement, a été tardivement transcrit : mythes, épopées, légendes, de nombreux types de contes dont le célèbre conte merveilleux, nommé « conte de fées » à sa mise par écrit, et enfin ce que l'on nomme les petites formes : chansons, comptines, proverbes, devinettes, blagues... Imaginez l'ampleur de ce patrimoine né du folklore populaire ! À partir du XIX^e siècle, les Occidentaux prennent conscience de cette richesse en péril. Naissent les termes de « collecteurs » pour ceux qui sauvent et retranscrivent ces récits, et de « folkloristes » pour ceux qui les étudient. Le terme « littérature orale », créé par Paul Sébillot¹, sert à les nommer. Vous en trouverez un classement ci-après. Il faut néanmoins tenir compte du fait que certains peuvent appartenir à plusieurs genres à la fois.

Ce fonds culturel universel et identitaire, objet d'études érudites de la part d'anthropo-ethno-psycho...-logues, linguistes, psychanalystes, structuralistes, historiens, pédagogues, servira de « pré-texte » aux nombreux jeux d'écriture que vous trouverez dans cet ouvrage.

1. P. Sébillot dans *Littérature orale de Haute-Bretagne*, Maisonneuve, 1881.

ÉCRIRE DES CONTES... ET LES DÉTOURNER !

Que vous écriviez seul ou que vous animiez des ateliers de création, vous y découvrirez une mine de pistes testées, comme le montrent les « réalisations d'atelier », avec des enfants, des adolescents et des adultes. Pour les avoir mises en jeu avec tous ces publics, je peux vous certifier que celles pour les petits plairont autant, si ce n'est plus, aux grands ! En revanche, certaines sont exclusivement réservées aux adultes. Ces pistes sont souvent issues d'œuvres fondamentales ou d'albums jeunesse.

En général, l'écriture que je vous propose est individuelle, mais il est possible de réaliser des textes collectifs avec un groupe d'écrivains ou une classe entière, je vous en donne les méthodes.


Vous trouverez aussi une somme importante d'informations, synthèses de documents destinées à vous faire apprécier la richesse du patrimoine oral mondial sous tous ses aspects. J'espère qu'elles vous passionneront autant qu'elles m'ont enthousiasmée !

2

À vos marques, prêt ? Contez !

En guise de mise en bouche, construisez un abécédaire collectif. De A à Z, chacun propose un mot et un seul en rapport avec les contes.

Votre abécédaire des contes

 Dans le prolongement de la mise en bouche, créez votre propre abécédaire des contes avec personnages, objets et lieux. Chaque mot doit être explicité : souvenir, fantasma, anecdote personnelle. Donnez votre vision !

Formulettes

Les formulettes sont presque des formules magiques. Quasi incantatoires, ces petites phrases toutes faites, souvent composées de mots obscurs, inhabituels, archaïques, parfois mises en relief dans le conte par des italiques, n'ont pas obligatoirement un sens.

- *Il était une fois...* : introductives, elles servent à baliser l'univers du conte où tout est possible. Elles permettent au conteur d'entraîner le public vers une écoute attentive. Elles aident donc, d'après Édith Montelle, à *se protéger des sentiments qui vont être éveillés par le conte, à pouvoir toucher à des sujets tabous sans encourir les foudres du ciel ou de la société, à trouver le fil d'Ariane du récit, à créer une complicité avec son auditoire, à annoncer qu'on entre dans la fiction* :

*quand on introduit un conte par une formulette, les enfants ne posent plus la question fréquente : est-ce que c'est vrai ?*¹.

- Il en existe aussi qui jalonnent le conte, inoubliables comme : *Anne, ma sœur Anne, ne vois-tu rien venir ?* Elles introduisent des éléments sonores et rythmiques qui permettent au conteur de scander son propre récit en marquant poétiquement les étapes, la progression et les péripéties. Quant à l'auditeur, il les mémorise et les attend, elles sont ses repères dans le conte : plus il est jeune, plus elles jouent ce rôle de connivence entre conteur et auditeur. Il aime s'accrocher à une *bobinette* qui le fait rêver, d'autant qu'il ne sait pas du tout de quoi il s'agit...
- Enfin, au bout du récit, en écho aux formulettes introductives, viennent celles qui servent à clore l'histoire – *Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants...* – et à reprendre pied en douceur dans la réalité. Elles peuvent être humoristiques ou servir de carte de visite au conteur... Certaines formulettes sont bonnes à tout conte, mais d'autres sont liées à un thème ou à un récit spécifique.

Piste 1. Il était...

Indice d'oralité, le *Il était une fois*, propre au conte, invite au voyage imaginaire. Voici quelques variations mondiales de cette formulette, proposées par Sam Cannarozzi² :

- *Une fois il était, une fois il n'était pas !*
- *Il était une fois et il n'est plus.*
- *Il était une fois, trois fois rien.*
- *Il était une fois et il est encore.*
- *Il était une fois, parfois, des fois, autrefois...*

1. É. Montelle, *Paroles conteuses*, Éd. SSPP, Wintertour, 1996.

2. CMLO, M. Aubaret et S. Cannarozzi. S. Cannarozzi, « Du temps quand les tigres fumaient des pipes » dans *Revue Aube*, Venissieux, 1994.

À VOS MARQUES, PRÊT ? CONTEZ !


Formulettes de début, formulettes de fin, formulettes refrains, tous les conteurs rivalisent d'imagination : en voici quelques-unes¹.

Faites silence, faites silence, c'est la queue du chat qui danse, quand le chat a dansé, quand le coq a chanté, le silence est arrivé, mon histoire peut commencer... Et le conte finit par : Je monte sur la queue d'une souris, elle fait tititi, et mon conte est fini.

Ou plus intéressant, celle-ci qui insiste sur la transmission : *Cric et crac le conte est dans mon sac. Et à la fin : Et cric et crac le conte est dans votre sac.*

Ou pour terminer : *Je laisse ce conte-là où je l'ai pris entre ciel et terre. Qu'il circule librement et que je revienne parmi vous.*

Ou encore : *Crapoti, crapota, mon conte s'achève là, Si vous voulez le garder, fermez bien la porte à clé...*

 À vous d'en inventer d'autres...

Réalisation d'atelier Avant et après le conte²

Invitations au départ

Beaucoup d'entre nous ont tendance à ne croire que ce qu'ils voient. Mais l'œil de l'homme n'a qu'une portée limitée. Il ne peut traverser les nuages, comme il perce le verre. Cependant, ce qui n'apparaît pas à nos yeux n'est pas, pour autant, inexistant... On dit qu'au-dessus des stratus et autres cumulus, se trouve un monde extraordinaire. On dit de certains êtres qui le peuplent qu'ils sont attachés à des valeurs qui les éclairent : l'honnêteté, la solidarité. Ils font preuve d'une grande vaillance. Ensemble, partons à la rencontre de l'un d'entre eux...

Fin de conte

... Ainsi se termine notre histoire. De là où nous sommes, nous ne pouvons vous promettre que vous apercevrez ce monde, ce peuple, notre héros. Il

1. feeclochette.chez.com/Theorie/formulettes.htm.

2. Travail de création réalisé en atelier de conte avec la conteuse M. Noé : ecoutelesfees@orange.fr.

n'empêche que, la nuit, vous pourrez voir briller chacune de ses valeurs, en regardant le ciel avec votre cœur.

Institut régional de formation sanitaire et sociale, Nicolas Piet

Piste 2. Il était une fois...



*Il était une fois*¹, Christian Oster

Les contes de Christian Oster, tous édités à L'École des loisirs, sont particulièrement originaux. Voici un aperçu de ses dons : *C'était une fois toute seule, toute petite, et qui ne savait pas quoi faire. Elle attendait la suite. De temps en temps, elle levait les yeux au ciel et soupirait. Elle avait d'ailleurs de très beaux yeux, de grands et beaux yeux de fois, mais ça ne lui servait pas à grand-chose. Et ça ne l'empêchait pas de s'ennuyer. Elle aurait bien voulu qu'il y ait quelqu'un, avec elle. Parce que, alors, on aurait pu lire : « Il était une fois un prince. » Par exemple. Et la petite fois n'aurait plus été seule. Mais non, rien ne venait. Alors la petite fois se mit en route. Elle avait décidé de trouver la suite²...*



Imaginez cette suite !

Quelques pistes de jeu : utilisation de mots se terminant par « oi », jeu avec les homonymes de fois : foi (en Dieu), foie (de veau), Foix (la ville)...

Réalisation d'atelier

Il était une fois virgule, « ah non ! dit la petite fois, je ne veux pas une virgule pour suite ! » Mais la virgule avait forcé la main de l'auteur, coquine elle s'était posée sur la ligne comme un moineau sur un fil électrique. Et la petite fois de taper du pied : « Ça n'intéresse personne l'histoire d'une virgule ! » Il fallut ouvrir une parenthèse pour y enfermer la virgule. Hélas, une fois la parenthèse fermée et la virgule coincée, arriva alors une kyrielle de points de suspension, si bien que la petite fois n'eut jamais sa suite... Point final !

MP

1. C. Oster, *Il était une fois* dans *Le Prince qui cherchait l'amour*, L'École des loisirs, 1999. Vous trouverez le conte en version intégrale dans : archives.lesoir.be/une-nouvelle-de-christian-oster_r-19991130-Z0HK71.html.

2. *Ibidem*.

Bibliographie

« Formulettes », M. Soriano dans *Encyclopédia Universalis*, vol. 7, p. 181.


« Paroles Formulaires », B. Bricout dans *Dire*, n° 14.

Sitographie

www.apple-paille.com/formulettes/iletaitunefois.htm.

www.chez.com/feeclochette/Theorie/formulettes.htm.

