

Les contes de randonnées

1. *Lisez de qui suit*
2. *Notez les points qui vous paraissent essentiels sur une feuille de flip-chart*
3. *Racontez-nous ou lisez-nous l'une des randonnées proposées*
4. *Exprimez votre avis sur ce type de conte*

Une randonnée est un conte énumératif, de rang donné. Sa structure rythmée et répétitive (utilisée comme technique d'apprentissage mémo-technique) a favorisé son passage à la chanson. Cette catégorie de contes est particulièrement destinée aux enfants : elle les aide à former leurs capacités langagières par l'assimilation des répétitions successives. Elle apprend l'écoute indispensable pour se rappeler les mots et les gestes à reproduire. Pour l'enfant, les répétitions et l'absurdité des situations sont aussi importantes que l'histoire.

Dans la tradition, les randonnées étaient racontées la plupart du temps par les grand-mères qui se voyaient confier la garde de leurs petits-enfants. Dégagées des soucis de la vie familiale, elles avaient le temps de perdre leur temps. Elles habitaient le récit de gestes et l'animaient de leurs imitations vocales. Les petits auditeurs imitaient leur grand-mère, répétaient avec elle la chaîne des mots, accompagnaient ses gestes, ses cris et ses mimiques, vivant le récit de tous leurs sens, de tout leur corps.

La randonnée était aussi utilisée comme jeu de langage en début de soirée. C'était un échauffement de parole, ou encore un premier essai de parole de l'adolescent face à un groupe d'adultes. Ce qui comptait alors pour cette première mise en bouche, c'était la rapidité : chaque erreur dans le déroulement de la chaîne entraînait un gage. En récitant une randonnée, le conteur indiquait qu'il connaissait les récits traditionnels de la petite enfance, qu'il en connaissait les subtilités de langage, qu'il avait la langue bien déliée et que les mots lui venaient naturellement. De plus, en racontant sobrement son histoire, l'adolescent montrait qu'il avait passé le stade de l'enfance, n'ayant plus besoin des gestes et cris pour aider sa mémoire.

Edith Montelle

« *Ecouter, c'est lire par l'oreille* »

Le texte et / ou l'image...

1. *Lisez ce qui suit*
2. *Confrontez vos expériences*
3. *Démontrez une manière de faire à l'aide de l'album ci-joint et en tenant compte de la question qui termine le texte*

L'album illustré raconte une histoire à l'aide de deux langages, l'image et le texte. Montrer l'image en même temps que le texte est lu permet à l'enfant ou à l'adulte de jouer avec les décalages, les tensions : le fait de voir déjà ce qui va se passer favorise l'anticipation jubilatoire : l'enfant « sait » avant le lecteur ce qui va arriver. Ce rapport texte-image, loin d'infantiliser le lecteur, le questionne et participe à l'élaboration de sa pensée.

Certains « grands » enfants manquent de représentations mentales, ce qui complique considérablement leur rapport au langage. Leur permettre de se nourrir d'illustrations, tout en accédant aux histoires, enrichit leur imaginaire.

L'accès aux deux langages ne se fait pas sur la même durée. La perception de l'image est plus immédiate, tandis que la lecture du texte prend plus de temps. Si les images ne sont pas montrées dès la première lecture, cela permet de faire entendre la langue en ne stimulant que l'oreille. De plus, pour un public en déficit culturel ou autre difficulté, il peut être mal aisé d'écouter et de savourer dans une même approche l'histoire dite et l'histoire pratiquée. En différenciant ces deux étapes, on autorise chaque écoutant à se fabriquer des images, et ensuite à mesurer son imaginaire à celui du dessinateur / auteur.

On l'a vu, la lecture d'albums illustrés présente deux langages, celui du texte et celui de l'image. Je souhaite encore ajouter un troisième langage, celui de la personne qui lit et fait vivre la lecture. Elle est aussi, en quelque sorte, un personnage à part entière. Comment faire alors pour guider au mieux l'auditeur, entre l'attention qu'il va accorder au texte, à l'image, et au lecteur ?...

**« Avoir dans une main la pomme de la gourmandise,
et dans l'autre celle de la vérité »**

Les contes merveilleux

1. *Lisez ce qui suit*
2. *Donnez des exemples de contes merveilleux*
3. *Faites-nous part de votre avis sur les apports et les limites des contes merveilleux, et sur le rôle de la peur chez les enfants. Et que vous inspire la phrase du fond ?*

Dans le conte merveilleux, l'impossible devient possible. Racontée depuis des siècles, une même histoire peut s'entendre sur différents continents en gardant une trame plus ou moins identique, mais en s'adaptant à la culture du lieu : *Cendrillon* se racontait en Chine il y a 3000 ans, le *Petit Chaperon Rouge* a plus de 30 versions...

