

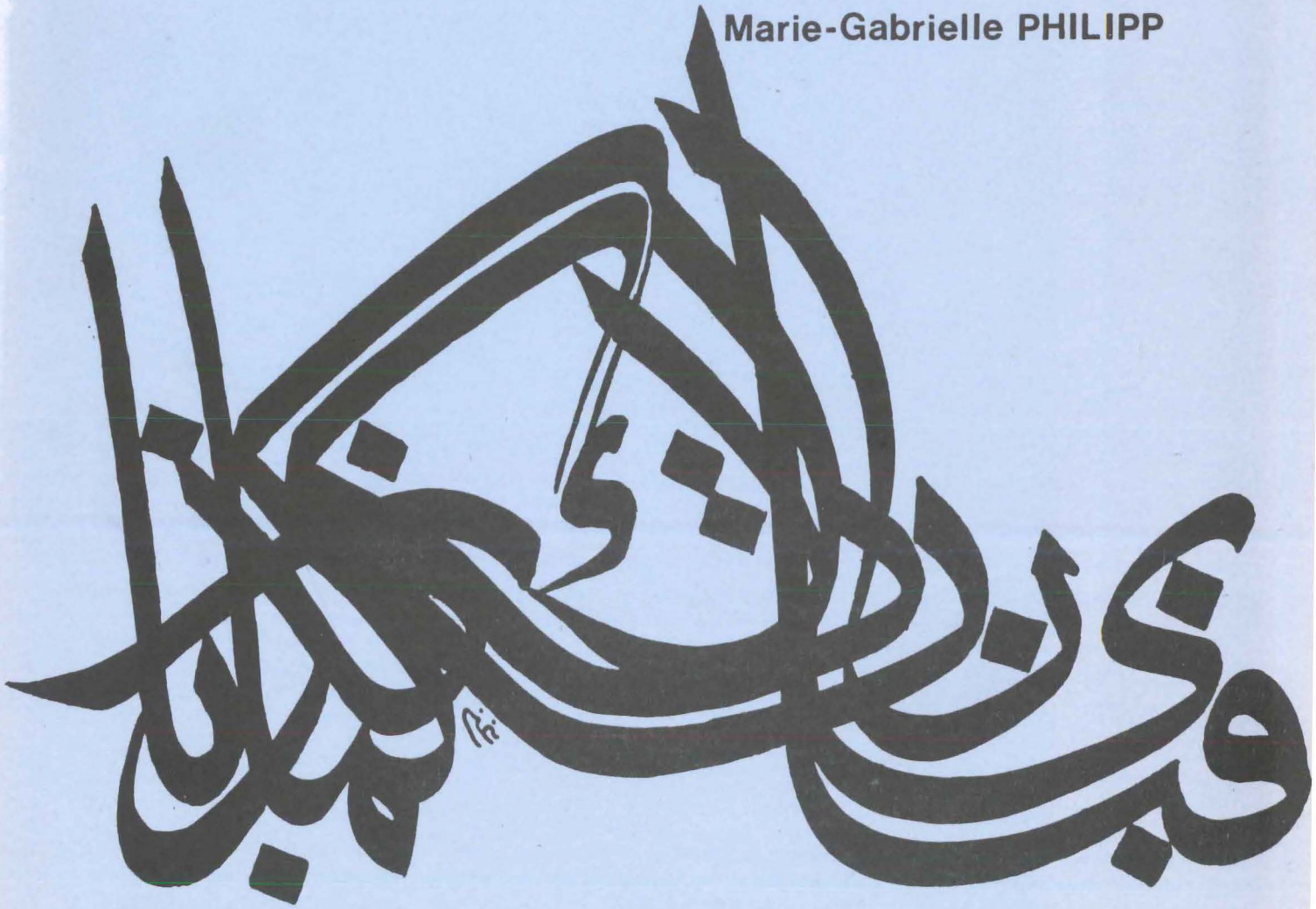
D

Et si on faisait des histoires...

2. Les mots à la bouche...

LA PAROLE DES CONTES ET LES TECHNIQUES DE DÉBLOCAGE

Marie-Gabrielle PHILIPP



Et si on faisait des histoires...

2. Les mots à la bouche...

LA PAROLE DES CONTES ET LES TECHNIQUES DE DÉBLOCAGE

Marie-Gabrielle PHILIPP



Signification du calligramme (réalisé par Monsieur Ghani ALANI) figurant sur la couverture : "Lequel donc des Bienfaits de votre Seigneur nierez-vous tous deux ?" (Extrait de la Sourate LV, Le Bienfaiteur).

sommaire

AU LECTEUR.....	p.1
LA CREATION D'UN RITUEL ET LES FORMULES D'INTRODUCTION ET DE CLOTURE	
Le rituel	pp. 2-3
Les formules d'ouverture, les faux départs et les techniques de "lancées de contes"	pp. 4-9
Les formules de clôture	pp. 9-12
LES MOTS A LA BOUCHE	
Embrayeurs langagiers et jeux	pp 13-28
A LA RENCONTRE DES MOTS ET DES IDEES	
Techniques de simulations visuelles	pp. 29-35
POUR FAIRE	
Matériel d'animation	17 planches



AU LECTEUR



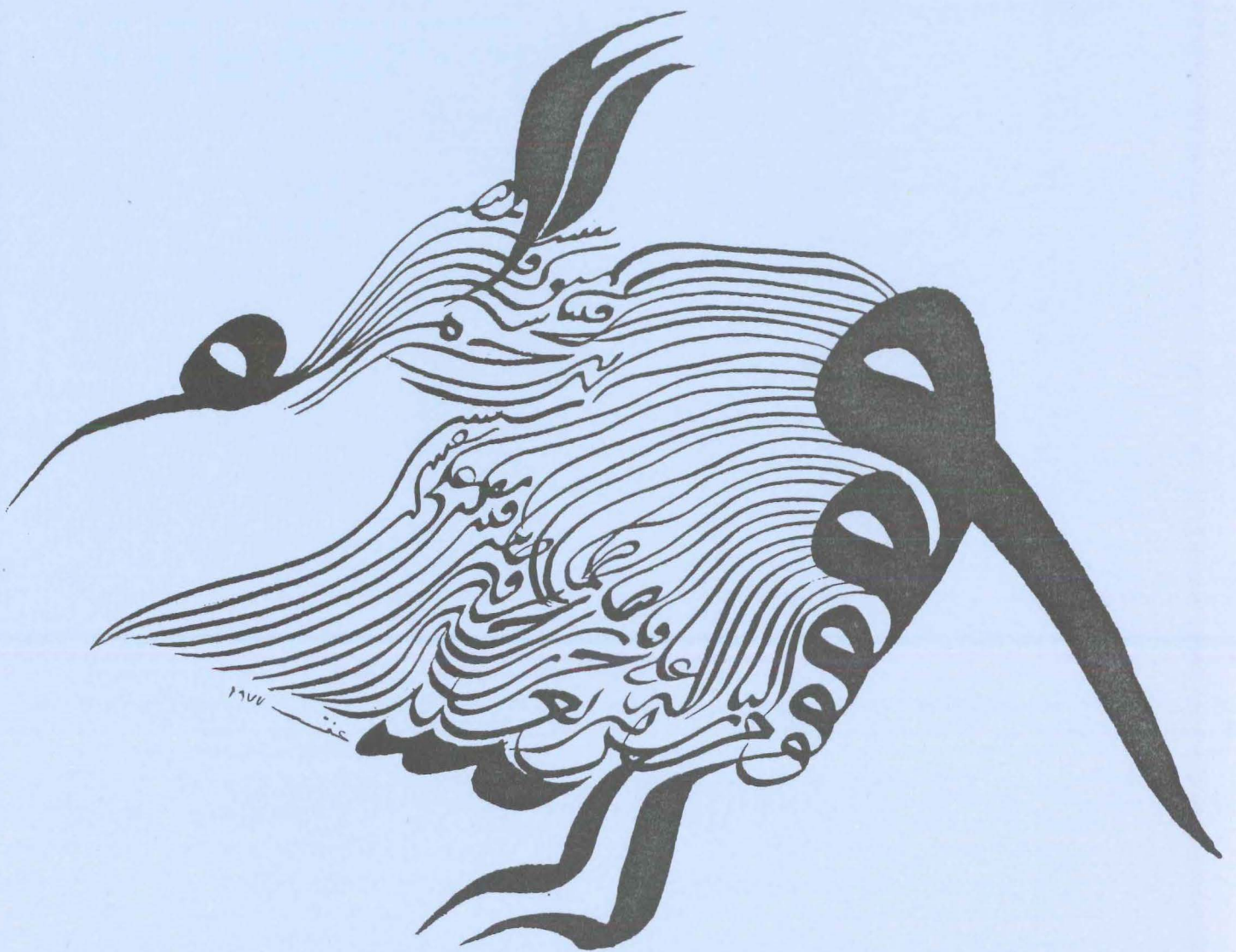
Les techniques d'expression exposées dans ce fascicule sont utilisées lors du démarrage d'une séquence d'animation ou d'un atelier, lorsqu'il s'agit de "provoquer" au langage, à partir du matériel verbal rencontré lors de la narration du conte. Elles visent à prolonger les effets de "la magie du verbe" qui éclate dans les contes, ce tourbillon de mots, de rythmes, de sons dont sont porteurs les formules d'introduction, les formulettes fixées, proches des comptines, qui, on le sait, sont les dernières à quitter les mémoires, les devinettes, énigmes et autres abracadabra.

L'importance est accordée aux rythmes, aux éléments versifiés, rimés ou assonancés, aux trouvailles verbales, aux mots. Mots, dont on s'enveloppe et que l'on fait rouler comme des galets dans la bouche. Ce qui compte, c'est davantage la matérialité du mot, sa consonance, sa musicalité, son rythme que sa signification déterminée.

Il s'agit de faire renouer avec cette part du langage qui a le pouvoir de faire entrer l'individu dans "le lieu de repos précieux de l'illusion", dont parle D.W. Winnicott, et qui ne tire pas sa valeur de sa signification, à savoir en raison du rapport existant entre les signifiés et les signifiants mais qui, paradoxalement mène à la création de sens, sens nouveau, inattendu et surprenant, où la cocasserie côtoie les dissonances plus subtiles, dites, comme par ces jeunes de Puteaux, sur un mode distancié⁽¹⁾.

Le maintien de l'"oralité" des contes sous leurs formes d'émergence les plus diverses - éléments dialectaux, variétés régionales figées mais aussi réactualisées - a toujours eu pour effet de mettre les participants au coeur du langage et de ses mécanismes de production pour leur plus grand plaisir, ressort essentiel de la créativité.

(1) Cf. M.G. PHILIPP : D'Ici et de Là-bas, avec les enfants de l'Ecole Parmentier de Puteaux, p. 19.



LA CRÉATION

D'UN RITUEL ET

LES FORMULES D'INTRODUCTION

ET DE CLÔTURE

La création d'un rituel, pendant lequel se creusent et s'installent un temps et un espace proprement différents qui vont "porter" en quelque sorte la parole, créer l'écoute et l'émotion nécessaires au branle de l'imagination, constitue à nos yeux un moment capital dont aucune séance d'animation ne peut faire l'économie. Y joue la magie des mots mais s'y noue aussi entre auditoire et animateur-conteur la complicité nécessaire à la narration du conte et à sa prise en charge.

Ce rituel s'instaure à la faveur de la récitation d'une formule d'introduction, invariablement la même, et qu'accompagne une gestuelle identique. Formule et geste font très vite l'objet d'une attente et d'un investissement particuliers. Aussi l'animateur veillera-t-il à choisir dans le vaste répertoire des formules, qui, dans la tradition orale sont toujours liés à une aire géographique et culturelle donnée, une formule entraînante, rythmée et facilement mémorisable.

En vue de renforcer ce "plaisir" né de la répétition et au travers duquel s'amorce un processus d'interaction, l'animateur pourra enchaîner sur telle ou telle variante de la formule - à l'intérieur d'une même aire culturelle les formules d'introduction et de clôture qui leur sont symétriques, présentent souvent deux à trois variantes - ou recourir à des techniques de "lancée de contes".

Il nous paraît en effet nécessaire de créer une durée et d'y maintenir une tension constante entre "plaisir de la profération" et "plaisir de l'écoute". Que la "parole du conteur" et "la parole de l'auditoire" se répondent pour faire advenir le conte mais que l'attention demeure en éveil, et que le conteur reprenne l'initiative, une fois énoncée la formule d'introduction, marque et signal d'ouverture. Si ce moment du rituel est un moment d'effervescence joyeuse, où comptent les effets de surprise créés par les enchaînements de formules, il ne saurait néanmoins trop durer, au risque de lasser l'attente ou de compromettre l'instauration progressive du silence propice

à l'attention portée "au-dedans des mots"⁽¹⁾. A l'animateur, de faire retomber cette tension soit progressivement, soit de façon soudaine (changement de rythme, de ton, de registre ; attaque un ton plus bas ; changement de position corporelle).