Les avions en papier

 Autour d'une table chaque participant réalise un origami de planeur¹, numérote toutes les faces de son pliage (huit), commence son conte sur le pliage n° 1 : *Il était une fois...* puis lance l'avion à un autre participant, qui lit le début et continue l'histoire sur le pliage n° 2, et ainsi de suite. Les avions circulent à travers la pièce et les contes avancent. Le dernier à écrire sur le pliage n° 8 garde l'avion et lit le conte, lors du tour de table. Vous pouvez baliser le jeu en énonçant huit parties distinctes à respecter. Cette piste d'écriture permet de mémoriser le schéma narratif du conte tout en s'amusant :

1. *Il était une fois...* Où ? Qui (présentation du héros) ?
2. Description de la situation du héros.
3. Élément perturbateur qui bouleverse la situation de départ : *Un jour...*
4. Première épreuve.
5. Deuxième épreuve.
6. Troisième épreuve.
7. Dénouement.
8. Situation finale.

1. On trouve de nombreux sites explicatifs sur Internet.

Les jeux de l'oie des contes

Les contes suscitent très souvent des jeux. Avec *Conte embrouillé*, *Alice au pays des merveilles*, *De l'autre côté du miroir*, Lewis Carroll a écrit des histoires qui sont aussi des jeux.

Personnellement, j'ai un faible pour le jeu de l'oie, jeu ancien qui date du XVI^e siècle italien. Jeu de plateau, il comporte en général 63 cases enroulées en spirale et se joue avec deux dés. Certaines cases sont bénéfiques et d'autres pas : tomber sur une oie permet de rejouer, alors que d'autres cases sont plutôt des pièges (puits, prison...) et font prendre du retard au joueur, le but étant bien sûr d'effectuer le parcours le plus vite possible.

J'emploie très souvent le jeu de l'oie pour écrire des contes. Vous trouverez dans la deuxième partie un détournement type « mélange de contes » qui utilise ce jeu avec un plateau géant à fabriquer soi-même¹.

En attendant, voici quelques pistes amusantes que vous pouvez exploiter, soit en personnifiant votre jeu de l'oie, soit en imprimant votre jeu² et en remplissant les cases selon votre bon plaisir. Je vous conseille d'utiliser des petits jeux de l'oie de 29 cases.

Selon votre public, ces jeux peuvent être parlés ou écrits, ils peuvent vous servir à lancer une animation sur le conte, ils peuvent se jouer seul, à plusieurs avec un dé et un plateau format A 4 ou A 3. Vous pouvez aussi y ajouter des cases pièges à votre convenance.


Piste 1. Le jeu de l'oie des *Si j'avais*

Qui n'a rêvé de posséder une baguette magique ? Ancêtre de notre télécommande, qui a encore quelques progrès à faire pour égaler cet instrument de féerie par excellence, la baguette, modeste rameau ou véritable joyau, présente des origines fort anciennes. Déjà dans *L'Odyssée*, la magicienne Circé utilise une baguette magique pour métamorphoser les compagnons d'Ulysse en porcs.

1. Voir p. 123.

2. jeuxpourlaclasse.fr et cucusite.pagesperso-orange.fr/HTML/devoirs.htm.

À VOS MARQUES, PRÊT ? CONTEZ !

 Un jeu pour rêver : imaginez un instant, mais un instant seulement, que vous possédez toutes ces merveilles... Qu'en feriez-vous ? Voici le jeu de l'oie des *Si j'avais*, tout simple à fabriquer : soit vous écrivez les propositions, soit, plus sophistiqué, vous découpez et collez les éléments magiques, ou encore, plus créatif, vous les dessinez... Si les joueurs ne connaissent pas les contes dont sont tirés ces gadgets fabuleux, c'est mieux. Ainsi sont-ils plus libres dans leurs inventions ! Le voici, décliné en deux versions : l'une, conte traditionnel, l'autre, version Harry Potter¹.

Le jeu de l'oie des *Si j'avais*...

Si j'avais...



1. Source : Wikipédia.

Le jeu de l'oie des Si j'avais... version Harry Potter

Si j'avais...



Vous pouvez en trouver d'autres !

Chaque joueur, dès qu'il tombe sur une case, doit prononcer la phrase : *Si j'avais...* et inventer la suite. Dans ce jeu de l'oie, l'important n'est pas d'avancer sur le plateau, mais de ne pas rester muet sur une proposition. Commencé oralement, chacun choisit sa meilleure réponse et l'écrit. On peut aussi écrire au fur et à mesure de brèves réponses.

Remarque : pour les scolaires, excellent travail sur l'emploi à bon escient du mode conditionnel : si j'avais, je ferais.

Autre possibilité : chacun garde, parmi les cases sur lesquelles il est tombé, trois pouvoirs magiques, bénéfiques ou maléfiques, et doit inventer un conte les utilisant.

Piste 2. Le jeu de l'oie des *Si j'étais*



Ils sont nuls ces héros¹, Catherine Storr

Lisa pense que les héros des contes de fées se comportent comme des nuls. Elle se met donc à leur place pour leur imaginer un autre destin.



Non mais c'est vrai ! Ils ne réfléchissent pas, ces héros, et se mettent dans des situations impossibles. Si vous étiez à leur place, vous feriez mieux ? Pas si sûr ! Alors essayez. Les autres joueurs ont le droit de vous rappeler à la réalité du conte. Le jeu peut être oral, puis chacun choisira ensuite de mettre par écrit sa meilleure prestation.

Autre possibilité : chacun répond par une phrase courte qu'il écrit au fur et à mesure.

À la différence du jeu précédent, les joueurs doivent bien connaître les contes. Dans chaque case figure un personnage de conte.

Réalisation d'atelier

Si j'étais le loup je deviendrais végétarien.

Si j'étais la Petite Sirène, je serais la plus belle fille du monde.

Si j'étais le Vilain Petit Canard, j'inventerais un pays où il n'y aurait que des moches.

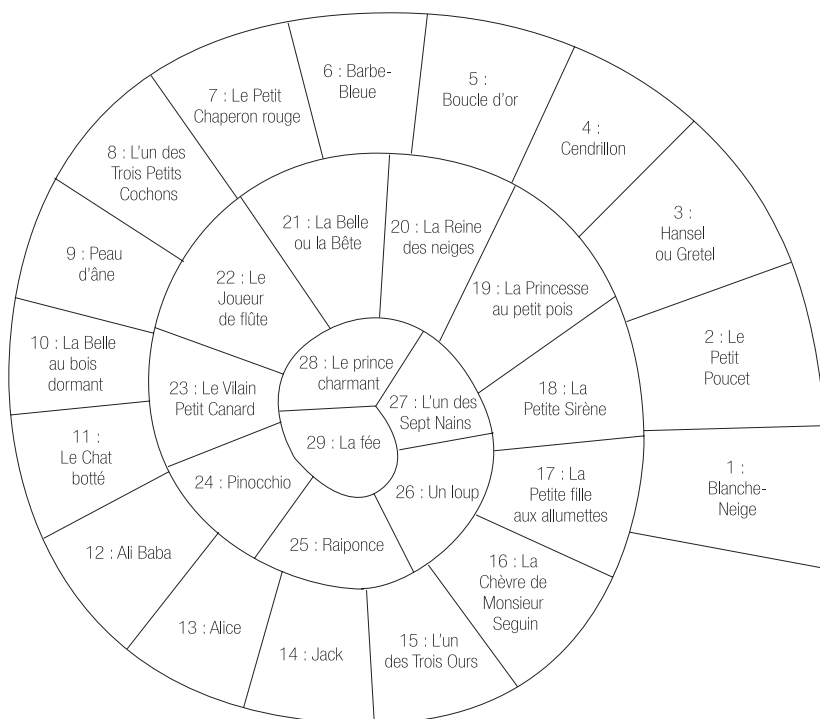
Si j'étais un des Sept Nains, je m'appellerais Passe-Partout...

Institut régional de formation sanitaire et sociale, Valérie Homecourt

1. C. Storr, *Ils sont nuls ces héros*, Pocket, 1995.

Le jeu de l'oie des Si j'étais...


Si j'étais...



Vous pouvez aussi centrer votre jeu uniquement sur des personnages des contes de Perrault, Grimm ou Andersen ou, comme je l'ai fait, mélanger les protagonistes de tous les contes... Les joueurs doivent se mettre dans la peau des personnages et imaginer ce qu'ils auraient fait ou pas dans leur situation : si j'étais le Petit Chaperon rouge, je...

Variante : utilisez des lieux, des objets de contes. Par exemple : si j'étais la maison de paille, quand le loup me souffle dessus, je m'accrocherais de toutes mes forces pour ne pas m'envoler. Si j'étais la pomme empoisonnée, je montrerais mon côté le moins alléchant pour que Blanche-Neige ne me mange pas... L'intérêt est de se mettre dans la peau d'autres éléments que des personnages.

Contes à poursuivre

 La plupart des débuts de contes, pour peu qu'ils ne soient pas trop connus, peuvent vous servir de démarreur d'imaginaire. En voici quelques-uns à tester :

- *Une femme désirait beaucoup avoir un petit enfant ; mais ne sachant comment y parvenir, elle alla trouver...*
- *Il y avait une fois vingt-cinq soldats de plomb, tous frères, car ils étaient nés d'une vieille cuiller de plomb...*
- *Comme il faisait froid ! La neige tombait et la nuit n'était pas loin ; c'était le dernier soir de l'année, la veille du jour de l'An. Au milieu de ce froid et de cette obscurité, une pauvre petite fille passa dans la rue...*
- *Il y a bien longtemps vivait un roi qui possédait, derrière son château, un jardin d'agrément où poussait un arbre porteur de pommes d'or...*
- *Il était une fois un cordonnier que la malchance avait rendu si pauvre qu'un jour il lui resta tout juste le cuir nécessaire pour fabriquer une unique paire de chaussures...*
- *Il était une fois un roi. Où il régnait, et comment il s'appelait, je n'en sais plus rien. Il n'avait pas de fils, mais une fille unique qui avait toujours été malade et qu'aucun médecin ne pouvait guérir. On prétait au roi que sa fille retrouverait la santé si elle mangeait des pommes¹...*

Vous pouvez en inventer d'autres.

Et pourquoi ne pas créer des contes à partir de titres ? Hubert Haddad, dans son nouveau magasin d'écriture², vous propose cent titres. En voici quelques-uns d'alléchants :

- *L'Enfant qui avait perdu son ombre.*
- *L'Ogre et le Petit Fantôme.*
- *L'Escargot qui voulait vendre sa coquille à une limace.*

Inventez d'autres titres et tirez au sort le conte à écrire !

1. Contes d'Andersen.

2. H. Haddad, *Le Nouveau magasin d'écriture*, Zulma, 2006, p. 249.

Un épisode de plus...



Le Petit Prince¹, Antoine de Saint-Exupéry

Certains contes sont tellement connus que vous pouvez les enrichir d'autres épisodes. *Le Petit Prince* s'y prête particulièrement.



Inventez des épisodes inédits du *Petit Prince* : visite d'autres planètes, autres rencontres.

Le conte *Le Musicien petit bonhomme²* de Patrick Chamoiseau, dont le style pittoresque peut être imité, est aussi utilisable : imaginez d'autres rencontres à cet inventeur du pipeau qui charme les créatures de la forêt...

Réalisation d'atelier **Le Petit Prince**

La planète suivante était habitée par un Amoureux. Elle avait la forme d'un cœur. Il était difficile d'y tenir debout car elle se soulevait au rythme de ses battements.

« Tiens, voilà un amour d'enfant » dit l'Amoureux.

« Que fais-tu sur cette planète ? » demanda le Petit Prince.

« J'aime » répondit l'Amoureux.

« Mais qu'est-ce que tu aimes ? » poursuivit le Petit Prince.

« Tout. »

« Mais il n'y a rien sur ta planète. »

Les battements du cœur s'accéléchèrent et le Petit Prince dut s'agenouiller pour ne point tomber. L'Amoureux était vexé et le cœur s'emballait.

« Excuse-moi, je ne voulais pas te faire de peine. »

« Ce n'est rien, amour d'enfant, là est mon problème : je suis amoureux et je ne trouve personne à aimer. Veux-tu que je t'aime ? »

Le Petit Prince n'osait répondre. Cet amoureux n'avait pas l'air tranquille et, qu'il dise oui ou non, il avait peur que le cœur sur lequel il était posé se mette à battre la chamade et qu'il se retrouve dans le vide...

Prudemment il demanda : « C'est quoi l'amour ? »

1. A. de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, Gallimard Jeunesse, 2007.

2. P. Chamoiseau, « Le Musicien petit bonhomme » dans *Au temps de l'antan : contes du pays Martinique*, Hatier, 1988.

À VOS MARQUES, PRÊT ? CONTEZ !

« C'est penser toujours à la même personne, vouloir la garder près de soi toute sa vie, craindre qu'elle s'en aille et mourir de chagrin quand elle part. »

Le Petit Prince n'avait pas du tout envie de rester toujours avec l'Amoureux et ne voulait pas être responsable de sa mort.

« Excusez-moi, Monsieur l'Amoureux, mais j'ai d'autres planètes à visiter et une rose à aimer. Votre amour me comblerait mais je ne peux accepter. »

« C'est toujours pareil, personne ne veut de mon amour » dit l'Amoureux.

Et le cœur se mit à battre si vite que le Petit Prince fut catapulté loin de la planète.

« Ouf ! fit le Petit Prince, je ne m'en sors pas si mal. Les grandes personnes sont bizarres quand elles aiment. »


Frédérique Bonifay

Écriture à partir d'œuvres d'art

Piste 1. Il était une fois Chagall




Les œuvres de Marc Chagall

 Les œuvres de Marc Chagall, particulièrement oniriques, se prêtent bien à la création de contes. Par exemple : *Le poète ou half past three*, *Le violoniste*, *La maison bleue*, *La vie paysanne*... À partir du schéma narratif du conte, utilisez tous les éléments d'un tableau : personnages, objets, paysages et atmosphère. Ils servent à la fois de cadre à votre conte et de démarreur d'imaginaire.

D'autres peintres peuvent jouer le même rôle : Henri Rousseau, Edvard Munch..., et même des peintres non figuratifs comme Joan Miró, Paul Klee, Max Ernst, Vassily Kandinsky... Quant à René Magritte ou Salvador Dalí, ils serviront plutôt de démarreur à des contes fantastiques.


Piste 2. Conte à l'huile

 Prenez des reproductions d'œuvres d'art¹, format carte postale (personnages, lieux...). Tirez au sort six cartes, inventez votre conte.

-
1. Il existe une encyclopédie intéressante car les reproductions de tableaux sont sur papier libre et en grand format, ce qui permet de nombreuses animations. Coll. réalisée par É. Allégret, Nouvelles Éditions françaises. Il y a un tome par peintre et plusieurs tomes par thème : *La peinture impressionniste*, *La peinture naïve*...

Autre possibilité : pour un groupe, chaque participant choisit six reproductions de tableaux pour créer un conte. Dès que chacun a choisi, les règles du jeu sont changées et le paquet de reproductions prêt à l'emploi est donné à la personne de gauche qui doit utiliser ce lot qu'elle n'avait pas choisi au préalable.

Le plan d'un conte

 Récupérez le plan d'un conte que vous aimez pour en écrire un autre. Prenez votre conte préféré, déshabillez-le de sa substance, ne gardez que le plan, souvent appelé « trame sèche », et habillez-le de votre propre imaginaire. Vous remarquerez que vous connaissez beaucoup d'histoires, de films... qui partent de ces schémas ! Par exemple :

- Le héros naît différent de tous les autres membres de la famille.
- Personne ne l'aime à part sa mère, il se fait agresser, il en souffre.
- Cela ne s'arrange pas avec les années qui passent.
- Il décide de partir parcourir le monde et vit de nombreuses aventures.
- Devenu grand, il s'aperçoit un jour qu'il est un être d'exception.

Vous avez deviné¹ ?

Variante² : Gianni Rodari réduit ainsi Hansel et Gretel. A et B se perdent dans un lieu C. Ils sont accueillis par D en un lieu F, où se trouve également un four...

On peut faire de même avec des contes simples : A, B et C quittent D pour s'installer : le premier dans un lieu précaire E, le deuxième dans un lieu fragile F, et le troisième dans un lieu sûr G. Un élément attaquant H les met en danger... Vous avez trouvé³ ?

1. Andersen, *Le Vilain Petit Canard*.

2. G. Rodari, *Grammaire de l'imagination*, Messidor, 1979.

3. *Les Trois Petits Cochons*.

Trame sèche



Le Conte populaire français¹, Delarue et Ténèze

C'est un ouvrage de référence pour ceux qui désirent faire œuvre de conteur. Apprendre à l'utiliser est fondamental. Voici deux pistes pour vous y entraîner.



Apprenez à créer votre propre interprétation d'un conte populaire. Commencez par un conte connu *Le Petit Chaperon rouge* : revenez aux versions orales proposées dans *Le Conte populaire français*², constituez votre propre Chaperon rouge en choisissant, pour chaque étape du conte, celle qui vous intéresse le plus parmi les diverses versions recueillies par les folkloristes.



Faites de même pour un conte que vous ne connaissez pas, choisi dans *Le Conte populaire français*. Ne lisez pas le conte type cité. Celui que je vous propose en exemple est composé à partir de *La Bête à sept têtes*³.

Voici le synopsis qui découle de mes choix :

- Le héros est un soldat libéré qui va chercher fortune.
- Il rencontre un vieil homme et échange avec lui un objet en sa possession contre trois chiens et un sifflet qui fait venir les animaux où qu'ils soient.
- En chemin, il s'arrête dans un château de brigands qui, complotant sa perte, le séparent de ses chiens. Mais attaqué, il siffle ses chiens qui le sauvent.
- Il arrive dans une ville en deuil car la fille du roi doit être livrée à une bête à sept têtes.
- Aidé de ses chiens, il tue la bête dont les têtes repoussent si l'on ne les abat pas toutes d'un coup.

1. *Op. cit.* Voir annexe 1 *La classification des contes populaires*.

2. Conte type 333, vol.1, p. 373.

3. Conte type 300, vol. 1, p. 101.

- Il emporte les langues du monstre et doit revenir dans un an et un jour épouser la princesse.
- Un autre homme emporte les têtes de la bête et prétend être lui-même le vainqueur.
- Le héros revient pour se marier avec la princesse au moment où l'imposteur va l'épouser.
- Il le confond en montrant les langues de la bête.
- Il épouse la princesse, l'imposteur est puni.

Il ne reste plus qu'à développer cette trame. Essayez d'abord de l'utiliser, puis faites de même avec un autre conte. L'intérêt de cet exercice est de trouver votre propre style, de vous entraîner à choisir puis développer et agrémenter une trame. C'est un vrai travail de conteur.


Contes à la carte



Contes à la carte¹, Jean-François Barbier

Il existe plusieurs jeux de contes à la carte, ou de jeux qui peuvent en faire office. Éventuellement, vous pouvez même en fabriquer selon vos propres critères. Mon préféré, le plus efficace aussi, a été créé par Jean-François Barbier. C'est un jeu de 48 cartes, format 10/14. Dessinées à la plume, ces cartes sont suggestives et originales, ce sont vraiment de très bons démarreurs d'imaginaire. Ce jeu contient 26 personnages, 16 objets magiques et 8 lieux. Jean-François Barbier a interprété la tradition, ce qui permet au joueur de créer son propre monde. Ce jeu n'est destiné qu'à donner la trame du conte, qui sera enrichie ensuite par les joueurs. De ce fait, plus les cartes tirées amènent de situations imprévisibles ou difficiles à faire concorder, plus les joueurs font preuve d'imagination.