La construction de ce rituel peut s'effectuer selon divers schémas, à l'intérieur des possibilités suivantes :

- soit {
 - formule d'introduction (invariant) choisie par l'animateur ou élaboré plus tard par le groupe.
 - enchaînement sur une variante
 - enchaînement sur le conte par "il était une fois..."

- soit {
 - formule d'introduction (invariant) en français et en langue maternelle
 - formule de lancée de conte
 - soit devinettes enchaînées
 - adresse
 - etc.
 - enchaînement sur la formule d'introduction propre à l'aire culturelle du conte
 - enchaînement sur une variante
 - enchaînement sur le conte par "il était une fois..."

- soit {
 - formule d'introduction (invariant)
 - enchaînement sur un faux départ commentant le retour au "temps du conte" (cf. Jakez Helias)
 - enchaînement sur le conte par "Il était donc une fois.."

(1) Comme le note G. Jean, il s'agit de retrouver, de "faire réapprendre le silence des paroles", cette espèce d'attention portée "au dedans des mots" qui racontent.

FORMULES D'OUVERTURE

Ces formules sont énoncées dans la(les) langue(s) maternelle(s) des participants et en français.

Elles sont à utiliser en fonction de l'origine culturelle et de l'âge des participants, en fonction également de l'aire géographique et culturelle à laquelle appartient le conte qu'on s'apprête à raconter.

Afin de pouvoir enchaîner les formules, en jouant sur leur complémentarité ou leur opposition, il est important de disposer d'un fichier constitué au gré de ses lectures et de son expérience. En effet, certaines formules sont plus productives que d'autres selon le "style" d'animation et "l'efficacité" recherchée.

Quel que soit le public, enfant ou adolescent voire adulte, le roulement du cric et crac aura toujours un effet certain.

FRANCE

*et cric et crac
j'ai plein d'histoires dans mon sac.*

ou

*cric crac
tu danses
sur la balance
tu t'envoles
du pot d'colle.*

ou

*cric, crac
j'ai plein d'histoires dans mon sac
faites silence, faites silence.
C'est la queue du chat qui danse
quand le chat, (il) a dansé
quand le coq, (il) a chanté
Mon histoire peut commencer.*

ou

*cric crac
Sabot cuiller à pot
Je sais un conte.*

*Cric crac
Je vais dans le pré.*

MAGHREB

- Tunisie

*Il était une fois
quoiqu'il arrive,
C'est Dieu qui l'a voulu
De la soie chez nous
Et du lin chez vous
Chez l'ennemi,
Des rats et des souris.*

*Au nom de Dieu, je vais mentir
Le chacal allaite le lièvre
Le chou danse avec ses manches
et le navet chante devant lui
J'ai voulu me baigner
J'ai posé mes effets sur la plage,
et ma tête à côté.
J'ai dit à mes effets : "veillez sur ma tête"
et à ma tête : "Veillez sur mes effets".*

Contes de Ghzala

*Il était une fois un sultan, mais n'est
sultan que Dieu : si c'est moi qui mens
que Dieu me pardonne, mais si c'est le
diable, Dieu le punira.*

M'hamed le fils du Sultan
Contes de l'ogresse

- Algérie

*Fi yom min el ayam
Kenne wahad an nahar
Fi hatra min al hatrat
Marra min marrat*

(Introduction des contes
kabyles) in Taos "Le
grain magique".

*Le chacal, que Dieu le maudisse !
Nous, que Dieu nous fasse miséricorde.
Le chacal est parti dans le maquis
Nous, nous sommes partis dans le chemin
Lui, il nous a frappés avec un beignet, nous l'avons mangé
Nous, nous l'avons frappé avec une souche, nous l'avons terrassé.*

Contes kabyles

- Maroc

Il y avait, et il y avait, et il y avait Allah, aucune terre, aucune place ne sont vides de lui et il y avait du basilic et du lys dans le giron du prophète (sur lui la bénédiction et la paix de Dieu) et il y avait un roi et une reine.

Contes Fassi

FORMULES D'OUVERTURE - FAUX-DEPARTS

Ces formules relèvent d'une catégorie particulière en ce qu'elles "commentent" en quelque sorte le temps du conte qu'elles préfigurent tout à la fois. Effet dramatique et "pragmatique" se conjuguent. Soit elles se distancient de ce temps par leur ton de dérision, d'incongruité, soit elles "obligent" à l'attente et à la ferveur.

Elles font les délices en général d'un public déjà quelque peu averti et prêt à supporter le léger sentiment de frustration qu'elles produisent.

*Autrefois était autrefois et aujourd'hui c'est un autre temps.
Dans mon verger, j'ai vu un arbre à pommes qui nourrit des fruits, plus tendres que le pain. Mais pour goûter ce pain de pommes, il vous faut dormir au pied de l'arbre, avec deux sous de sagesse dans le poing fermé, un grand sac vide sous la tête pour ramasser tout ce qui tombe. Moi, je le dis, ma récolte est faite et mon sac tout plein de merveilles que je partage avec qui les veut. Ecoutez !*

*Le dos de l'âme est pour la bât,
qui sur le chien ne tiendrait pas.
C'est un conte extraordinaire
Cent fois plus vieux que père et mère,
Mais il faut seller votre chien
Si vous voulez comprendre bien.*

P. Jakez Helias

*Autrefois était autrefois et aujourd'hui, c'est un autre temps.
On ne croit plus ce qu'on raconte, mais autrefois on y croyait,
car on savait que c'était vrai. Il était donc une fois...*

On tirera parti des formules qui rompent avec la quotidienneté, plongent dans une sorte de "non temps", temps plein, temps mythique. Ainsi les formulaires turcs qui projettent plus sûrement celui qui

écoute dans l'incongru et l'insolite, cf. jeu de cocasserie ou encore :

Il était une fois, et une fois il n'était pas et il était une fois quand même....

*Il y avait une fois
Un homme et une femme
qui n'avaient qu'une dent
Voilà mon commencement
qui n'avaient qu'un pied
Voilà la moitié
Qui n'avaient qu'un genou
Voilà le tout.*

Procédé de captatio, le faux-départ vise à produire attente et attention aux mots en même temps qu'il introduit au ludisme, au jeu avec la matière sonore et verbale. Il est souvent constitué par une comptine qui repose sur le même schéma rythmique et sonore que la formule d'ouverture. Son utilisation permet de suggérer implicitement, cette proximité, qui pourra alors être exploitée. Elle met sur la voie des moyens qui vont "libérer" le potentiel créatif : rythme, sonorité, amorce d'une trame, narration, tout en tirant parti des schémas d'inférence.

Le plaisir est d'autant plus grand que s'y amorcent entre conteur et auditoire les premières interactions, le jeu étant mené dans le sens d'une "plongée" dans un bain sonore et verbal. Cette sollicitation vise à un "déblocage" et à un déconditionnement trouvés au plaisir et à la sensation de se laisser aller à jouer avec les résonances des mots, et aux hasards qu'ils provoquent.

LES TECHNIQUES DE "LANCEE DE CONTES"

Le faux-départ peut être considéré comme l'un de ces procédés. Il en existe d'autres. Ainsi on pourra avoir recours :

aux "incipit" parodiques qui peuvent servir à introduire des contes facétieux, voire, par opposition et pour créer un effet de surprise, des contes merveilleux.

*Il était une fois un homme
qui travaillait le jardin
La diarrhée le prend*

*Le voici mort
Tire-lui le richichin (sexe)
Le voici qui vit*

(Trad. occitan)

au conte-adresse, qui est un véritable appel à la participation, puisqu'il interpelle l'un ou l'autre participant.

*La femme pétrissait
Le cul lui démangeait
Au lieu de faire de la pâte
Elle fit de la merde.*

X, gôte

X (nom d'un participant), gôte (geste d'accompagnement).

ou

*Un jour il y avait un homme qui avait une vigne
à sa vigne il y avait une souche, à la souche une grappe,
à la grappe un grain, au grain une goutte.*

On remarquera la tactique de dérision utilisée à l'encontre de l'interlocuteur avec la recherche de l'assonance qui vient rompre la suite logique attendue, bien que la parole semble piétiner.

Le conteur en décrivant un animal peut encore faire semblant de chercher un mot, laissant l'auditeur le proposer. Mais dès que le mot induit est énoncé, il riposte et se gausse :

Ex. : le mot queue dans la description de cheval
la répartie : Mets-y le nez dessous.

un conte interminable permet d'engager un dialogue entre conteur et auditoire.

- Veux-tu que je te dise un conte ?... "oui"
- Il ne faut pas dire oui
- Et pourquoi ?
- Il ne te faut pas dire pourquoi ?
- Que me faut-il dire ?
- Il ne te faut pas dire : que me faut-il dire, etc.

On remarquera les reprises effectuées systématiquement par le conteur. En FLE, on pourra toujours greffer incidemment une mémorisation de l'expression de la défense ou de l'interdiction.

un conte-attrape qui tout en permettant de gagner du temps vise à capter l'attention de l'auditoire, même s'il doit provoquer une frustration après un début merveilleux.

*Il y avait une fois une demoiselle
qui avait une robe de toile
d'araignée, un chapeau de sucre et
des souliers de verre.*

*La robe fut déchirée par les ronces,
le chapeau se fondit au soleil, les
souliers se cassèrent sur
la glace en faisant :*

*clic, clac.
Mon conte est achevé.*

Contes et Récits du Languedoc

FORMULES DE CLOTURE

L'énonciation des formules finales fait partie du rituel que l'on cherchera à mettre en place. Leur fonction est de marquer le retour au discours quotidien, de déplacer l'attention portée au conte vers le conteur, provoquant par le silence qui leur faite suite, une scansion dans le déroulement du processus d'animation.

La plupart de ces formules sont symétriques des formules d'introduction et se présentent sous la forme de variations sur un même modèle. D'autres par l'artifice de la double relation au contenu du conte et au temps et lieu de son énonciation "opèrent" la disparition concrète du conte, en tant qu'ultime épisode dramatique. Ainsi dans le conte des Djinns* où une mère découvre à la fois l'étendue de son malheur en même temps que la toute puissance des djinns :

*"Et la mère se mit à pleurer, et la voix lui
dit : "qu'est-ce que tu fais là ?"
- Je pleure mon fils, mort.
Et alors, des milliers de djinns se mirent
tellement à pleurer qu'ils noyèrent le paysan,
sa femme, son fils et le conte.*

* Conte raconté par N. Khemir lors d'une animation au Centre G. Pompidou. Le djinn (Djnouns au pluriel) est un être surnaturel, un esprit, un génie. Il hante de nombreux contes des traditions du Maghreb et fait l'objet de nombreuses superstitions. Son existence est attestée par le Coran. Généralement invisible, il peut se manifester sous une forme animale, humaine, végétale ou minérale. C'est un être ambivalent, tantôt bon, tantôt méchant.

D'autres encore nous transportent hors du conte qui tel un être concret s'éloigne, se distancie et disparaît.

Voici quelques-unes de ces formules, classées par thème et selon l'aire culturelle :

Différentes régions françaises :

Thème :

*Je suis passé par mon pré
Mon conte est achevé
Je portais mes souliers de saindoux
Ils se fondaient en chemin
Et ceux de verre
Pour vous le faire croire.*

le pré

*Je passe par mon pré
Mon conte est achevé
Je passe par un chaume
J'y laisse tout mon derrière (ou le pantalon).*

*Et le coq à l'aurore chanta
Le coq du jour claironna
Et le conte finit là.*

*Je monte sur la queue d'une souris
Elle fait tititi, petit
Et mon conte est fini.*

les animaux :
coq, chat, etc.

*Tout le monde dansa, grands et petits
Jusqu'à la mère Barbichou
Qui sautait comme un cabri
Avec ses 85 ans.*

*Ils ont fait une grande fête.
Ils m'ont donné une patte de poule
Pour que j'aïlle à la maison.*

*Les noces se sont faites
J'étais là justement. J'étais invité.
Je vous dis que j'ai bu et que j'ai mangé.
C'était une belle paire de noces
Y avait bien trois quatre binious
Oh la la ...*

la fête

*Tout le monde dansa, grands et petits
J'en suis revenue et mon conte est fini
Cric, cric.*

*J'aurais le temps d'aller jusqu'à Paris
Avant qu'mon conte i soit fini.*

*Le conte est fini
S'ils sont pas morts
Ils vivent encore !*

*Ils ont fait une grande fête
Il y avait des crêpes et des beignets
On m'a donné des galettes
Je vous ai tout raconté
Tric-trac
C'est terminé*

*On y a fort bien mangé
J'y étais
Je peux vous le raconter.*

*Moi j'y suis passée. Ils ne m'invitèrent
pas seulement à déjeuner.*

(Trad. or. conte occitan)

MAGHREB :

*Mon conte est fini, car toute chose a une fin
Le bonheur ides croyants n'aura pas de fin
Que le salut soit sur vous sur
Mohammed et qu'il soit sur nous
Jusqu'au jour de l'intercession.*

(Maroc : C. Fassi)

*Et ils mêlèrent leurs sous
Et leurs lentes et leurs poux.
(ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants)*

(Tunisie : Ghzala)

*Khallinahoum tayaklou lahjar (Ibah)
ou ina naklou ath thmar (thrid).*

*Nous les laissons manger des pierres (fer)
et nous sommes venus manger des dattes (crêpes).*

*Voilà mon histoire est finie. Elle partira de
cuisine en cuisine et nous rapportera une grosse
branche de dattes que nous mangerons tous ensemble.*

(C. Berbères)

*Mon conte est comme un ruisseau
Je l'ai conté à des Seigneurs.*

(C. Berbère : Le grain magique)

*Et ce conte pénétra dans la forêt
Il nous rapportera une récolte et peut-être deux encore.*

(C. Berbères)

PORTUGAL :

E acabou a historia

Acabou se o conto

*Vitoria, vitoria
Acabou a historia*

Esta o meu conto acabado

*Sta a minha historia acabada
Minha boca chera de marmelada*

*Fini la mas... deram me um prato cum lentilhas
Que se transformaram em mentiras.*

début : *Era uma vêz*

Havia em tempos antigos

TURQUIE :

*Yediler içtiler... ils ont mangé ils ont bu...
Ben de orada idin... Moi aussi j'y étais...*

début: *Zaman zaman içinde... Quand le temps était dans le
temps...*

Ali dost Veli dost... Ali l'ami Veli l'ami...

*Dans la nuit des temps
Quand le petit crible était dans le grand
Quand celui-ci a pris feu
La pastèque s'est mise à quatre pattes
Et elle s'est sauvée
Et dans le peuplier
Le poisson s'est envolé...*



LES MOTS A LA BOUCHE

Après la récitation d'un conte, au cours de laquelle ont été mis en oeuvre les procédés que les conteurs ont partout et de tous temps utilisés pour faire participer activement leur auditoire, on reviendra de façon systématique et plus spécifique au jeu avec les mots.

L'objectif est de faire advenir les mots : mots proches voire usés et qui "échappent" en raison même de leur forte occurrence dans des expressions figées ou stéréotypées, dominantes, mais aussi mots oubliés, lointains, soudain redécouverts, mots aimés ou caressés pour leur étrangeté même. On attirera l'attention des participants sur la sensation physique que produit le roulement des mots passant et repassant par tout le corps jusqu'à ce qu'ils viennent à être énoncés, écoutés, goûtés en les rendant sensibles à ce mouvement et confiants en cette force d'auto-engendrement des mots que produit le bercement rythmique et sonore.

Les objectifs peuvent être énoncés en termes de :

- faire retrouver ou amorcer le fil ou le flot ininterrompu des mots, de s'envelopper en eux.
- se laisser guider par les mots eux-mêmes plus que par leur sens ou leur signification sans se soucier des "normes" du bien dire.
- découvrir la part de faconde créatrice que chacun porte potentiellement en lui en se laissant aller au plaisir jubilatoire de toute nomination.

Quand bien même il est question, techniquement, de libérer la fluidité verbale, c'est-à-dire de viser la production du plus grand nombre de mots et d'idées sans qu'une attention particulière soit portée à ces dernières, de travailler la flexibilité, c'est-à-dire d'induire à un parcours de l'ensemble des catégories dans lesquelles vont pouvoir être classées les réponses, on essaiera de rester à l'écoute de ce qui peu à peu se trouve au sein de la complicité ainsi créée, de ce qui s'impose et peu à peu fait sens et prend corps dans le groupe.

Ces jeux sont toujours introduits "à propos" et en relation

avec des expressions apparues dans les contes ; il s'agit de "repasser" par des lieux communs et de leur "tordre le cou" :

jeu avec des expressions toutes faites

jeu avec des slogans publicitaires

jeu avec les proverbes

jeu de randonnée

L'animateur demande de choisir un mot ou une expression, et d'associer en tournant, le plus rapidement possible, sur les sonorités de la dernière syllabe.

Se joue en cercle avec l'animateur.

Type : *trois petits chats - chapeau de paille - paillason - somnanbule - bulletin - tintamarre - marabout - bout de ficelle - selle cheval - cheval de course - course à pied - pied à terre - terre de feu - feu follet - lait de vache - vache de ferme - ferme ta gueule - gueule de chien - chien de roi - roi de guerre - guerre de Troie - trois petits chats, etc.*

jeu du mot drôle :

Chaque participant, autant qu'il y en a dans le sous-groupe, lance une syllabe de façon à créer un mot.

On recherche collectivement toutes les associations sonores sur la dernière syllabe de ce mot en introduisant l'embrayeur comme.

Ex. : *Pic - nic - douille* comme ? *andouille, mouille, couille, fouille, etc.*

*Pic-nic douille,
n'a pas de couilles
quand on le fouille
il les mouille
comme une andouille.*

(CE1, Genevilliers)

Ex. : *gra-zi-vi-go-beille* comme ? *soleil, orteil, groseille, etc.*

*grazivigobeille
a des oreilles
comme des soleils
et des orteils
comme des groseilles*

Cette description pourra ultérieurement constituer le point de départ d'une histoire où les caractéristiques interviendront en tant qu'attributs et contraintes narratives. La réalisation préalable d'un dessin collectif peut servir d'élément catalyseur.

jeu avec un mot évocateur du conte.

Même technique que le précédent.

Ex. : ogresse

*graisse - tresse - presse - regresse - tigresse - laisse - sans
cesse - maîtresse - fesse - liesse - caisse.*

*Il était une fois
une ogresse
qui habitait Barbèes
et ramassait des pièces
un jour elle se baisse
et assoie ses fesses
sur une grosse caisse*

(CP. Genevilliers)

Ex. : cochon à partir de Trois petits cochons.

*Je n'aime pas le cochon
il a un nez tout rond
il est sur le pont
à côté de ma maison
que fabrique le maçon
qui est mon tonton
qui chante des chansons
en mangeant du citron
il est con !*

(CP. Genevilliers)

Variante : Choix d'un nom de lieu et d'une contrainte rythmique.

Même technique à partir de : il était une fois où ça ?

*Dans la ville de Puteaux
De la bagarre dans l'eau
A côté du château
Deux, trois coups de couteau
Le Noir tombe dans l'eau
Mais dans l'eau des crapauds
Pas besoin de drapeau
Le Blanc met son chapeau
Il s'en va sur sa moto...*

(Puteaux)

N.B. : On veillera à introduire un mot symbolique, lieu de résidence, riche en connotations, point d'ancrage pour l'expérience.

Le rythme est maintenu en frappant dans les mains.

jeu de nomination

jeu jubilatoire, déclencheur d'associations induisant à la recherche d'assonances ou de rimes.

Les contes d'animaux, mettant en scène des animaux musiciens qui, maltraités par leur maître, quittent la maison et s'organisent en cohorte à la recherche d'une vie meilleure se prêtant à ces jeux.

L'animateur introduit une matrice de type randonnée permettant une participation collective.

- choix d'un animal, avec identification de chaque participant
- choix d'un instrument de musique
- nomination extraordinaire de l'animal : la syllabe finale du nom introduit une contrainte sonore à respecter.

S

S + V + C.O.D.

S. + V = construction fixe

à (pour) ...

qui + V + C.O.D.

V = construction fixe

pour ... (à)

chez, auprès ...

etc.

Ex. : *Le chat Razimuth
aimait les disputes
jouait de la flûte
au chien Parlamuth
qui jouait du luth
à etc...
qui ...*

(op. cit. G. Jean)

Jeu des prénoms :

Jeu d'associations sonores à partir de la finale des prénoms

des participants, croisé avec une matrice de type question-réponse :

Dis-moi X...	ou Dis-moi X	Cf. <u>d'Ici et de Là-</u> <u>bas</u> p. 63
Où est ? Y.	Qu'est-ce que tu... (V)	
...	Pour qui ?	p. 65
Avec qui ?		

N.B. : Ce jeu, en même temps qu'il crée une complicité dans le groupe, permet d'engager avec des débutants un travail sur les verbes fondamentaux (avoir, être, faire, donner, prendre) et les prépositions.

Jeu à partir d'expressions toutes faites et répétitives : création d'une histoire à la manière de Cortèges de Prévert.

Ex. : *ça n'existe pas, ça n'existe pas.*

Faire ressortir tout ce qui chez un personnage, un animal ou pour un objet ou une notion n'existe pas, en travaillant sur les caractéristiques les plus cocasses.

Jeu "au propre et au figuré" :

A partir d'une expression stéréotypée ou d'un jugement de valeur qui fait retour dans le groupe.

Ex. : *c'est pourri*

propriété privée

Faire retrouver la situation où l'expression a été produite ou rencontrée.

Jeu d'associations verbales sur les sonorités redondantes ou ce qui fait sens.

- *c'est pris, déjà, encore, toujours pris*

- *ça a du prix, à quel prix, etc.*

Dans tous ces exemples, on procédera soit par enchaînement soit par inclusion de la formule après chaque séquence.

Jeu de cocasserie :

A partir de formules d'introduction, attirant l'imagination vers l'incongru et l'insolite, et jouant, cette fois, sur sens et non sens :

*Il était une fois, il était il y a très longtemps
dans les temps anciens,
quand le cul de jatte sautait les murs,
quand l'aveugle faisait de la couture
et quand le sourd colportait les ragots...*

*Qu'est-ce qu'on n'a jamais vu,
c'était il y a bien longtemps, quand le chameau était courtier,
quand le moustique était coiffeur, quand j'avais 15 ans et que je
balançais mon père et ma mère dans leur berceau...*

ou

*Quand le chameau était crieur public, la puce portefaix et
que je balançais mon père dans son berceau, il était et il
n'était pas une fois, il y avait un bouvier...*

ou

*Marche qui marchera
Traîne qui traînera
Voilà qui arrivera
A ceux qui croient aux histoires...*

ou

Quand le temps était dans le temps et le crible dans la paille...

ou

*Quand le coq était prêtre
Quand la mouche était reine
Quand le père tigre était apprenti chez moi,
Ali l'ami,
Veli l'ami
de la cour, j'ai tendu le bras, serré la taille fine à la brue arquée
en arrière de l'iman ;
quand il était, et il n'était pas une fois,
nous sommes arrivés à Istambul
quand les restaurateurs avaient déjà préparé les plats
et que mon conte allait son train,
il était et il n'était pas une fois,
les serviteurs fous de Dieu étaient bien nombreux et il n'y
avait pas plus fous que nous, dans les temps très anciens,
il y avait un bouvier...*

Contes Turcs

On proposera après imprégnation répétition :

- la recherche d'éléments qui prennent le contre-pied de la réalité.

- une structure "prophétique" introduisant à un "hors temps".

quand + futur antérieur

- une phrase aléatoire qui servira de clôture
 - quand + nom commun (l'animal)
 - être
 - dans + nom commun (de métier)
 - il y aura ...

Cette structure par enchaînement vise à provoquer un déchaînement verbal. Dans la tradition des contes turcs il s'agit du tekereme, roulement de paroles, succession de phrases fantaisistes.

En français, la proximité avec la formule stéréotypée : quand les poules auront des dents, sera facilitante.

Notons que le jeu se prête, à l'écrit, à "un cadavre exquis" que l'on peut réaliser en faisant commencer simultanément à la gauche et à la droite de l'animateur, une fois que la formule de clôture a été donnée.

Jeu avec les onomatopées : la levée des interdits.

On tirera parti du registre dru et savoureux des plaisanteries scatologiques qui figurent dans les versions non édulcorées des contes populaires et du plaisir trouvé à l'obscénité chez les enfants. Celle-ci constituant l'un des ressorts privilégiés de la création verbale.

Tout ce qui concerne le pet et le prout, le cul, le caca, etc. S'y prêtent les contes d'animaux du type A. 124 (A. Thompson) où le loup détruit les maisons "en pétant" soit les contes où intervient un animal associé à un personnage, tel le perroquet au Roi, l'âne à Djaha.

La contiguïté entre les associations sonores, les instruments de musique et les comptines jouera une fois de plus⁽¹⁾.

Ex. : *Un loup passant par un désert
qui a le trou du cul ouvert*

ou

tout habillé de gris de vert

(1) Cf. On trouvera d'autres exemples dans C. Gaignebet Le folklore obscène des enfants. Paris, Maisonneuve et Larose, 1974.

ou

*la queue levée, le cul ouvert
fait un pet,*

ou

*deux pets, trois pets
Prout, prout, prout
Pour qui, pour toi
Retire-toi dans une cabine en bois
Retire-toi grand maladroit.*

Ex. : *En revenant de la Saint-Martin
J'ai rencontré trois p'tits lapins
Un qui pue, un qui pête
Un qui joue de la clarinette
J'en mets un dans mon chapeau
Il me dit qu'il fait trop chaud
J'en mets un dans mon mouchoir
Il me dit qu'il fait trop noir
J'en mets un dans ma culotte
Il me mange ma petite carotte*

N.B. : Voir aussi le conte du Sifflet intégrant T 992 et T 330 cité par M.L. Ténéze, in l'Aubrac, tome 5 Ethnologie contemporaine III, Littérature orale CNRS 1975, où un jeune berger, au service d'un curé, cherche, pour se venger de la servante qui le nourrit chichement d'un quignon de pain rassis, à faire "péter" cette dernière.