1. J.-F. Barbier, *Contes à la carte*, Thierry Magnier, 2011.

 Jouez avec les *Contes à la carte* de Jean-François Barbier. Une règle du jeu est proposée, mais vous avez maintes possibilités. Voici les miennes :

1. Disposez les cartes en trois paquets (personnages, objets magiques, lieux). Tirez au sort ou choisissez vos cartes. Personnellement, je préfère la première option.
2. Donc, tirez trois cartes dans chaque paquet et retournez-les. Si, au cours de votre écriture, vous ressentez le besoin de rajouter un personnage, tirez des cartes supplémentaires (attention : pas trop de personnages...).
3. Choisissez parmi vos protagonistes celui qui sera votre héros, celui qui va l'aider et le méchant. Créez votre conte en essayant de respecter le schéma narratif¹ et éventuellement de sous-tendre une symbolique. Commencez par la situation initiale (*Il était une fois* + présentation des lieux et des personnages).

Attention : ne perdez pas vos personnages en route, surtout votre héros ! Pensez à la cohérence de l'histoire. Le lecteur ne doit pas ressentir un empilement d'aventures improvisées au petit bonheur.


Remarque : pour une classe, l'idéal est de posséder deux jeux complets.

 Autre possibilité d'utilisation de ce même jeu : l'écriture collective d'improvisation. Le conte inventé oralement peut être enregistré et mis par écrit par la suite. Ou bien un participant note le conte au fur et à mesure, en abrégé. Cela peut se faire au tableau et servir à ne pas perdre le fil de l'histoire. Il n'y aura plus qu'à développer ensuite, collectivement ou individuellement (chacun mettant en forme sa création).


Faites tourner la pile de cartes battues : les participants sont assis autour d'une table, chacun retournera à son tour la carte qui est sur le paquet. Le premier participant commence oralement *Il était une fois*


1. Voir p. 15.

et intègre la première carte qu'il retourne, puis fait passer le paquet de cartes au suivant, qui retourne sa carte et rajoute sa partie au conte.

 Une autre idée, sur le même jeu de cartes, avec un peu plus de prise de risque : la performance d'auteur ! Tendez une corde à linge à travers la pièce, battez votre jeu de cartes et entrez dans votre rôle de conteur (avec ou sans public...) : *Il était une fois...* Retournez la carte du dessus et accrochez-la sur la corde avec une pince à linge. Votre conte ne se terminera que lorsqu'il n'y aura plus une seule carte sur la table ; vous improvisez votre histoire et devez utiliser toutes les cartes... Vous pouvez, bien sûr, le faire avec la moitié ou le quart des cartes pour faciliter le jeu. Même possibilité de mise par écrit que précédemment.

Le coffret propose d'autres pistes, c'est un jeu plein de ressources que je vous conseille vivement.

 Vous pouvez créer votre propre jeu de contes à la carte en découpant (oui, c'est dommage, mais la fin justifie les moyens !) un livre très réussi : *Anges & fées par les plus grands peintres*¹. Cet ouvrage contient, pour une somme modique, d'innombrables reproductions de tableaux sur le thème. D'un format intéressant (les pages sont assez rigides et carrées, 16 cm de côté), une fois le livre « décousu », vous pouvez utiliser les cartes comme dans le jeu précédent et, éventuellement, les plastifier pour les rendre plus solides. La différence avec le travail de Jean-François Barbier est dans le détail : il s'agit d'œuvres d'art, il y a beaucoup de personnages, quelquefois trop ; vous pouvez sélectionner les plus intéressantes, éliminer les religieuses qui conviennent moins au conte, prendre les plus stylisées, les plus évocatrices, selon vos goûts. Les possibilités seront semblables à celles du jeu précédent.

 Vous pouvez aussi fabriquer votre propre jeu de contes à la carte (la fabrication, en elle-même, participe à l'animation) en découpant des illustrations dans de vieux livres de contes. Pensez à prévoir des personnages, des lieux, des objets ; vous pouvez les coller sur de

1. I. Zaczek, *Anges & fées par les plus grands peintres*, Le Pré aux Clercs, 2006.


vieilles cartes à jouer ou sur des feuilles de format carte ou plus grand, découpées dans du papier Canson. Vous pouvez même dessiner ou faire dessiner le jeu.

Pour les lieux, les personnages, les qualificatifs, les objets, les fonctions..., utilisez cet inventaire d'éléments de contes existants :

- **Pour les « artes lieux »** : forêt, clairière, arbre, désert, montagne, village, ville, eau, fontaine, rivière, fleuve, lac, mer, nid, grotte, maison de paille, maison en bois, chaumière, moulin, château, palais...
- **Pour les « artes personnages »** : père, mère, marâtre, roi, reine, princesse, prince, petite fille, jeune fille, petit garçon, jeune garçon, grand-mère, grand-père, vieille dame, marraine, pêcheur, frère, sœur, loup, cheval, serpent, cochon, oie, canard, chien, chat, oiseau, fourmi, abeille, poisson, ours, dragon, nain, géant, fée, sorcière, lutin, magicien, génie, ogre, ogresse, gnome, monstre...
- **Pour les « qualificatifs »** : fort, sûr de soi, beau, grand, généreux, intelligent, bon, spirituel, vaillant, cadet, aîné, petit, jaloux, injuste, cruel, complice, stupide, féroce, tyrannique, violent, niais, fragile, méprisant, faible, égoïste, sot, méchant, paresseux, aimé, persécuté...
- **Pour les « artes objets »** voici quelques propositions à développer : moyens de transport, instruments de musique, meubles, nourriture, objets usuels, accessoires de beauté, matériel de cuisine, armes...
- **Pour les « dons magiques »** : baguette magique, bâton, tapis volant, épée invincible...
- **Pour les « actions »** : s'endormir, disparaître, ramener un trésor, voler, vouloir un enfant, être stérile, attendre un enfant, avoir un enfant, vivre heureux, se perdre, partir en quête, se métamorphoser, se marier, vaincre, être enfermé, se sauver, être vaincu, bâtir, tuer, jeter un sort, subir un sort, devenir riche, dévorer, résoudre une énigme, démasquer, déjouer un piège, surmonter ou réussir une épreuve, recevoir un objet magique, donner un

objet magique, abandonner, empoisonner, enlever, faire cuire, tromper, ruser, être écrasé, être brûlé, recevoir un interdit, transgresser l'interdit, perdre, trouver, se réveiller, être retrouvé, ressusciter.

Il existe d'autres contes à la carte. Par exemple le jeu de société *Il était une fois*¹, que je trouve moins intéressant car les illustrations sont peu suggestives et pas du tout artistiques. Le coffret contient 112 cartes *contes* (lieux, personnages, événements, objets, aspects) et 56 cartes *dénouement*. Chacun pioche une carte *dénouement* et un nombre de cartes *contes* dépendant du nombre de joueurs. Le joueur raconte son conte en déposant au fur et à mesure les cartes utilisées sur la table de jeu. Il doit mener son récit à la conclusion donnée sur la carte *dénouement* qu'il a tirée. En mal d'inspiration, il peut passer la parole au joueur suivant.

 **Le jeu de tarot**². Le tarot est un langage universel transmis à travers les âges, utilisé pour prédire l'avenir. Véritable chemin de vie, chaque carte est une étape nécessaire à toute évolution humaine. Il comprend une double série de figures ou « arcanes » (majeure/mineure) affectée chacune à une signification symbolique. Détourné, il est très efficace pour écrire des contes. Par exemple les 78 cartes du *Tarot de Marseille* qu'Italo Calvino emploie ainsi : *J'observe d'abord la carte dans tous ses détails comme une vignette qui illustre le récit que je vais écrire, je commence à raconter la carte, et le récit continue avec les cartes qui suivent. Dans « le chariot », les deux chevaux semblent aller dans des directions divergentes ; les roues aussi ; l'homme couronné sur un char a l'air perplexe [...]. Cela m'a donné l'envie de raconter l'histoire d'un homme indécis*³...

Prenez un jeu de tarot et racontez votre histoire en alignant toutes les figures avec lesquelles le récit peut se construire.

-
1. A. Rilstone, J. Wallis, illustrations de F. Magnin, S. Mounier, *Il était une fois*, Darwin project, Atlas game, Halloween concept, 2003.
 2. *Tarot de Marseille*, éditions Héron.
 3. I. Calvino, *La Narration des destins croisés*, Nouvelles littéraires. *Le Château des destins croisés*, Seuil, 1976.

Autres jeux : d'autres jeux de contes à la carte pourront être utilisés de la même façon. Souvent épuisés, vous les trouverez d'occasion sur Internet :

– *Atelier des contes traditionnels* : *Story workshop*¹, 55 cartes qui reprennent les éléments de contes traditionnels. Pour les plus petits trois-six ans.

– *Cartes Saga*² : 55 cartes-images autour du conte. À partir de quatre ans.

– Gianni Rodari, lui, propose un jeu de 20 cartes à fabriquer soi-même³.

– *Le tarot des Mille et un contes*⁴.

– *Les contes de fées* (jeu de paires)⁵.

Vous trouverez aussi des jeux de l'oie, des lotos, des puzzles, des jeux de cartes, mais peu de jouets, ce qui est dommage.

Vingt secrets pour...



*Vingt secrets pour apercevoir les fées*⁶, Philippe Dorin

La fée (du latin *fatum* le « destin » et de *fata*, nom de la déesse latine des destinées) personnifie le merveilleux. Quelle est son origine ? Parques romaines qui filaient le sort des hommes, moires grecques, maîtresses du destin humain, Circé la magicienne, la Pythie, antique prophétesse, la coutume païenne des belles de Mai ou bien Morgane, fée médiévale du cycle arthurien ?

Sans équivalent masculin dans les contes, la fée symbolise le pouvoir de la femme. La sorcière en est le côté négatif, souvent ogresse comme Baba Yaga qui croque les gens, rappelant ainsi les cultes sacrificiels.