Jeu des jurons

On tirera parti de l'invention des jurons et des rondes de jurons, propre à provoquer une décharge des tensions accumulées, en les intégrant à un jeu plus gestuel : défense du héros pour faire reculer l'ennemi (l'ogresse) et danse d'encerclement magique rituelle.

Jeu de randonnées

Les randonnées sont des récits cumulatifs, dont le type le plus connu dans les traditions orales françaises est le conte ou la chanson de Bricou. Bricou, dans le Midi, Biquette dans le Nord, est une chèvre qui est allée manger un chou et ne veut pas en "sortir". Ces contes rapides, plaisants et enlevés ne présentent guère de difficulté de compréhension immédiate et conviennent plus particulièrement à un public de très jeunes enfants et de débutants en FLE. Ils introduisent avec bonheur et facilité à l'univers des contes et

des jeux verbaux. En effet ils se présentent de la façon suivante :

- une requête, construite sur une série d'assonances, sinon de rimes sorte de "comptine" en creux et d'un refrain qui court en s'amplifiant par adjonctions successives, et dont la structure est fixe.
- une récapitulation, reprise à l'envers de tous les éléments qui se sont adjoints pour constituer la narration.

La mémorisation d'une randonnée, sous la forme d'un jeu avec réappropriation et distribution de rôles facilite l'imprégnation sonore et aide à la perception des contraintes rythmiques et sonores. Elle s'apparente à celle d'un exercice structural, permettant la fixation de structures grammaticales, et après appropriation, des jeux de variation linguistique très nombreux.

Ex.: La chanson de Bricou (Récits et Contes d'Auvergne, pp. 105-106)

*Va t'en dire à Bricou
de venir garder les choux* requête

*Bricou ne veut pas garder les choux
le vilain, le vilain Bricou
qui ne veut pas garder les choux
qui ne veut pas garder les choux* refrain

La version pyrénéenne du chou qui ne voulait pas fleurir (Récits et Contes des Pyrénées, p. 181) offre un bel exemple de reprise, dans l'ordre inverse : la peur du bourreau fait se raviser le gendarme qui intervient auprès du boucher, qui intervient auprès de la vache, qui intervient auprès de l'eau, qui intervient auprès du bâton, qui intervient auprès du chien, qui intervient auprès de Toutouneto :

*Une fois il y avait un chou qui ne voulait pas fleurir
- ouh, ouh, Toutouneto
- que voulez-vous ?
- va-t-en arroser
- je préfère me promener avec Jean
- chien, va-t-en mordre les mollets de Toutouneto
- je préfère ronger un os, dit le chien, etc.*

*chien -- bateau -- feu -- eau -- vache -- boucher -- gendarme --
bourreau*

Au nombre de ces randonnées, mettant en scène soit des animaux, soit des personnages humains :

Ma mère ne veut pas me donner du pain (Récits et Contes des Pyrénées, p. 179).

Mougnét (Récits et Contes du Languedoc I, p. 129)

Le grenadier du singe (Le géant Adamastor et autres contes du Portugal, p. 56).

Ommi Sisi (Contes de Ghzala, p. 156).

A titre indicatif, quelques structures fixes :

va-t-en dire à X (nom propre) de + infinitif
(nom commun avec contraction de l'article)

X *ne veut pas* + infinitif

préfère + infinitif

le vilain, le vilain X

qui ne veut pas + infinitif

utilisation du déterminatif le (fléchage) suivi d'une relative

ou encore :

*Voilà que le maître vit Mougnét qui
volait des fèves*

*Il alla pour l'en chasser : Mougnét ne voulut
pas s'en aller*

*- Ah, Mougnét tu ne veux pas t'en aller ! Je vais
chercher le chien, qui te mordra*

Exclamatif + Nom propre (commun) + *tu ne veux pas* + infinitif

Je vais chercher + Nom propre (commun) *qui* + futur

Sur ce modèle, ou en s'inspirant, on introduira une série de question-réponse à partir d'une "énigme" ou d'un élément insolite du conte (caractéristique d'un personnage etc. qui aura retenu l'attention).

Ainsi si l'ogresse est aveugle :

Jeu du pourquoi ? parce que...

La réponse donnée sert de point de départ à une nouvelle

question, et le tout est repris sous forme d'histoire à l'envers, de façon à dégager le scénario.

Ex. : *Pourquoi l'ogresse est-elle aveugle ?
Parce qu'elle est tombée dans les escaliers
Pourquoi est-elle tombée dans les escaliers ?
Parce qu'elle avait du chagrin, etc.*

*Il était une fois une ogresse qui ...
et c'est ainsi qu'elle est devenue aveugle.*

L'intérêt du jeu réside dans la possibilité de rencontre aléatoire avec une trame ou un scénario. La randonnée est l'occasion de dévoiler la structure narrative minimale du conte, et de travailler, par le jeu, non forcément mimétique à son appropriation : situation initiale impliquant un manque, d'où quête et départ afin de combler ce manque.

Très proches des randonnées, de forme bien structurées, des contes à rire avec attrape finale, pourront être facilement utilisés. Ils incluent également des formulettes rythmées et rimées.

Un personnage, riche d'un seul objet, tel Turlendu et son pou, le confie à garder. L'objet, par malheur, disparaît. Turlendu obtient réparation et est compensé de sa perte par un objet plus important qui connaîtra le même sort. Et le conte se poursuit en améliorations successives jusqu'à la dernière séquence où par un effet de retournement, la richesse véritable lui échappe définitivement, illustrant la morale implicite : "qui trop embrasse mal étreint", "Bien mal acquis ne profite jamais".

Ex. : Turlendu (Récits et Contes populaires Cevennes I, pp. 80-81)

Turlendu, pour toute fortune, n'avait qu'un pou. Il alla à une maison demander si on ne lui garderait pas ce pou. On lui répondit : "Laissez-le là sur la table". Il revint au bout de quelques jours pour le prendre. "Mon cher, lui dit-on, la poule l'a mangé".

*- Tant je me plaindrai,
Tant je crierai
Que cette poule j'aurai.
- Ne vous plaignez pas,
ne criez pas,
prenez le cochon et allez-vous-en*

etc.

*- D'un petit pou à une petite poule,
D'une petite poule à un petit porc,
D'un petit porc à une petite moule,
D'une petite moule à une jeune fille,
D'une jeune fille à un gros chien, qui m'a emporté le nez !*

La jolie fille et la chienne boîteuse (Récits et Contes populaires du Languedoc I, p. 114).

La lentille (Récits et Contes populaires du Languedoc II, p. 125).

Seront introduits très tôt, si l'on vise à une progression qui tienne compte de la complexité du maniement des structures grammaticales, des contes, où la forme dialoguée, l'inclusion de formulaires et la structure sous-jacente très proche de la randonnée prédominent :

Zaba Zantia, conte de la puce et du pou (Contes de Ghzala, p. 126).

Carochinha, ou la petite Cantaride (version portugaise). (Le géant Adamastor et autres contes du Portugal, p. 47, cf. encore dans Contos tradicionais portuguesas par C. de Oliveira, Lisboa).

Le fourmigon et la fourmiguette (Récits et Contes populaires du Languedoc I, p. 127).

Ces trois contes, quoique appartenant à des aires culturelles différentes, relèvent d'un même type et mettent l'accent sur l'interdépendance des règnes humain, animal, végétal, règne des objets et des éléments naturels.

Ils se prêtent à de nombreux jeux d'improvisation et de récréation verbale, sinon de réinterprétation. Ils peuvent donner lieu à une recherche de mise en scène avec jeux de rôle pour les formes dialoguées, et accompagnement musical, la position de conteur principal, étant néanmoins maintenue. Structure sous-jacente de randonnée et formulaires ne relèvent pas exclusivement des Contes facétieux et permettent de travailler avec le registre des émotions plus graves, cf. L'histoire d'Aâouicha (Contes de Ghzala, p. 95).

Jeu de devinettes et énigmes

Devinettes et énigmes occupent une place particulière dans les traditions orales suivant les différents pays. Ainsi en Afrique,

en pays mossi et dagara, la récitation des contes proprement dits ne peut commencer sans que des devinettes n'aient été lancées par les jeunes aux jeunes - la parole passant ensuite aux anciens⁽¹⁾.

Ex. : (Bambara) 1er enfant : *Arrivé chez mes beaux parents, je les ai trouvés tous attachés d'une même corde.*

Qu'est-ce que c'est ?

2ème enfant : *Le balai*

Nous les compterons au nombre des techniques de déblocage dans la mesure où elles introduisent plus directement au jeu et font appel à l'imagination tout en posant la question du sens. Certaines reposent sur des jeux de mots et mettent en oeuvre toute une création linguistique où l'on retrouve les constructions de rythme et de sens⁽²⁾.

Qu'est-ce que c'est, qu'est-ce que c'est ?

*Pendillin qui pendillait,
Marmottin qui marmottait,
Si Pendillin était tombé,
Marmottin l'aurait mangé ?*

(Le chat et le saucisson,
Cevennes I).

l'oeuf :

Qu'est-ce que c'est, qu'est-ce que c'est ?

*D'un sommet je l'avalai
De l'autre je ne pouvais ?*

*Il est gros comme le point et renferme
de l'or et de l'argent ?*

(Algérie-Maroc-Tunisie)

*Notre petite coupole enduite de chaux
n'a pas de porte ?*

(idem)

(1) Cf. cité par D. Rey Hulman in Règles sociales de récitation des contes en Haute-Volta, Recherche, Pédagogie et Culture n° 29-30.

(2) Cf. Pour les traditions populaires française on consultera le chapitre qui leur ai réservé dans toute la collection des Récits et Contes populaires, Gallimard, P. Cusenier.

*Je suis petit et je suis blanc
ma mère m'a fait en chantant ?*

(Gascogne)

Le peloton de fil :

*Qu'est-ce que c'est, qu'est-ce que c'est ?
rond, rond comme un pot en terre
long, long comme un chemin ?*

La construction de la devinette permet de jouer sur l'objet pris isolément (forme, apparence, sensations liées à sa perception... propriétés cinesthésiques, etc.) en dehors de la signification que lui confère son contexte habituel. Décrit simplement comme objet, il permet un jeu sur la métaphore.

L'exemple le plus connu est sans doute le seau.

"Il descend en riant et remonte en pleurant"

Objet décrit en son mouvement

Associations sur le bruit qui accompagne selon qu'il s'agit d'un mouvement descendant (grincement : il pleure) ou ascendant (clapotis de l'eau qui déborde : il rit).

La devinette par le jeu associatif et la métaphorisation induit déjà davantage à un travail sur le sens, en même temps que s'y ajoute le clin d'oeil, la distance, et le jeu avec les connotations culturelles et les double-sens :

Ex. : le feu :

Plus il est chaud, plus il a la queue longue

Ex. : la marmite sur le feu :

*Madame La Noire
Monte en carosse
Et Monsieur le Rouge
Lui chauffe le cul*

Ex. : l'oeil :

*Poilu contre poilu
Pour habiller le pauvre nu*

On jouera aux devinettes, toujours prétextes à évoquer un savoir commun en évoquant soit : - un animal réel

- un animal fantastique

à la manière des devinettes mongoles qui présentent dans l'ordre de succession des cycles calendériques douze animaux.

. Groupe 1 donne des noms de parties du corps

. Groupe 2 suggère des noms d'animaux

puis l'un des groupes choisit secrètement un animal, l'autre groupe posant des questions.

Par exemple : Est-ce qu'il a

*les oreilles du rat
la robe du boeuf
les empreintes du tigre
les yeux ou les lèvres du lièvre
la gorge du dragon
le cou du serpent
la crinière du cheval
la tête du mouton
la croupe du singe
la crête du coq
le ventre du chien
la queue du porc.*

soit la structure : Il a Dét. + Nom d(e) + N...
d'
animal

On verra que le procédé de dévoilement nécessite dans l'ordre les opérations suivantes :

- une description précise

- l'établissement d'un rapport analogique entre la devinette et sa réponse dans des registres différents.

oppositions : Humain / non H ou A / non Animé

Ex. : *100 vaches sont attachées à une corde*

Réponse : *le chapelet*

- la métaphorisation

Ex. : *Le fils aîné n'a pas de chiffon*

Réponse : *le chameau*

Clés : aîné : le plus grand des animaux domestiques

chiffon ou toilette : métaphore

pour la graisse contenue dans les bosses

Ex. : Cinq plantes du firmament
elles fânent en été, croissent en hiver

Réponse : les pléiades

Mais la pratique de la devinette est un jeu subtil dans la mesure où elle cache et dévoile, repose sur une commune expérience et un partage des connotations.

A l'origine, et dans les traditions orales où elle est encore vivante, elle n'est qu'une énonciation détournée des interdits.

Ainsi chez les Mongols "l'emploi du nom donne prise sur la personne ou chose nommée, la révèle aux esprits à l'affût du discours humain. Or ces mêmes esprits sont imperméables au symbolisme".

Le recours à des substitutions n'est qu'une façon de se mettre à l'abri de l'irritabilité.



A LA RENCONTRE DES MOTS ET DES IDEES

Il est des jours où il est difficile de se laisser aller à la pente des mots et du rythme parce, pour une raison ou une autre, "le coeur" n'y est pas, ne peut pas y être", la disponibilité non plus. Temps de latence, panne : rien ne vient ricocher à l'oreille, rien ne fait sens, rien ne se trame. Les mots "ne racontent pas", les mots résistent, demeurent hermétiquement clos...

Il est des jours où le jeu avec les rimes et les rythmes devient trop mécanique. L'on joue à faire jouer la clé qui remonte le ressort, on joue à l'horloger, mais le jeu tourne à la ritournelle facile, répétitive, si facile que le coeur s'y absente et qu'elle se déroule par devers soi. La ritournelle meuble le silence. Bientôt le plaisir n'y sera plus, parce qu'on "n'y sera pas", le coeur s'est absenté... esquive du désir. L'on répète : sens ni se creusent, ni se forgent...

Alors il faut arrêter et proposer d'autres amorces, d'autres points de départ. S'adresser, par exemple, aux images afin de libérer des associations, et se laisser porter par leur contiguité pour aller à la rencontre d'une trame narrative. Prendre le chemin des tracés, des figures, nommer ses propres traces sur la page blanche.

Les techniques que nous présentons sont encore des techniques aléatoires mais qui, cette fois, font appel à des stimulations visuelles.

Toutefois, nous avons eu souci de ne faire appel qu'à ce qui est du corps du sujet, corps réel et corps métaphorique : marques culturelles qui disent, rappellent, évoquent l'appartenance à un certain univers ; marquages et tracés personnels, tant il nous paraît important que les mots ont à passer et repasser par le corps, afin que la personne les habite. Ces techniques qui relèvent des méthodes projectives ont pour objectif de libérer la fluidité verbale en liant plus étroitement le développement de celle-ci à une intense activité d'interprétation. Suscitées par images, formes et figures, des idées adviennent, des canevas d'histoires multiples se présentent, s'ébauchent, inépuisables. Les associations de mots et d'idées se déroulent en suivant tout à la fois l'axe de l'expérience vécue, du fait de leur fonction de

représentation du réel que l'axe de l'inconscient, du fait de leur caractère symbolique.

Ce n'est pas la simple contiguité des images qui forcera à imaginer les multiples liens métaphoriques qui peuvent unir les images entre elles ou mots et images, sons et images, mais bien l'installation progressive au sein d'une émotion qui se crée. La sensation de jubilation, que le simple fait de nommer produira, aura de fait un effet d'entraînement.

L'élément embrayeur auquel il faudra avoir recours pour amorcer ce travail est le mot de passe, le mot magique des soliloques et des paroleries enfantines : "Ce serait" ou toute locution équivalente dans les langues maternelles des participants, tout signal en fait qui instaure cette distance nécessaire entre le monde considéré tel qu'il est et tel qu'il pourrait être, dès lors qu'il est transformé en symboles.

La nature et la qualité des supports proposés constituent un facteur non négligeable pour inciter "au branle" de l'imaginaire. Nous préconisons la sélection, en proportion égale, d'images à la fois banales et légèrement insolites, le quotidien et l'étrange comportant chacun leur charge d'émotion et leur pouvoir de questionnement propre, tandis que leur rapprochement est provocateur.

Il nous semble plus opportun de préférer la sobriété et un certain dépouillement à une trop grande richesse qui confine à la surcharge, le noir à la couleur afin de ne pas flatter un esthétisme facile, un goût du "joli" ou du mignard, souvent plus fréquent chez les adultes, au détriment d'une nudité de la matière et de la forme. Bien souvent, une forme simple, épurée, nue, banale, "parle", s'impose davantage à la sensibilité et ouvre plus de possibilités à une recherche plus impliquée de soi et de ses enracinements.

"Jeu de Kim"

Ce jeu peut s'effectuer à partir d'images mettant en scène des objets visuels. Nous avons pour notre part sélectionné des images qui représentent à la fois des objets, des personnages et des animaux, et des éléments qui suggèrent indirectement des lieux.

Elles ont été choisies en fonction de connotations culturelles dont elles sont porteuses pour des enfants portugais et maghrébins, d'une certaine proximité avec la réalité quotidienne vécue (objets renvoyant à des habitudes ou des pratiques alimentaires, à des réalités historiques), avec les motifs des contes et en raison de leur symbolique. Ainsi le voilier peut-il être la nef Catherinette, le navire de Christophe Colomb s'élançant à la découverte des Amériques, celui de pirates ou du roi Ferdinand. Il évoquera le départ, le voyage, la possibilité de fuite ou de retour, la mer et ses dangers. Clef, trappe ou dalle bien réels font communiquer des espaces communs comme : cave, grenier, chambre, dehors, dedans, mais symbolisent aussi bien l'engouffrement que le passage ou la transgression, passage vers un autre monde, monde interdit ou infernal. La maison est une de ces constructions caractéristiques de par ses formes et ses matériaux d'une région précise du Portugal, lieu que l'on a quitté, lieu d'intériorité tranquille ou mystérieuse. L'oeil est aussi bien oeil de verre que de sorcière, oeil bleu d'amulette, mauvais oeil, talisman magique.

Le groupe ou le sous-groupe est installé autour d'une table, l'animateur présente alors la planche 5 x 4 images.

- il demande à chaque participant de regarder attentivement la planche en silence et de se tenir prêt à prendre la parole (1').

- il fait choisir successivement 4 à 5 images qui plaisent le plus et demande pour chaque image de dire tout ce que ça pourrait être (10 à 12").

- puis il demande d'amorcer, à partir du choix d'une image, une histoire.

L'intérêt de ce jeu réside dans l'application souple et variée des consignes : ainsi les images peuvent être désignées par l'animateur, leur ordre d'introduction dans le récit contraint ou non, le narrateur

toujours le même ou une autre personne dès que le fil du récit casse.

Il autorise à de nombreuses relances du type : *où serait-il, que ferait-il, que voudrait-il, où irait-il ?*

Jeu à partir d'éléments iconographiques isolés.

Il s'agit de la même technique que la précédente.

La mobilité des images, collées sur un support aux dimensions standard, incite davantage au ludisme. Elle permet d'en user comme d'un véritable jeu de cartes. La technique se complexifie de tous les éléments ordinairement présents dans un jeu de cartes : donne, pioche, tirage, règles fines élaborées par l'animateur ou par le groupe de joueurs.

L'animateur pourra créer des séries homogènes à partir par exemple de reproductions des extraordinaires gravures d'animaux de Granville⁽¹⁾, user de l'iconographie populaire riche en monstres et en bestiaire fantastique en puisant dans les fac-similés des feuilles de colportage⁽²⁾.

Nous avons pour notre part travaillé à partir des figures abstraites et géométriques que dessinent les arabesques rythmées des différents styles calligraphiques⁽³⁾ arabes anciens : kufi, thuluth, naskhi, andalusi, maghribi, riqâ, diwani, farsi, mais aussi modernes, en sélectionnant des calligrammes dont l'ensemble des traits figurent un personnage, un animal, un objet ou dont le caractère géométriquement clos sur lui-même sollicite la fabulation de lieux étranges : jardin, forêt, labyrinthe...

(1) On trouvera d'abondantes reproductions de gravures de Granville dans Scènes de la vie privée et publique des animaux. Gallimard, 1977, coll. folio junior.

(2) Cf. tous les recueils de la collection Contes et récits populaires dirigée par J. Cusenier chez Gallimard.

(3) Cf. Khatibi et M. Sigelmassi, L'Art Calligraphique arabe, ed. Chêne; Y.H. Safadi Calligraphie islamique ed. Chêne, ou encore des recueils de contes illustrés par les KHEMIR que l'on pourra utiliser, dans les arts populaires portugais des carreaux de céramique azujelos, etc.

On veillera à constituer ces jeux sur la base suivante :

- 5 personnages
- 5 animaux
- 5 objets
- 5 lieux

en vue d'introduire la variété nécessaire et de faciliter leur réutilisation quand on travaillera sur les séquences narratives.

La même utilisation pourra être faite du Tarot des mille et un contes⁽¹⁾ en faisant toutefois abstraction des codages ordonnés suivant les fonctions de Propp.

Jeu du cadavre exquis

Ces jeux sont propices à la création d'une monstruologie ou d'une histoire fantastique. Ils se jouent par sous-groupe de quatre.

Il s'agit de la technique du papier plié : le premier dessine la tête et replie le papier, le second le haut du corps, le troisième le bas du corps, le dernier le reste du corps : pieds, queue, plumes, griffes, etc.

Le papier une fois déplié pourra devenir une ogresse, être nommé et constituer le point de départ d'une comptine à partir de ses attributs étranges.

Jeux à partir de la matérialité des formes

Ces techniques sont de type projectif. Elles permettent d'aller de façon non censurée à la rencontre des mots et d'une thématique qui induiront à la production de textes écrits de formes très diverses, du récit au poème.

Les participants se laisseront guider par les interprétations que leur suggèrent un ensemble de traces matérielles en essayant d'intégrer comme des sollicitations les interprétations faites par d'autres membres du groupe.

(1) Le Tarot des Mille et Un Contes réalisé par F. Debyser et C. Estrade, Ed. de l'Ecole, Paris, 1977.

L'objectif est de :

- développer l'attention aux résonances de ses mots et à ceux des autres.
- d'apprendre à organiser ses idées à partir des contraintes sémantiques.

Jeu à la fois individuel et collectif, se joue à autant de participants que de membres dans le groupe ou les sous-groupes constitués. Il suppose une certaine maîtrise de la langue.

Jeu de grattage

Chaque participant muni d'une feuille de papier de format 21x27 et d'un crayon de papier finement taillé est invité à impressionner sa feuille "en grattant" toutes les surfaces matérielles qui s'offrent dans son environnement (lames de parquet, crépi, différents revêtements muraux, etc.). Il relève ainsi toutes sortes de reliefs qui vont recouvrir tout l'espace de la feuille avec quelques blancs autour de chaque grattage.

Durée : 30 minutes minimum.

- Il écrit ensuite très rapidement les mots et toutes les phrases que lui suggèrent les formes recueillies.

- la feuille de chaque participant tourne dans le groupe afin que les autres membres, au gré de leur inspiration, y portent eux aussi leurs annotations.

- à partir des matériaux verbaux recueillis, il écrit un texte.

Jeu aux encres de Chine

Matériel : - des encres de différentes couleurs
- des porte-plumes avec de vraies plumes
- des stylos, des plumes cassées feront aussi l'affaire
- du papier

Ce jeu se joue par sous-groupe de 4 personnes.

- Chaque participant couvre sa feuille de taches de couleurs différentes, puis plie sa feuille (plusieurs essais sont parfois nécessaires si l'encre coule de trop).

- Il déplie sa feuille, la regarde de loin puis écrit tout ce qu'elle évoque pour lui.

- Il écrit ensuite ce que lui suggère les détails de l'ensemble.

- Chacun des membres du groupe effectue le même travail sur le dessin qui tourne ainsi (phase rapprochée uniquement).

Le scripteur initial compose un texte en tenant compte de l'ensemble du matériel écrit recueilli.