Qui n'a rêvé d'avoir une fée marraine qui intervient dans les sombres moments de la vie ? Les illustrations de contes humanisent souvent le personnage de la fée, pour que l'enfant puisse l'associer à une entité positive et familière. Dans les contes, quand la mère n'assume plus son rôle protecteur, c'est la fée qui prend le relais. De plus, n'ayant pas des relations aussi fusionnelles et complexes avec la jeune fille,

1. *Story workshop*, Nathan.

2. *Cartes Saga*, Éditions Le Souffle d'Or, 04 92 65 10 61 : www.souffledor.fr.

3. G. Rodari, *Grammaire de l'imagination*, *op. cit.*, pp. 100-101.

4. *Le tarot des Mille et un contes*, Debyser, L'École des loisirs, 1977.

5. Bnf, référence 064, commande sur le site : www.bnf.fr, ou directement à : editions.bnf.fr/kados/index.htm.

6. P. Dorin, *Vingt secrets pour apercevoir les fées*, Seuil, 1992.

elle peut se permettre d'aider l'héroïne à rencontrer sa sexualité et son destin de femme, ce qui n'est pas le cas de la mère qui, parfois, l'enferme pour la garder pour elle ou par jalousie.

Philippe Dorin¹ a écrit un tout petit livre, vrai chef-d'œuvre, rare, drôle et poétique : *Vingt secrets pour apercevoir les fées*². Il nous donne quelques recettes :

Arrachez la page du conte de Cendrillon, celle où, abandonnée par ses sœurs qui sont parties au bal, elle se désole de ne pouvoir y aller, ouvrez la fenêtre, gémissiez un peu, la fée se laissera attendrir et viendra vous rendre visite. Mais, comme le recommande l'auteur, n'oubliez pas de *rentrer juste après minuit pile !*

Ou bien :

Trouver un bon fiancé.

L'emmener au restaurant.

Commander des cuisses de grenouille.

Si le fiancé

Se jette sur son assiette,

C'est fichu. Jeter le fiancé.

Mais s'il refuse catégoriquement de manger,

C'est que c'est une grenouille transformée en prince charmant et il vous suffira de lui faire plein de misères pour qu'il appelle une fée à son secours pour le retransformer en grenouille...


Et Philippe Dorin de conclure :

Vous aurez perdu le fiancé idéal,

Mais vous aurez gagné ce merveilleux spectacle que de voir une fée en plein travail.

1. À lire absolument : *Visites à la Villa Esseling Monde*, Centre de création littéraire, 1985 ; *Cœur de pierre*, Syros, 2007 ; *Le Jour de la fabrication des yeux*, Ccl Éditions, 1979.

2. P. Dorin, *Vingt secrets pour apercevoir les fées*, *op. cit.*

 Vous utiliserez le style de Philippe Dorin en changeant de thème et inventerez *Vingt secrets pour trouver la princesse charmante ou le prince charmant* sous forme de recettes malicieuses. N'importe quel autre personnage de conte que vous aimeriez rencontrer fera aussi l'affaire. Cela peut être un travail collectif et illustré.

Réalisation d'atelier Secret pour apercevoir une fée

Pour apercevoir une fée, il suffit d'y penser sans y penser. Asseyez-vous confortablement dans votre fauteuil favori, si possible près d'un bon feu de cheminée. Laissez-vous aller en caressant d'une main le chat niché sur vos genoux car, comme chacun sait, les chats et les fées sont de bons amis ! Il est préférable de choisir un chat doux et câlin qui attirera une fée qui lui ressemble. Plongez maintenant votre regard dans les flammes mais sans vraiment les regarder. Laissez-vous prendre par leurs lueurs mouvantes et commencez à vous balancer doucement au même rythme. Quand vous aurez tout harmonisé, vous verrez les fées diaphanes danser sur les bûches dans un grand crépitement d'étincelles dorées. Attention, auparavant vous aurez pris la précaution de placer à portée de main un solide manche à balai. Il arrive, en effet, qu'en s'exerçant à apercevoir les fées, on dérange par inadvertance quelque sorcière mal lunée ! Si c'est le cas, fixez des yeux intensément le manche à balai. Elle se précipitera pour l'enfourcher et s'envolera sans autre forme de procès. Le chat se mettra à ronronner, votre regard reviendra effleurer la flambée et vous pourrez profiter du spectacle aussi longtemps que vous le souhaitez.

Élysabeth Perona

Monographie



Le Carnet secret des fées¹, Betty Bib

Vous l'avez compris, le personnage de la fée est très important dans les contes : *La marraine de Cendrillon l'aide à réaliser son rêve ; celle de Peau d'âne lui permet d'échapper à l'inceste. La fée marraine a une dimension sociale et symbolique car la marraine, qui dans la société paysanne est préci-*

1. B. Bib, *Le Carnet secret des fées*, Gründ, DL, 2005.

sément la grand-mère ou la tante, est celle qui veille sur le devenir de la fille, qui lui donne sa trousse à couture à quatorze ans ou la reçoit chez elle pour son apprentissage de couture, qui lui donne pots et casseroles le jour de ses noces. Figure sociale de la mère biologique, elle est chargée de transmettre les biens féminins¹.



Betty Bib, de son côté, a écrit et illustré une monographie très amusante sur les fées. Vous suivrez le sommaire de son œuvre pour faire un travail collectif : chacun choisit le chapitre qui l'intéresse, l'écrit et l'illustre selon ses dons par des dessins ou des collages. Le résultat sous forme de livre peut être très croquignolet, et, bien sûr, il est vivement conseillé de jouer sur le second degré, le côté parodique !

Voici votre plan :

Titre au choix : *Le Carnet secret des princes charmants, des princesses ou ogres, sorcières, loups, géants²...*

Si vous choisissez de travailler sur les sorcières, vous pouvez collationner les noms et les illustrations de sorcières de tous les pays et lister leurs méfaits.

Rédigez une petite introduction générale sur l'intérêt de cette étude.

Chapitre 1 : Tout savoir sur les...

- Comment les débusquer ?
- Sont-ils en voie de disparition ?
- Comment se comportent-ils ?
- À quoi ressemblent-ils ?
- Où dorment-ils ?
- D'où viennent-ils ?

1. Y. Verdier : expositions.bnf.fr/contes/cles/verdier.htm.

2. Voir *Faites vos contes*, ministère de l'Éducation nationale, CDDP Orléans, 1991. La sorcière dans les contes : bibliographie, fiche signalétique de la sorcière, confection de l'herbier des sorcières. De même pour le gnome, les lutins (dossier très complet avec les types de lutins, les régions...).

- Comment grandissent-ils ?

La liste n'est pas exhaustive...

Chapitre 2 : Le répertoire des...

Créez une typologie, éventuellement avec des sous-parties.

Dans le même registre, à partir du livre *Princesses oubliées ou inconnues*¹, vous trouverez une liste de princesses totalement farfelues qui peut vous donner l'idée d'une liste de fées oubliées ou inconnues, ou autres personnages de contes avec des allusions humoristiques à celles et ceux qui sont très reconnus...

Prolongement : sur le même plan, créez des recueils à thème : la vie de types de personnages de contes, le carnet secret du Petit Chaperon rouge...

Voyage croisé



Moumine le troll, Tove Jansson



Le Merveilleux Voyage de Nils Holgersson à travers la Suède³,
Selma Lagerlöf



Le merveilleux voyage de Moumine le troll à travers la Finlande. Utilisez des personnages de *Moumine le troll* et les idées de Selma Lagerlöf pour créer des histoires qui n'existent pas encore... Faites connaître ainsi des personnages de contes tout à fait extraordinaires, et usez de cadres dépaysants – ceux du nord de l'Europe le sont quelquefois bien plus que d'autres pays plus lointains, regardez la vogue des romans nordiques...

1. P. Lehermeier et R. Dautremer, *Princesses oubliées ou inconnues*, Gautier-Languereau, 2004.

2. T. Jansson, *Moumine le troll*, Nathan Poche, 2005. Plusieurs ouvrages avec les mêmes personnages : *L'Été dramatique des Moumines*, *Les Mémoires de Papa Moumine*, *Un hiver dans la vallée des Moumines*, *Une comète au pays de Moumine*, *Papa Moumine et la mer*, *Moumine et les brigands*, *Contes de la vallée de Moumine*, *L'Enfant invisible*. Voir aussi la série animée finno-néerlandaise-japonaise.

3. S. Lagerlöf, *Le Merveilleux Voyage de Nils Holgersson à travers la Suède*, Le Livre de Poche, 1991.

À partir du roman suédois *Le Merveilleux Voyage de Nils Holgersson à travers la Suède* de Selma Lagerlöf et des *Aventures de Moumine le troll* de l'écrivain finlandais Tove Jansson, deux classiques scandinaves, traduits en des centaines de langues, faites imaginer le voyage initiatique d'un Moumine, volant sur le dos d'une oie, à travers un autre pays (moi j'ai choisi la Finlande à cause des Moumines, mais rien ne vous empêche de transporter vos personnages dans un autre pays !). Vous trouverez tous les personnages extraordinaires qui entourent Moumine avec leurs caractéristiques sur le site fr.wikipedia.org/wiki/Moumines. Choisissez ceux qui figureront dans votre histoire. Si vous ne connaissez pas l'œuvre atypique de Tove Jansson, vous serez surpris de sa modernité et de la complexité de ses personnages...

Plan :

1. La transformation et l'envol.
2. Première escale : la capitale, le marché d'Helsinki.
3. Deuxième escale : une île sur un lac.
4. Troisième escale : la forêt.
5. Quatrième escale : le sauna d'une maison finlandaise.
6. Cinquième escale : la Laponie.

Symboles



***Femmes qui courent avec les loups, histoire et mythes de l'archétype de la femme sauvage*¹, Clarissa Pinkola Estés**

Dans cet ouvrage passionnant, Clarissa Pinkola, psychanalyste et conteuse, travaille sur la femme sauvage à travers les mythes et les contes de toutes les cultures, de la Vierge Marie à Vénus, de Barbe-Bleue à la Petite Marchande d'allumettes. Elle en déduit que *la femme qui récupère sa nature sauvage est comme les loups. Elle court, danse, hurle avec eux. Elle est débordante de vitalité, de créativité, bien dans son corps, vibrante d'âme, donneuse de vie...*

1. C. Pinkola Estés, *Femmes qui courent avec les loups, histoire et mythes de l'archétype de la femme sauvage*, Grasset, 1996.



Relisez toutes les interprétations des psychologues et le travail d'Yvonne Verdier¹. Choisissez un conte qui vous intéresse particulièrement et lisez ses différentes versions et interprétations². *Bon sang, mais c'est bien sûr !*, vous direz-vous pour certaines. Pour d'autres, vous aurez l'impression que chacun y va de sa petite obsession, regarde par le bout de sa lorgnette personnelle.

À partir de ces lectures, faites vos propres interprétations. Prenez toutes les libertés, ne vous laissez pas influencer : quels sont, à votre avis, les vrais problèmes que pose ce conte ? Fouillez chaque indice, faites plusieurs niveaux de lecture conscients, inconscients, consultez le dictionnaire des symboles...

Autre possibilité : n'ayez pas peur d'aller très loin, même si cela vous semble de la plus haute fantaisie... Jusqu'où peut-on aller dans la folie interprétative ? Il n'y a pas de limite. Vous pouvez choisir de pousser le bouchon psychanalytique un peu trop loin... Parodiez, psychotez, imaginez les interprétations les plus loufoques !

Conte thérapie

On croit souvent que les contes s'adressent uniquement aux enfants, et pourtant, selon son âge, chacun y fait son miel : faites l'expérience, relisez un conte entendu dans votre enfance et soyez attentif aux nouveaux échos qu'il éveille en vous ! Vous identifiez-vous aux mêmes personnages que dans votre enfance ? Avez-vous les mêmes peurs, les mêmes tensions ? Vous ferez des découvertes !

Les contes ne font pas dans la dentelle, ils mettent en scène des situations extrêmes³. Des familles recomposées y vivent des tensions violentes qui se résolvent souvent dans le sang, on y trouve des conflits toujours d'actualité : d'identité, de propriété, de sexualité. Les

-
1. Voir annexe 2 *La symbolique des contes merveilleux* et annexe 3 *Variations d'un Petit Chaperon*.
 2. Voir par exemple *La Barbe-Bleue*, Wikipédia : fr.wikipedia.org/wiki/La_Barbe_bleue.
 3. O. Piffault, *Il était une fois... les contes de fées*, Seuil-Bnf, 2001.

familles abandonnent leurs enfants, les pères veulent commettre des incestes, les marâtres jalouent leurs belles-filles au point de les faire assassiner, les maris pervers égorgent leurs femmes, et les familles se modifient, se défont, pour, à la fin du récit, aboutir à une nouvelle organisation, explique en substance Olivier Piffault¹. Le héros, au cœur du cyclone, lutte et démontre qu'en affrontant des épreuves souvent injustes, pour peu qu'il soit débrouillard ou qu'il rencontre la bonne personne, s'en sort, comme parfois dans la vraie vie...

Parce qu'ils permettent des changements d'identification selon les problèmes à affronter², les contes offrent une médiation pour les personnes en situation de souffrance psychique.

Je ne suis pas psychologue, mais voici quelques idées qui, je pense, peuvent être utilisées à des fins thérapeutiques à partir de thématiques personnelles par un spécialiste ou sous son contrôle.

Piste 1. Ma vie n'est pas un long fleuve tranquille



Ma Vallée³, Claude Ponti

De façon générale, les contes merveilleux retracent des itinéraires. Leurs héros quittent le foyer familial, souvent contre leur gré. Jeunes et démunis au départ, ils franchissent des obstacles en suivant un parcours qui les amène à traverser des lieux : le plus fréquent est la sombre et dangereuse forêt, caractéristique de l'univers des contes⁴. *Lieu d'initiation et de mise à l'épreuve par excellence, la forêt confronte héros et héroïnes avec le mal, la mort et le surnaturel⁵*. Les maisons de la forêt⁶ n'échappent pas à la malédiction. Ce sont souvent des asiles trompeurs où l'on risque la dévoration, ce sont des tours pour enfermer les

1. *Ibidem*.

2. B. Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, Laffont, 1976. Dans P. Lafforgues, *Petit Poucet deviendra grand, Soigner avec le conte*, Payot, 2002.

3. C. Ponti, *Ma Vallée*, L'École des loisirs, 1998.

4. P. Péju, *La Petite Fille dans la forêt des contes*, Laffont, 1975.

5. expositions.bnf.fr/contes/feuille/lieux/f10.htm.

6. Dans les sociétés tribales s'y déroulaient des rituels d'initiation des jeunes garçons.

filles, des châteaux défendus par des forêts magiques où les princesses s'endorment. Même celle des Sept Nains ne protège pas Blanche-Neige de la sorcière. Lorsque les héros en sortent, ils ont grandi, et peuvent accéder au château, récompense suprême, et souvent au mariage... Tout cela symbolisant le parcours plein d'embûches de l'enfance à la maturité.



Poutchy-Bloue et sa famille de Touim's vivent dans une vallée dans laquelle Poutchy-Bloue nous guide à l'aide de cartes et de plans¹. À la manière de Claude Ponti, qui représente la carte de la vallée du héros comme un fleuve qui va de sa source à la mer et annote ce dessin, guidez-nous dans votre parcours de vie. Faites la carte au fil de l'eau de ce fleuve intranquille du pays de l'enfance à votre âge actuel. Les eaux, claires ou glauques et parfois saumâtres, y sont tour à tour dormantes ou vives, du ruisseau aux lents méandres, en passant par les cascades, les boursiers, les marécages, le bouillonnement, les tourbillons et le débordement. Il y a aussi des affluents, des îles, des bras morts, des gorges étroites. Chaque lieu a une histoire. Donnez des noms aux différents passages, ainsi qu'aux lieux importants sur les rives du fleuve.

Piste 2. J'ai joué de la flûte...



La Maison du joueur de flûte², Alexandre Vialatte

Le Joueur de flûte de Hamelin est une légende allemande, transcrite par les frères Grimm : le Joueur de flûte est venu débarrasser la ville de Hamelin des rats qui l'infestent en les noyant grâce à sa flûte magique. Les magistrats de la ville refusent de lui payer la somme convenue. Il utilise alors sa flûte pour conduire à la rivière et noyer tous les enfants de la ville.

-
1. Voyage à la rencontre de Claude Ponti, CRDP Créteil académie : www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/document/expo-ponti.htm, cliquez sur « Carte de ma vallée ».
 2. A. Vialatte, *La Maison du joueur de flûte*, Arléa, 1986. Lire aussi A. Vialatte et J. Paulhan, *Correspondance 1921-1968*, Julliard, 1997 et : id.erudit.org/iderudit/011531arhtml.

Le Joueur de flûte d'Alexandre Vialatte fait référence, bien sûr, à celui de Hamelin, qui dompte rats et petits enfants. Mais dans cette œuvre, métaphore de la création, ce que voudrait dompter l'auteur, ce sont ses souvenirs-locataires qui hantent la grande maison de sa mémoire. Il voudrait les utiliser pour créer des histoires, mais ils vivent leur propre vie à son insu. Hélas, l'auteur a perdu sa flûte : *l'autre nuit, comme souvent, j'ai essayé d'entrer. Ils avaient mis une serrure à secret. J'ai essayé pendant des heures toutes les combinaisons de chiffres. Rien n'y fait. Je suis à la porte de chez moi*¹. Quand, enfin, il la retrouve, va-t-il l'utiliser pour charmer ses souvenirs, les mettre en forme, leur donner vie, ou pour les noyer comme le fait le Joueur de flûte dans le conte ?



Vous pouvez développer l'idée d'un conte-métaphore de vie, à la manière d'Alexandre Vialatte. Il faut harmoniser vos souvenirs avec un air de flûte. Jouez ce petit air qui va charmer et attirer vos souvenirs : souvenirs de l'enfant que vous avez été, des visages qui vous ont entouré. Ce petit air de flûte les fait remonter, ils cohabitent alors dans une même maison mythique, simultanément, se croisant parmi les fils enchevêtrés de votre mémoire.

Il était une fois : imaginez cette maison, dessinez-la, puis décrivez-la. Chaque air de flûte fera remonter un souvenir que vous logerez dans une pièce de la maison. Vous choisirez peut-être d'en noyer certains... Prévoyez alors un puits ou une rivière au fond du jardin !

Piste 3. Ma vie est un conte




Le Vilain Petit Canard, Andersen

Publié en 1842, ce conte est la métaphore de vie de son auteur. Andersen, enfant sensible et trop émotif, est moqué de tous à cause de sa différence. Il s'aperçoit un jour qu'il excelle dans l'écriture ; grâce à ses contes il devient célèbre : le vilain petit canard s'est transformé en cygne...

1. *Ibidem.*

L'univers du conte merveilleux est celui de la métaphore. Pour Bettelheim, *le conte dessine une vision optimiste de l'existence, tout en se présentant explicitement comme une fiction*¹. C'est donc un élément très précieux pour travailler sur soi !

 Métaphorisez votre histoire de vie. Voici ce qu'écrit Laure Adler sur l'écriture de Marguerite Duras², en particulier au sujet de son roman *L'Amant* : *La littérature peut être une manière de se raccommoder avec soi-même, de revisiter le passé en le rendant moins chaotique. Retrouver une unité [...] pouvoir continuer à respirer. L'écriture sert à ré-enchaîner le réel « à partir d'un maillon qui manque ».* Pour elle, *l'écriture a éloigné le dégoût [...], a corrigé le vécu et désormais Marguerite Duras croira plus à ce qu'elle a raconté dans L'Amant qu'à ses propres souvenirs.*

Vous allez tenter, comme l'ont fait Andersen ou Marguerite Duras, de corriger le vécu, ou, du moins, de le positiver !