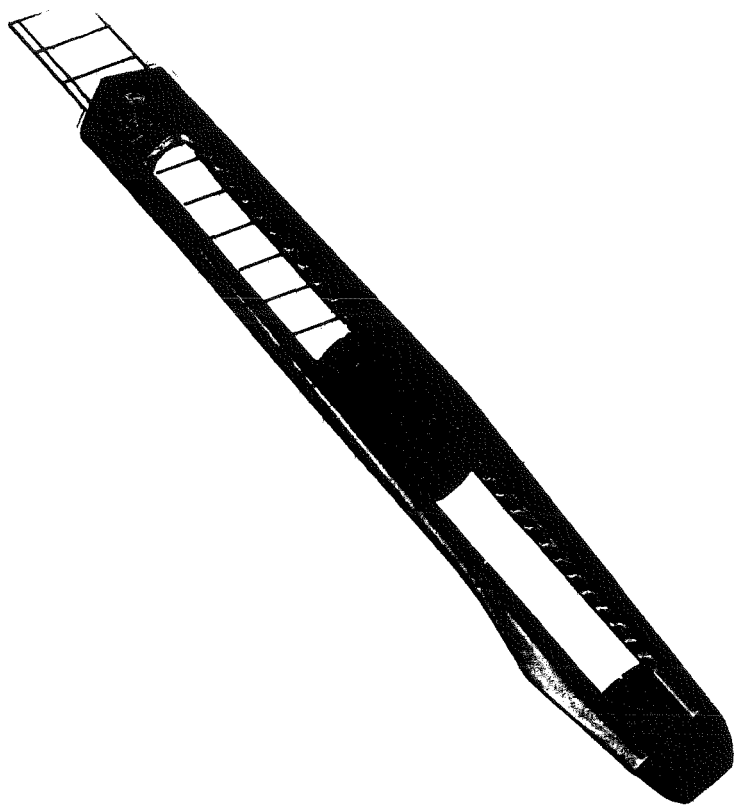
Marie-Gabrielle PHILIPP
Et si on faisait des histoires - TOME 2
50 pages © BELC 1986 - ISBN 2-905-597-30-5

Dactylographie : **Françoise HERNIOU**
Impression : **Dominique BATTINI**
Reliure : **Marc COMA**
Jocelyne MICHEL
Maquette : **Jacques VERDOL**

Tous les calligrammes qui illustrent cette brochure
sont des documents originaux aimablement communi-
qués par Monsieur Ghani ALANI, calligraphe à
Paris.

Qu'il soit ici chaleureusement remercié pour sa
généreuse collaboration.





MATERIEL D'ANIMATION

Premier jeu de Kim 2 planches

Deuxième jeu de Kim 2 planches

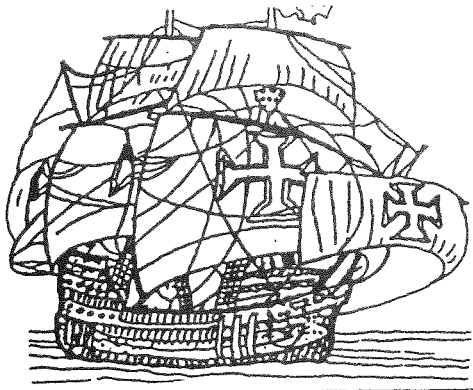
Calligrammes 13 planches

Les planches ont été tirées sur papier fort. Pour extraire ces pages, donner un coup de cutter (comme indiqué, au niveau de cette page).

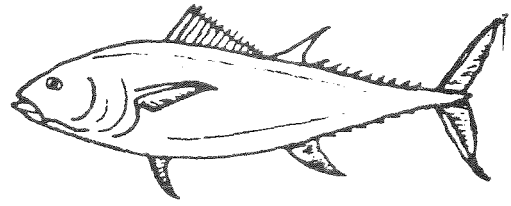
Séparer ensuite chacune des planches (on peut maintenir ensemble les 2 planches qui constituent chacun des jeux de Kim ; cela facilite la mise en place de la bande adhésive au dos).

Suggestion. Pour consolider la brochure, mettre un scotch adhésif résistant au dos de la dernière page de la brochure (ci-contre partie hachurée).

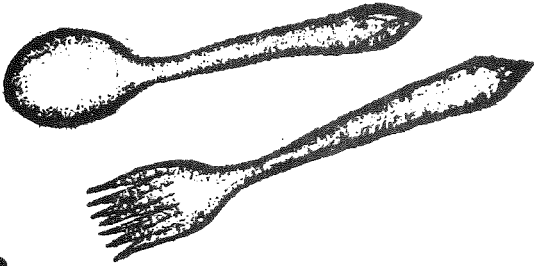
1



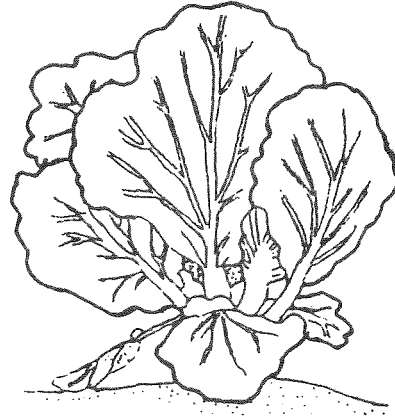
6



2



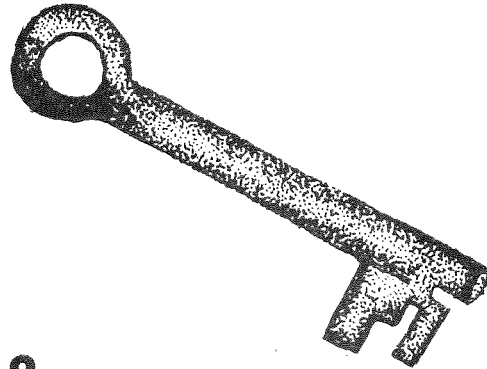
7



3



8



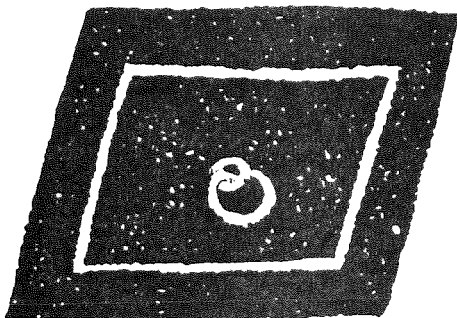
4



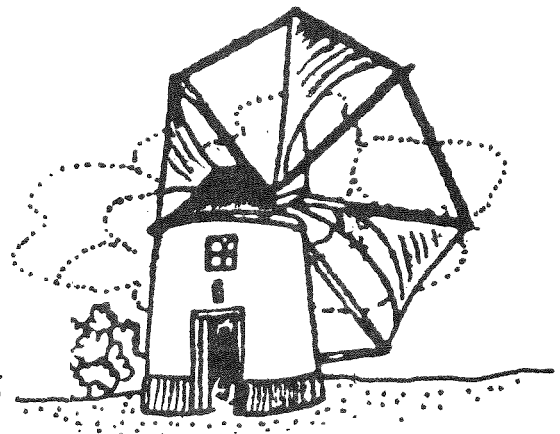
9



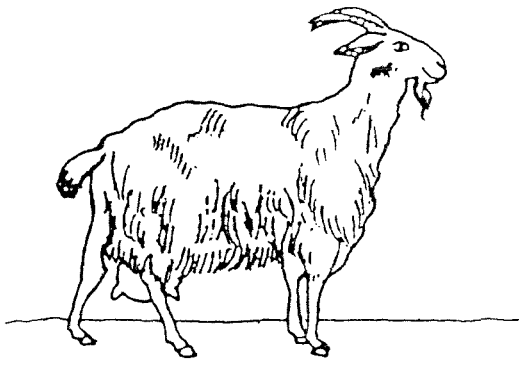
5



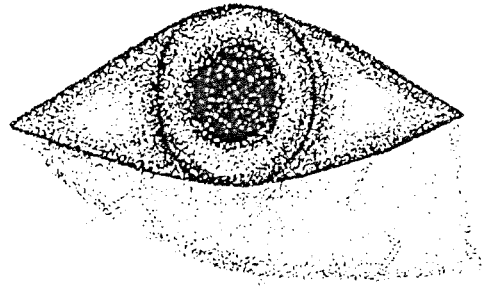
10



11



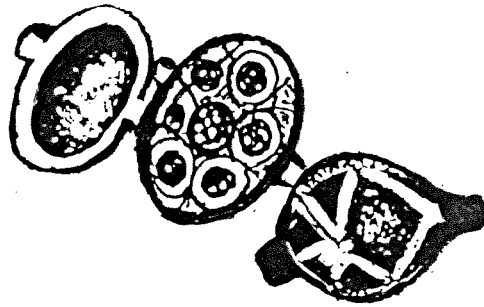
16



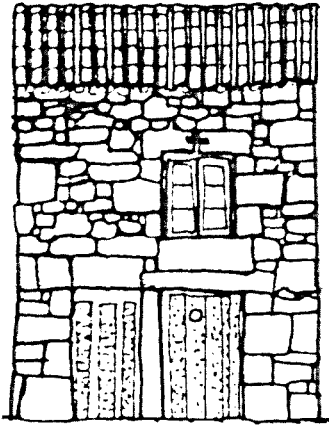
12



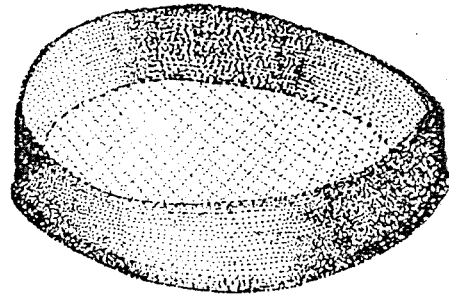
17



13



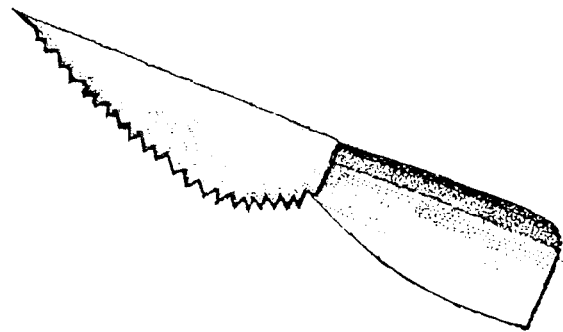
18



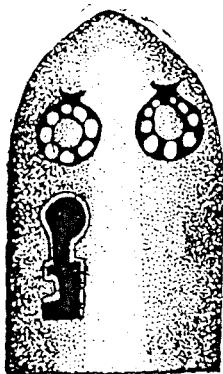
14



19



15



20



Les documents 2, 3, 5, 8, 9, 12, 15, 16, 17, 18, 19 et 20 sont extraits du recueil de contes bilingues de Nacer Khemir L'Ogresse Paris, F. Maspéro, 1977.

Le document 14 est extrait du recueil de contes d'Oum el Kir et Nacer Khemir, Le soleil emmuré (contes d'une mère) Paris, F. Maspéro, 1981.

Les documents 1, 6, 7, 4, 10, 11 et 13 sont extraits du dossier du catalogue de l'exposition-ateliers sur le Portugal organisée par le Musée d'Art Moderne de Paris en 1978.

fixer ici le ruban adhésif

Jeu de KIM₂

Assemblez les deux planches (vignettes 1 à 10 à gauche et vignettes 10 à 20 à droite) en fixant au dos un ruban adhésif.

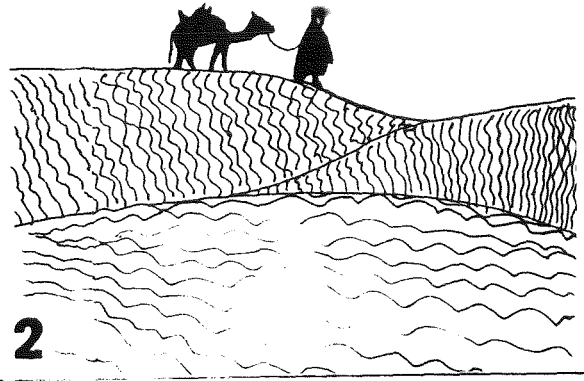


Ces deux planches accompagnent le tome 2 de *Et si on faisait des histoires, Les mots à la bouche* (Marie-Gabrielle Philipp).

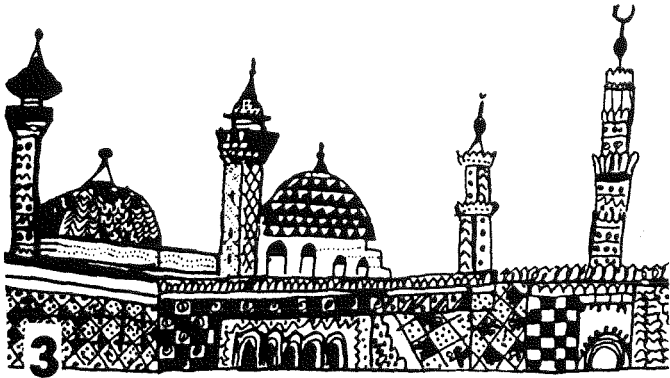
1



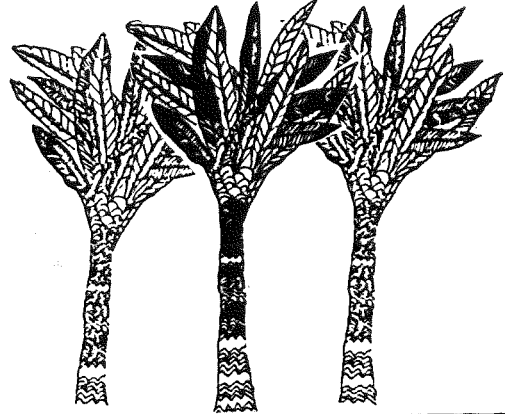
2



3



4



5



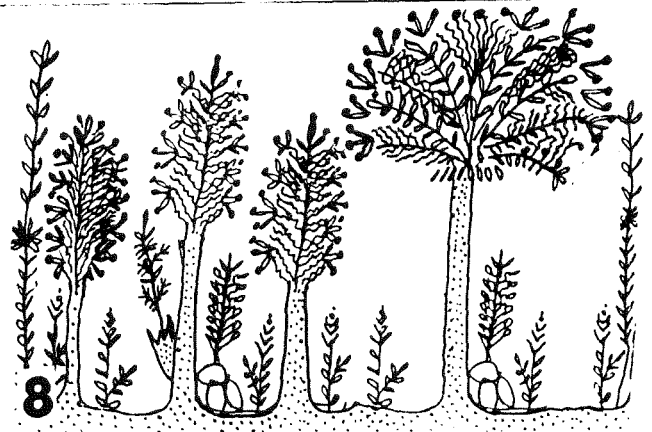
6



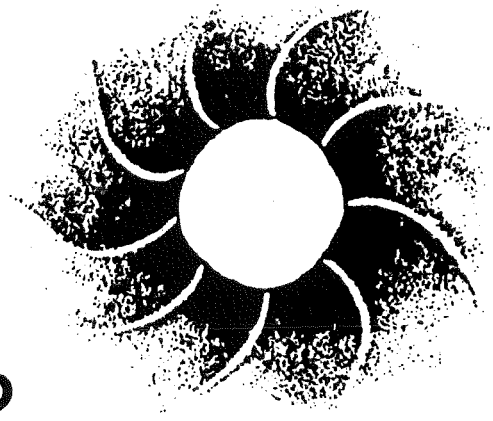
7



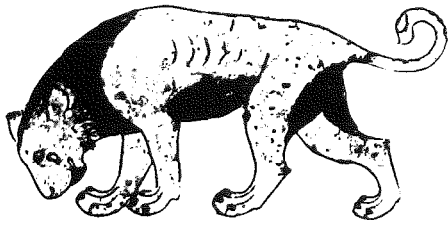
8



10



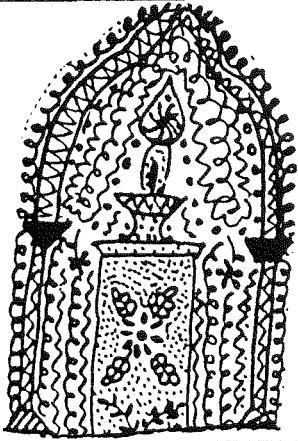
11



12



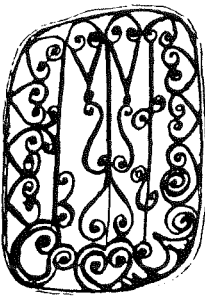
13



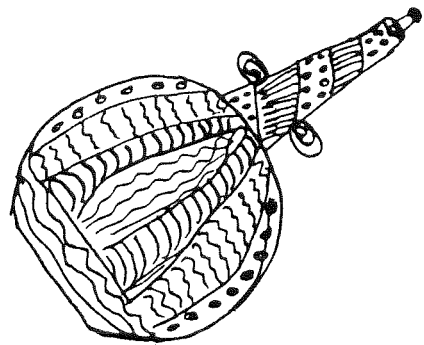
14



15



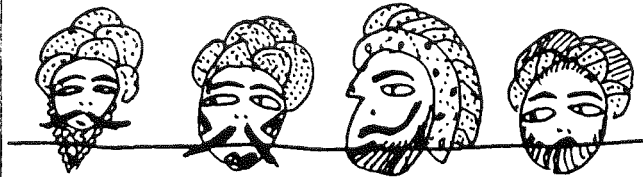
16



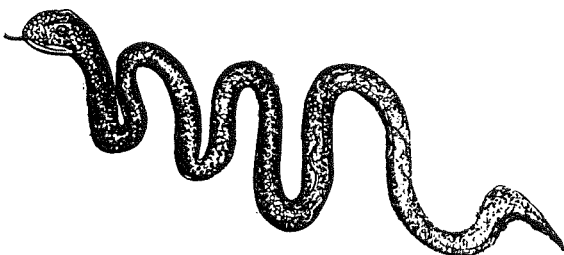
17



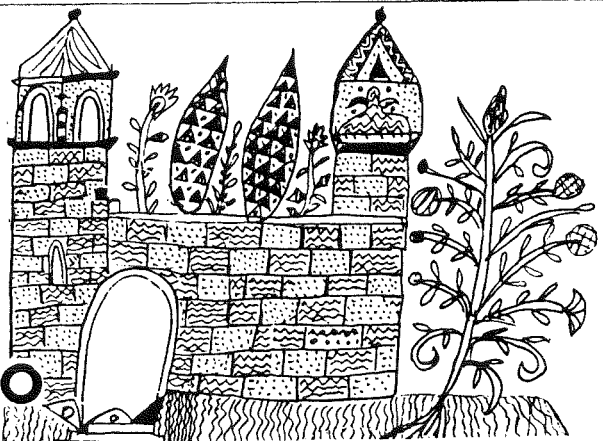
18



19



20



Les documents 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 12, 14, 17, 18, 19 et 20 sont extraits du recueil de contes d'Oum el Kir et Nacer Khemir, Le soleil emmuré (contes d'une mère) Paris, F. Maspéro, 1981

Les documents 3, 5 et 11 sont des miniatures persanes choisies pour illustrer les extraits du recueil de fables Kalila et Dimna cf. Le lièvre et l'éléphant, Paris, Gallimard, coll. Folio junior bilingue, 1981

Le document 16 représentant le "bouraq", monture fabuleuse enfourchée par le Prophète lors de son ascension, provient d'une peinture sur verre tunisienne (arts et traditions populaires)

Les documents 10, 13 et 15 sont extraits du conte turc de Nâzim Hikmet Le nuage amoureux, illustré par Sabiha et Nacer Khemir, Paris, Maspéro, 1979.

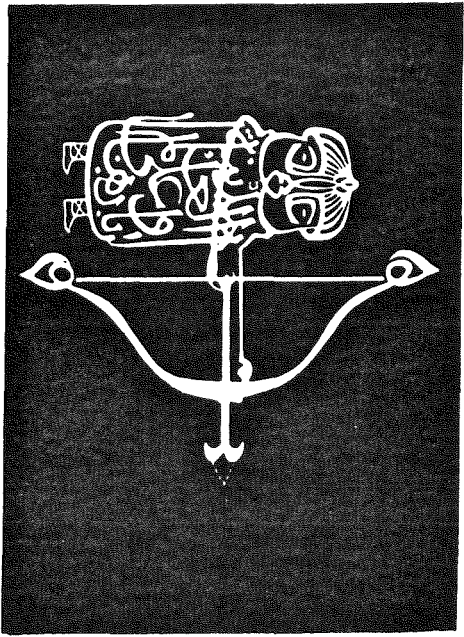
Calligrammes



Les calligrammes ont été repris d'ouvrages spécialisés sur l'art de la calligraphie à l'exception du calligramme original prêté par Mr ALANI, des figures du monstre, du cavalier et des serpents empruntées à une peinture sur verre traditionnelle représentant le combat d'Ali.

J. PEIGNOT Du Calligramme

A. KHATIBI et M. SIJELMASSI L'art calligraphique arabe

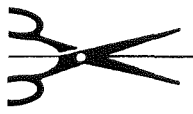


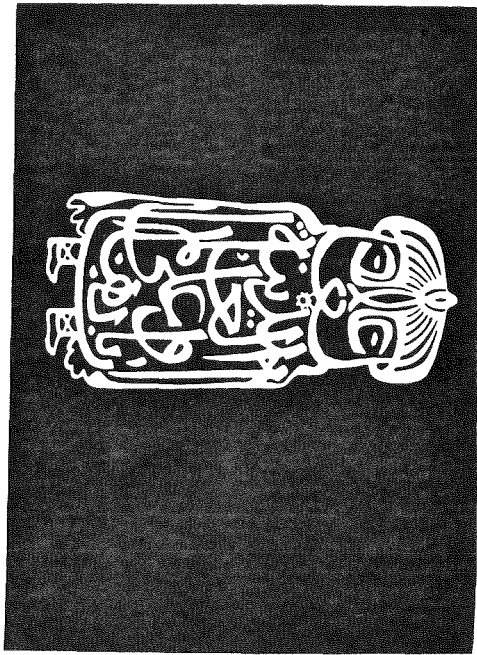
کتابخانه ملی ایران
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان

موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان

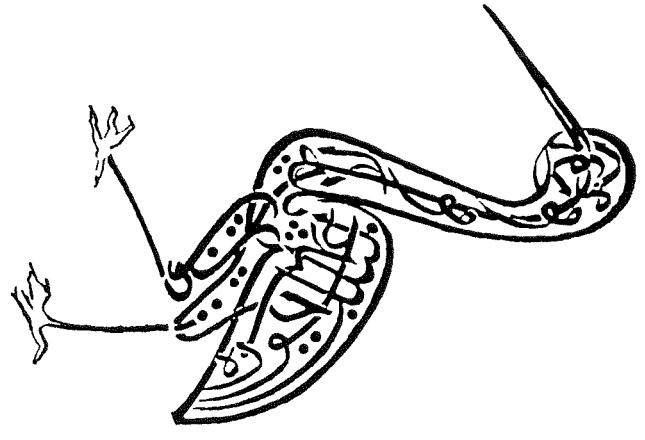
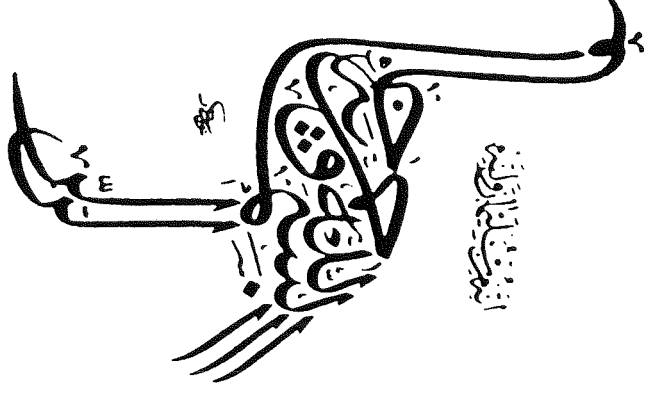
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان

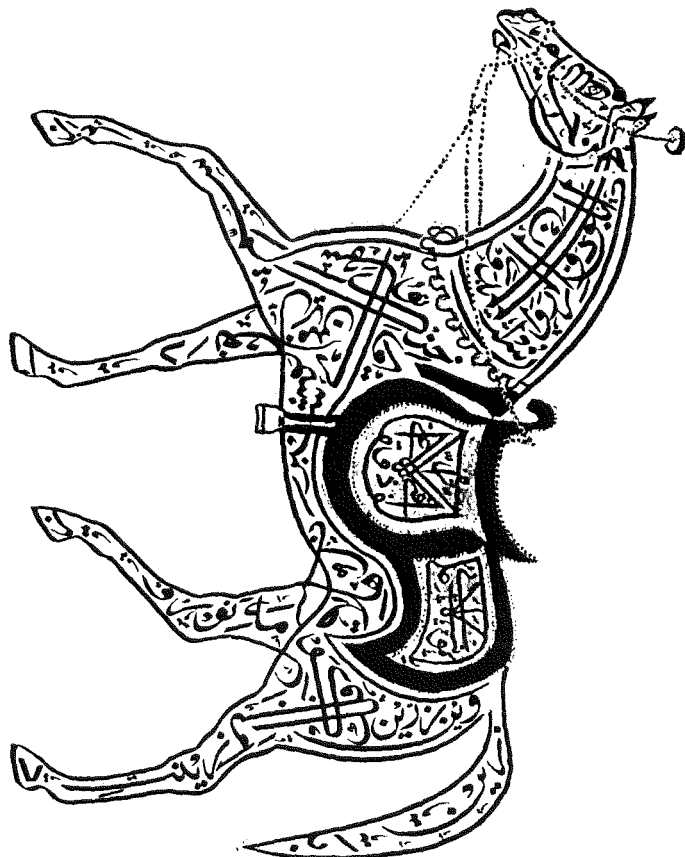
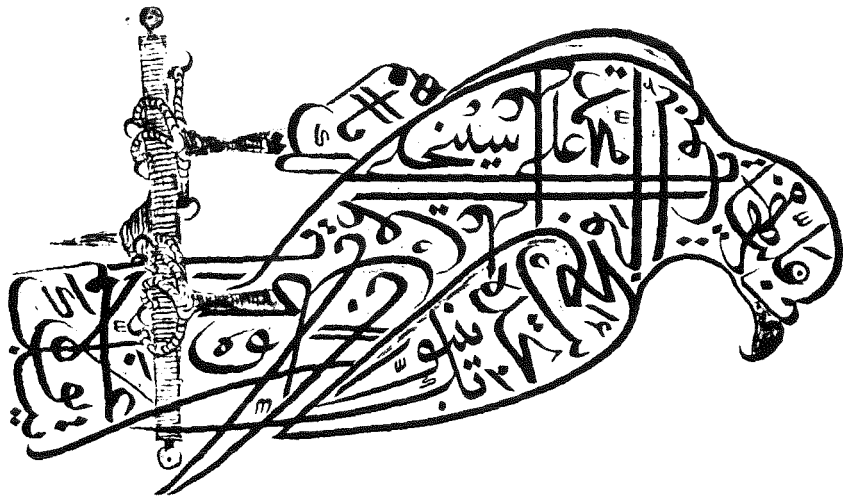
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان

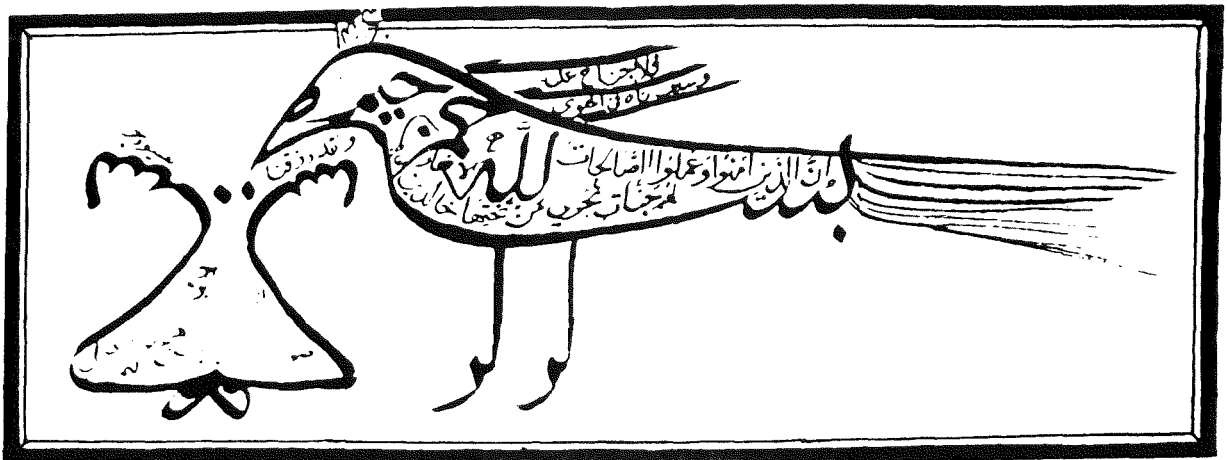
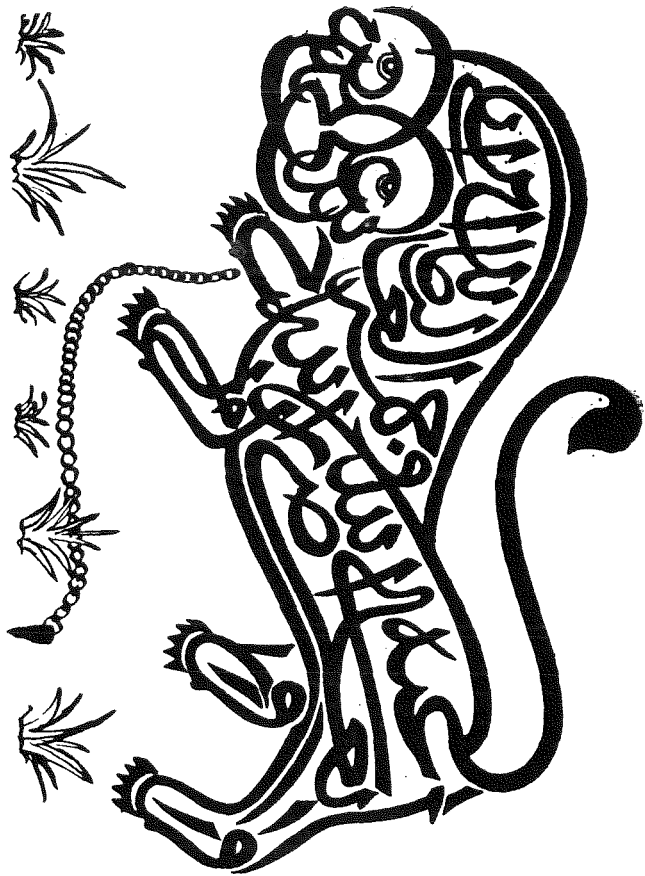


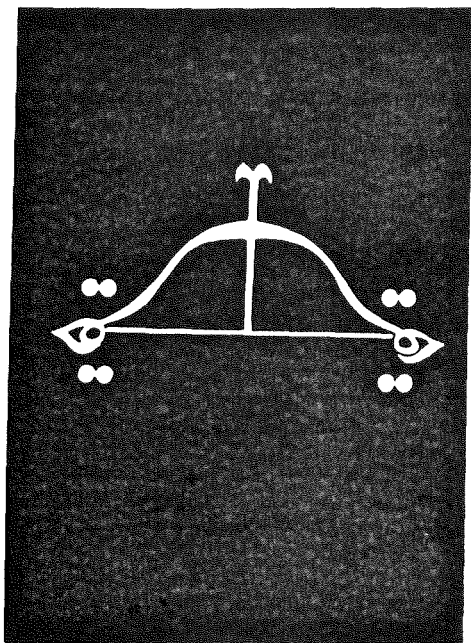
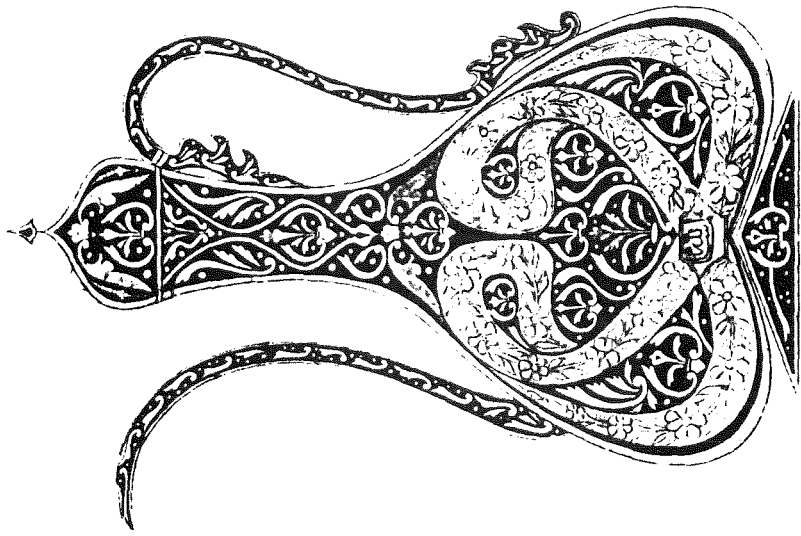


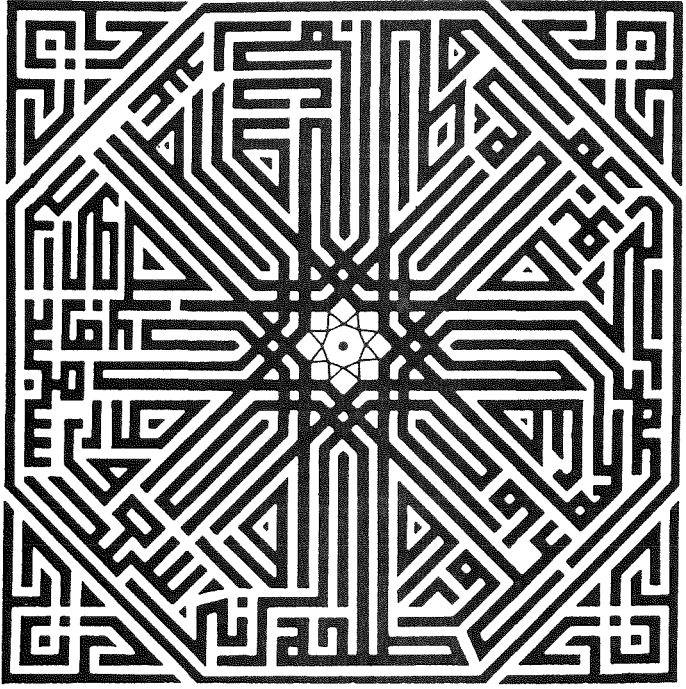




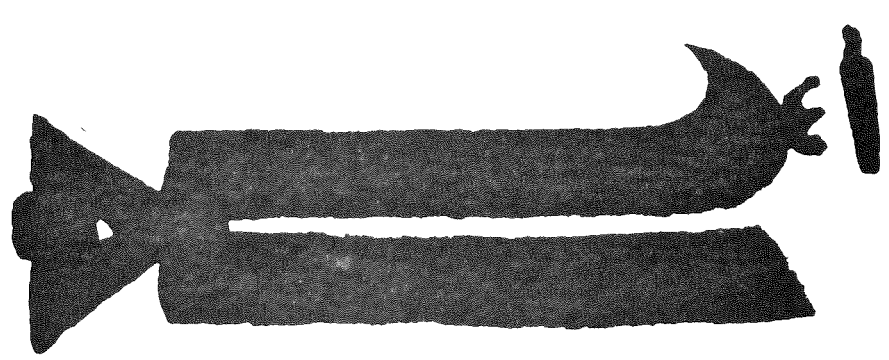
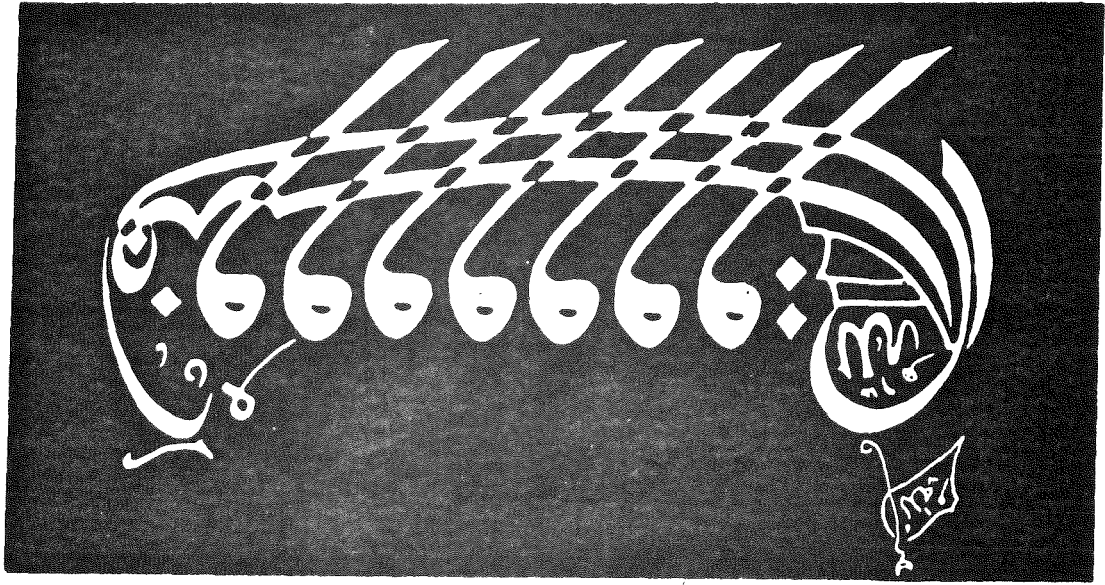








بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



无边·无际·无涯·无垠·无疆·无限·无匹·无双·无伦·无与伦比·无与争锋·无与争辉·无与争艳·无与争雄·无与争胜·无与争强·无与争霸·无与争威·无与争荣·无与争光·无与争彩·无与争奇·无与争秀·无与争美·无与争善·无与争德·无与争功·无与争名·无与争利·无与争权·无与争势·无与争运·无与争福·无与争寿·无与争乐·无与争喜·无与争欢·无与争笑·无与争歌·无与争舞·无与争诗·无与争画·无与争书·无与争艺·无与争技·无与争能·无与争力·无与争智·无与争慧·无与争德·无与争善·无与争功·无与争名·无与争利·无与争权·无与争势·无与争运·无与争福·无与争寿·无与争乐·无与争喜·无与争欢·无与争笑·无与争歌·无与争舞·无与争诗·无与争画·无与争书·无与争艺·无与争技·无与争能·无与争力·无与争智·无与争慧

无边·无际·无涯·无垠·无疆·无限·无匹·无双·无伦·无与伦比·无与争锋·无与争辉·无与争艳·无与争雄·无与争胜·无与争强·无与争霸·无与争威·无与争荣·无与争光·无与争彩·无与争奇·无与争秀·无与争美·无与争善·无与争德·无与争功·无与争名·无与争利·无与争权·无与争势·无与争运·无与争福·无与争寿·无与争乐·无与争喜·无与争欢·无与争笑·无与争歌·无与争舞·无与争诗·无与争画·无与争书·无与争艺·无与争技·无与争能·无与争力·无与争智·无与争慧