Raconter votre vie sous la forme d'un conte merveilleux ne semble pas évident *a priori*, mais si, comme tout un chacun, vous avez traversé des épreuves, des moments fous et flous, partez du principe que *tout ce qui ne tue pas rend plus fort* et que le but du jeu est de *revisiter le passé en le rendant moins chaotique*. Donc vous allez tenter d'écrire un conte initiatique en montrant comment la traversée d'épreuves vous a apporté des bienfaits. Mais oui, c'est possible ! Si ce n'est pas sur votre vie entière, cela peut n'être que sur un épisode : un récit d'adolescence peut très bien convenir.

Vous pouvez utiliser comme démarreur d'imaginaire le jeu des *Contes à la carte*³ :

Étape 1 : tirez une dizaine de cartes dans le jeu.

Étape 2 : choisissez ce que vous voulez métaphoriser. Prenez le schéma narratif du conte⁴ et essayez d'y glisser votre vécu :

1. C.Velay-Vallantin, *L'Histoire des contes*, Fayard, 1992.

2. L. Adler, *Marguerite Duras*, Gallimard, 2000, pp. 518-519.

3. *Contes à la carte*, *op. cit.*

4. Voir p. 15.

- Quelle est la situation initiale, le lieu de départ ? Quelles sont les épreuves traversées ? Quelles cartes les symboliseront ?
- Quels ont été, pour chacune, les opposants et les adjuvants (intérieurs à vous-même, extérieurs) : quelles sont les rencontres bénéfiques et maléfiques que vous avez faites (les maléfiques ayant elles-mêmes, peut-être, apporté une expérience à positiver) ? Comment les métaphoriser ? Quels sont les éléments magiques de votre vie (mais oui, il y en a toujours !) ? Choisissez parmi les cartes tirées lesquelles représenteront chaque élément à symboliser.

Attention : ne perdez pas votre but en route. Il y a forcément une récompense quelque part, en cherchant bien.

Étape 3 : si nécessaire, appuyez-vous sur un dictionnaire des symboles. Vous avez droit à toutes les fantaisies pour l'habillage merveilleux !

Étape 4 : commencez par *Il était une fois*, utilisez les temps du conte, passé simple et imparfait, et écrivez.

Vous pourrez ensuite illustrer votre conte avec des images de vrais contes merveilleux ou des collages d'éléments de revues. Faites-vous plaisir !

Piste 4. Le conte dont vous êtes le héros



« La femme de l'ogre »¹, Pierrette Fleutiaux



Psychanalyse des contes de fées², Bruno Bettelheim

Dans les contes, l'enfant projette ses craintes et ses désirs inconscients : ses parents sont sûrement des géants et même parfois des ogres... , ses frères et sœurs déclenchent chez lui beaucoup plus de violence qu'il n'en peut assumer ! Et ce pauvre héros faible, chassé, poursuivi, condamné à mort par les pires bour-

1. P. Fleutiaux, « La femme de l'ogre » dans *Métamorphoses de la reine*, Gallimard, 1985.

2. B. Bettelheim, *op cit.*

reaux qui gagne finalement sur tous les terrains, comment ne pas s'identifier à lui ! Si le héros a gagné, pourquoi pas moi, se dit-il ! Il est important que les contes ne soient pas expurgés de leur cruauté, la victoire du héros n'en est que plus glorieuse et dans le fantasme, la sienne¹ !, écrit Bruno Bettelheim.

Dans *Métamorphoses de la reine*, Pierrette Fleutiaux a exorcisé ses hantises secrètes. *Au début*, dit-elle, *je voulais diriger les contes à ma manière, pour qu'ils m'apportent les solutions de vie que j'avais déjà fixées a priori, dans ma naïveté. Mais ces textes archaïques sont un matériel magique. Malgré mes exhortations et mes efforts, ils ne sont pas allés toujours où je voulais. [...] Finalement, ce sont eux qui m'ont menée, et je me suis abandonnée à eux.* Bel exemple de ce qu'un adulte peut faire des contes lorsqu'il les laisse le pénétrer...

Dans la première nouvelle de son ouvrage « La femme de l'ogre », elle est une petite fille végétarienne, pâle, naïve et si maigre que l'ogre ne songe pas à la manger. Fascinée par sa puissance, elle devient sa femme. De cette union sanglante et bestiale naissent sept petites ogresses douces et cruelles, aux dents bien acérées pour manger, elles aussi, de la chair fraîche... Arrive le Petit Poucet qui sait très bien quel sort l'attend, mais préfère servir de repas à l'ogre plutôt qu'au loup...



On ne peut nier le rôle de l'imaginaire dans la construction du Moi ; le conte nourrit depuis l'enfance cet imaginaire. Choisissez un conte (ou votre passage préféré de ce conte) qui vous attirait particulièrement, lorsque vous étiez enfant. Rentrez à l'intérieur, comme dans une coquille. À quel personnage aimiez-vous vous identifier ? Imaginez : vous êtes ce personnage ! Écrivez à la première personne, mettez-vous en scène ! Essayez de retrouver les fantasmes que vous développiez ! Explorez-les, tirez le fil d'Ariane et allez au bout de la nuit... Vos réactions peuvent infléchir le cours normal de l'histoire. Démontez, réinventez, racontez ! Changez tout ce qui ne vous convient pas ! Le conte pourra aussi se terminer autrement.

1. drici.mehdi.free.fr/documents_2006/dossier_contes.rtf

Variante : essayez de trouver dans vos souvenirs une situation que vous avez vécue, voisine de celle d'un héros de conte, et amalgamez votre histoire avec celle du conte.

Mettez vos contes en scène

Vous avez écrit des contes. Comment les raconter ?

Piste 1. Le kamishibai

C'est une technique de contage japonaise qui donne la possibilité de faire une représentation scénographique d'un conte. On utilise un petit théâtre en carton ou en bois de 40/30 centimètres appelé « butai », dans lequel le conteur glisse un jeu de planches cartonnées illustrées. Le texte se trouve au dos, lui permettant ainsi de lire l'histoire pendant que les spectateurs en découvrent les illustrations. Le kamishibai existe depuis des siècles au Japon, mais n'a été employé qu'au XX^e siècle pour raconter des histoires aux enfants, dans les villages, par des colporteurs qui posaient le petit théâtre à l'arrière de leur vélo. Pour vous donner une idée de cette ancienne pratique japonaise, lisez l'album *Le Bonhomme Kamishibai*¹.

Cela convient particulièrement pour raconter des contes à un petit groupe dans une petite pièce. Posez le théâtre sur une table et mettez-vous derrière. Vous pouvez acheter un butai ou le fabriquer vous-même². Les planches illustrées sont aussi en vente mais l'intérêt, bien sûr, est de les fabriquer vous-même.

Si vous créez des contes, c'est une façon originale de les raconter (même à vos enfants !) en écrivant votre texte au dos. Si vous aimez dessiner, illustrez-les vous-même sur du papier Canson de format A3 (vous pouvez aussi faire des collages)³.

La seule difficulté réside dans le montage des planches. En effet, le texte de l'illustration n'est jamais derrière l'illustration à laquelle il

1. A. Say, *Le Bonhomme kamishibai*, L'École des loisirs, 2006.

2. www.callicephale.fr, www.freinet.org/cmt/pma/pma-1.htm.

3. Sur le kamishibai, voir : fr.wikipedia.org/wiki/Kamishibai et É. Montelle, *La Boîte magique, le Théâtre d'images ou kamishibai : histoire, utilisation, perspectives*, Callicéphale Éditions, 2007.

À VOS MARQUES, PRÊT ? CONTEZ !

correspond, il y a un décalage d'une illustration, reportez-vous au plan donné ci-dessous¹. Vous pouvez aussi prévoir une musique de fond, un bruitage. Préparez votre séance, en réglant aussi le rythme de passage des planches qui peut varier selon les moments de l'histoire. Pièce sombre, le projecteur sera dirigé sur le butaï.

Il vous faudra découper votre conte en séquences. Pour la démonstration du séquençage, prenons par exemple un conte connu : *Le Petit Chaperon rouge*, version Perrault. Le récit se découpe en dix planches :

1. Le Petit Chaperon rouge quitte sa mère.
2. Le Petit Chaperon rouge traverse la forêt.
3. Le Petit Chaperon rouge rencontre le loup.
4. Les deux chemins.
5. Le loup arrive à la porte de la grand-mère.
6. Le loup mange la grand-mère.
7. Le loup dans le lit de la grand-mère.
8. Le Petit Chaperon rouge arrive à son tour.
9. Le Petit Chaperon rouge au lit avec le loup.
10. Le loup mange le Petit Chaperon rouge.

Mise en page kamishibai

N° image	Texte au verso
Page de couverture première planche	Texte 2
Image 2	Texte 3
Image 3	Texte 4
Image 4	Texte 5
Image 5	Texte 6
Image 6	Texte 7
...	... + 1
Dernière image	Texte couverture texte 1 (titre de l'œuvre)

1. Voir un autre exemple d'utilisation pp. 203 et 207.

Piste 2. Le théâtre d'ombre

Vous pouvez aussi utiliser le kamishibai comme théâtre d'ombre en appliquant une feuille de papier-calque ou une toile fine sur le butai : c'est une façon originale de mettre en scène vos contes. Il s'agit d'un jeu d'ombre chinoise. Prenez une lampe de poche que vous installez derrière le butai. Découpez vos petits personnages dans du papier Canson épais. Vous découvrirez une mine de documents sur la fabrication du théâtre d'ombre et le sujet sur la Toile¹. Il existe aussi des théâtres d'ombre prêts à l'emploi. Chez Gallimard, vous trouverez tout le nécessaire, avec une démonstration sur le site de la collection² – un livre qui s'ouvre avec le théâtre en pop-up³, une recharge (le livre + décors + figurines) et une lampe.

La collection a pour ambition de mettre en scène les plus grands textes et illustrateurs de la jeunesse. Vous trouverez déjà un grand choix de contes en recharge, donc moins cher, et pourrez ainsi créer vos propres histoires.

Piste 3. Le théâtre de marionnettes

Vous pouvez en outre utiliser le butai comme théâtre de marionnettes. Les marionnettes de doigts d'Ikea, amusantes et pas chères, sont idéales pour ce format.

Autre possibilité : vous pouvez dessiner un décor que vous mettez en fond et découper des personnages en carton que vous fixez sur des tirettes en bois. Vous les introduirez dans le butai par le côté.

Vous pouvez aussi... utiliser une marionnette réversible pour raconter vos histoires aux enfants. Pour *Le Petit Chaperon rouge*, une marionnette sert pour les trois personnages... C'est presque magique, à l'endroit, à l'envers, de dos, de face, avec ou sans chapeau... : un personnage polymorphe qui est à la fois la

1. thematernelle.free.fr/projets/theatre_ombres.html & ombres-et-silhouettes.wifeo.com/.
2. www.gallimard-jeunesse.fr/catalogue/GALLIMARD-JEUNESSE/Le-Petit-Theatre-d-Ombres.
3. pop-upbook : livre animé.

À VOS MARQUES, PRÊT ? CONTEZ !

grand-mère puis, si on le retourne, le Petit Chaperon rouge, et sur une autre face le loup (envers endroit, haut bas). Ce type de marionnette existe aussi pour d'autres contes¹, c'est un jouet astucieux et rigolo. Vous pouvez détourner ces personnages pour raconter vos propres histoires...

Autre façon originale de raconter des contes : le livre-gant du Petit Chaperon rouge². Le conteur enfle le gant, un personnage par doigt – une chance, il y a cinq personnages dans ce conte-là – et vous donnez vie à vos contes. Vous pouvez, bien sûr, créer votre propre gant avec vos contes personnels, rajouter des personnages inédits, en confectionner à partir d'autres contes connus ; il y a aussi cinq personnages dans *Les Trois Petits Cochons* avec la mère et le loup, dix dans *Blanche-Neige*...

Dans la collection « Mon petit théâtre de conte³ » vous trouverez plusieurs contes. On peut acquérir aussi très facilement des marionnettes de personnages de contes. L'intention étant, cela va de soi, de les détourner à l'usage de vos propres récits !

1. www.latitudeenfant.fr/catalogue.php?niveau=35.

2. L. Galliot, F. Ferri, *Le Petit Chaperon rouge*, Quatre Fleuves, 2009.

3. www.azimut-junior.ch/mon-petit-theatre-de-contes-les-petits-cochons-xml-251_316-4024.html.

Table des matières

Sommaire	VII
Que trouverez-vous dans cet ouvrage ?	1
Tableau introductif des différents aspects de la littérature orale....	3
Mode d'emploi.....	5
1 • Écrire des contes merveilleux	7
1. Ce qu'il faut savoir sur les contes pour en écrire	9
Naissance des contes	10
Les contes voyagent.....	10
Les conteurs	11
Passage à l'écrit : Charles Perrault	11
Les frères Grimm	12
Les folkloristes	12
D'un extrême à l'autre.....	13
Et maintenant.....	14
La morphologie des contes merveilleux	14
2. À vos marques, prêt ? Contez !	19
Votre abécédaire des contes	19
Formulettes	19
Les avions en papier	23
Les jeux de l'oie des contes	24
Contes à poursuivre.....	29
Un épisode de plus... ..	30
Écriture à partir d'œuvres d'art	31
Le plan d'un conte	32

ÉCRIRE DES CONTES... ET LES DÉTOURNER !

Trame sèche	33
Contes à la carte	34
Vingt secrets pour... ..	39
Monographie	41
Voyage croisé.....	43
Symboles	44
Conte thérapie	45
Mettez vos contes en scène	52
2 • Silence, on détourne !	57
1. Prélude.....	59
Une animation starter	60
Liste des contes les plus connus	64
2. Premier détour de manivelle.....	67
À juste titre	67
Tromper la fin	70
Avant, pendant, après	75
Moralité douteuse	87
3. Détour de passe-passe.....	89
Question d'actualité.....	90
Cadre dynamique	95
Points de vue	97
Métamorphose de personnages	105
En quête d'action	115
4. Détourner en bourrique.....	117
Quand les contes s'emmêlent	117
Et pourquoi ?.....	128
C'est une autre histoire	128
5. Détourner en rond.....	131
Mais qui est le « nègre » ?	131
Le SPCCP (Syndicat des Personnages de Contes de Charles Perrault) ..	132
Parler comme un livre.....	133
Passer cadre	134
6. Détournement de fond.....	135
Gazette	135

TABLE DES MATIÈRES

Si ça vous chante...	144
Conte téléphonique	148
Lettres de noblesse, journal	149
Poème	150
Conte nouvellistique	152
Adaptation théâtrale	154
Pour adultes consentants	154
7. Détourner au drame	157
Bête et pas si méchant	157
Procès de	159
Misez sur le noir	161
Quelles nouvelles !	164
Reality chaud	172
8. Détour de Babel	175
Tire la chevillette	175
Parodie et pastiche	178
Caviardage	179
Variations sur la langue et jeux d'écriture	183
Politique-fiction	192
9. Plus d'un détour dans son sac	193
Soignez vos images	193
Objets inanimés, vous avez donc une âme !	211
Une faim de loup	217
Un conte, un métier	219
Parcours sans faute	220
3 • Encore des contes !	223
1. Contes d'animaux	225
Fabliaux	226
Fables	231
2. Contes d'avertissement	239
Attention danger	239
Dutronc	241
3. Contes mimologiques	243
Bain de sons	245

4. Contes étiologiques.....	247
Et pourquoi ?.....	249
5. Contes de randonnée.....	253
Randonnée par énumération	255
Randonnée par élimination	261
Randonnée par remplacement	262
Randonnée par accumulation	264
Randonnée par emboîtement	267
Causalité régressive	270
6. Contes philosophiques.....	273
Maxime philosophique.....	274
Conte philosophique	274
Un début, une fin	274
7. Paraboles.....	277
Message	277
Inversion de parabole	277
8. Contes facétieux.....	279
Une aventure de Nasr Eddin Hodja	280
Et la vôtre... ..	284
9. Contes satiriques	287
Le naïf du village voisin	290
Le conte n'est pas bon	290
10. Contes de mensonge.....	293
Galéjade	294
11. Contes licencieux.....	297
Et ainsi de suite... ..	298
Sexycédaire	299
12. Contes fantastiques.....	301
Fantasy	304
Campbell	305
Le plan d'un autre	306
Le conte sans parole.....	307
Le fantastique métaphorique	308

TABLE DES MATIÈRES

Mettez un Indien dans votre vie	308
Conte exotique.....	310
Fantastique !.....	312
L'objet	313
4 • Mythes, épopées, légendes et petites formes.....	315
1. Mythes	317
Les mythes grecs	318
Les mythes littéraires	320
Exploration.....	322
Modernisation de mythe	322
Cosmogonie	324
Et après... ..	326
L'impresario de... ..	327
Commentaire sportif.....	327
Rencontres mythiques.....	328
À ses amours !.....	330
2. Épopées	333
L'épopée sumérienne	336
Les aventures d'Ulysse.....	337
L'épopée féodale.....	341
L'épopée romanesque : le roman de chevalerie	347
Écrire à partir d'une œuvre picturale épique.....	356
Modernisation.....	360
3. Légendes	363
Paroles de... ..	364
Nouvelle policière.....	365
Tarasque de Tarascon... ..	365
Légendez un lieu.....	366
Légendes dorées	366
Légendes urbaines	368
4. Chansons traditionnelles	371
Parodie	372
Sur un même thème.....	373
Il faut grandir... ..	375
Chansons à boire et autres... ..	375

Chansons pour danser.....	377
Chansons de travail	379
5. Comptines.....	383
Invention de comptines pour « faire la plouf »	384
Invention de comptines pour compter	385
Comptine « jeu de mots »	386
Comptines et prénoms	387
Exercices de style	388
6. Enfantines	393
Création d'enfantines	394
Humour noir ou rose.....	395
7. Virelangues.....	397
Invention de virelangues	398
Virée de bord	398
8. Jeux de cour de récréation	401
Un, deux, trois soleil	401
Le jeu de la salière	402
9. Expressions et locutions.....	405
Au sens propre	405
10. Proverbes et dictons.....	407
Old saying	408
11. Devinettes, énigmes et charades	409
Élémentaire mon cher Watson	410
Homonymie	411
Catachrèse.....	411
Comparaison	412
Mon premier... ..	413
12. Blagues.....	415
Blagues à part... ..	415
5 • Annexes techniques	417
Annexe 1. La classification des contes populaires	419
Aarne et Thompson	419

TABLE DES MATIÈRES

Delarue et Ténèze	419
Liste des contes types	420
Aide à l'utilisation du <i>Delarue et Ténèze</i>	421
Annexe 2. La symbolique des contes merveilleux	423
Le psychiatre et psychanalyste américain Bruno Bettelheim	424
La psychanalyste allemande Marie-Louise Von Frantz.....	426
Annexe 3. Variations d'un Petit Chaperon	427
L'une des versions orales du <i>Petit Chaperon rouge</i>	427
Origines et thèmes	430
Les différentes versions	431
Le titre.....	432
L'offrande	432
Le choix du chemin.....	433
Tire la chevillette et la bobinette cherra	434
Le traitement fait à la grand-mère	434
Le strip-tease du Chaperon	436
Le dialogue entre le loup et l'enfant	436
La fin	437
Annexe 4. Écrire pour les enfants et se faire éditer	443
Annexe 5. Faire écrire, deux techniques d'écriture collective	449
Méthode de René Escudie dite	
« Des gorilles aux yeux mauves »	449
Méthode de Jean-Claude Mourlevat	458
Bibliographie thématique sur les détournements de contes	465
Bibliographie générale	475
Remerciements	489
Index des termes techniques.....	493
Index des noms propres	497