Le conte merveilleux a une structure bien établie : un **héros** (qui au départ n'a rien d'un héros) surmonte des **épreuves** grâce à un **objet ou une aide magique** ; il triomphe du **méchant** et est **récompensé** pour sa bravoure. Le conte merveilleux se termine bien, il montre la consécration du bien sur le mal. Il différencie les bons des mauvais comportements, valorise un personnage faible, naïf mais juste, et met le doigt sur les mauvaises pensées et les peurs propres au ressenti de chacun. Il rend supportable les frustrations subies dans la réalité par l'identification aux héros de l'histoire. En quelque sorte, il organise le monde et la société en leur donnant du sens. Qu'importe si l'histoire racontée est vraie ou pas : l'essentiel est le dialogue intuitif qu'elle suscite entre l'inconscient et le conscient.

La peur : « les fées, elles sont là justement pour qu'on ne croit pas aux contes ». Le conte restaure la capacité de grandir, de faire face à ses peurs, de se projeter, dans le cadre rassurant du « pour de faux », il permet d'appivoiser ses peurs à travers des récits imaginaires, dans le « ce n'est pas pour de vrai ». Le conteur met en place le cadre adéquat et la distance nécessaire pour permettre de vivre la peur en sécurité.

Les histoires contemporaines : « la culture est double : elle sert de refuge, de fuite dans un monde meilleur, mais elle se veut également un outil pour mieux comprendre et affronter le monde. Nous privilégions désormais la culture refuge » (*Olivier Moeschler, sociologue*). Les écrits récents sont beaucoup plus attachés aux tracas du quotidien qui ne remuent pas d'émotions fondamentales. On n'est dès lors plus armés pour faire face aux défis que pose la réalité. De plus, ne présenter que des histoires de bonheur transmet l'idée que l'être humain est bon, et peut amener l'auditeur, ou l'enfant, à se sentir comme un monstre à ses propres yeux.

« A supposer que les fées soient mortes, il ne faut pas se hâter de les enterrer ; en effet, par quoi les remplacer ? »

QUELS CONTES RACONTER AUX ENFANTS?

Beaucoup de contes de ce recueil ne sont pas destinés aux enfants. Le conteur sera attentif au choix des contes quand il s'adressera à ces derniers.

Âge	Forme	Contenus	Êtres positifs	Êtres négatifs
0-5 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Enfantines : berceuses, sauteuses, comptines... • Randonnées simples. • Contes d'animaux qui offrent des modèles comportementaux. • Contes merveilleux contenant des passages en randonnées. L'enfant héros revient à la maison familiale à la fin du conte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schéma corporel, habillement, entourage familial. • Animaux familiers, animaux sauvages connus : chèvre, cochon, renard, escargot, écureuil... • Tâches de la vie quotidienne. • Humour basé sur l'absurde ou la scatologie. • Entourage féminin avec prééminence des grands-parents. • Les animaux parlent et sont compris comme des êtres humains. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ours • Lapin 	<ul style="list-style-type: none"> • Loup • Hyène
5-9 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les sortes de randonnées. • Contes d'animaux qui établissent les limites entre animalité et humanité. • Contes facétieux qui enseignent les lois sociales. • Contes merveilleux où le héros, aidé par ses frères ou sœurs, revient victorieux à la maison familiale. • Contes d'explication qui ordonnent le monde. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cercle familial élargi : prééminence de la mère, fratrie unie, animaux inconnus, élargissement de l'environnement, connaissance des pays étrangers. • Humour basé sur l'aberration des comportements sociaux et sur la scatologie. • Les animaux qui assistent le héros dans sa quête sont perçus comme appartenant à un autre monde. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fée et magicien, nain et géant 	<ul style="list-style-type: none"> • Ogre et sorcière
9-12 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Contes à énigmes, qui demandent une participation active de l'auditeur. • Contes merveilleux où le héros doit résoudre des problèmes techniques pour se sortir d'affaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Père mandateur et mère adversaire ou morte. • Importance de la bande d'amis. • Rivalités entre frères et sœurs. • Humour basé sur l'énorme. • Recherche du partenaire sexuel. • Création d'un nouveau foyer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbre, nain. • Vieille femme, marraine, substituts positifs de la mère 	<ul style="list-style-type: none"> • Marâtre, dragon, diable
12-15 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Contes merveilleux complexes à tiroir et à enchâssements. • Contes philosophiques simples. • Contes érotiques abordant l'amour sous toutes ses formes. • Contes fantastiques installant la monstruosité dans le domaine du fantasme. La mise en récit donne la distance nécessaire pour résoudre les problèmes de l'adolescence. 	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte de l'amour. • Prise de distance par rapport à la famille • Focalisation sur le couple et les aventures parallèles. • Découverte du métier, insertion dans la société adulte. • L'humour porte sur l'anormal et la sexualité. • Les contes philosophiques apportent un matériau de réflexion sur les grands problèmes existentiels : justice, pouvoir, éducation, recherche de la connaissance... 	<ul style="list-style-type: none"> • Femme de l'Autre Monde, sirène. • Marginaux : ermite, chasseur • Vieillards 	<ul style="list-style-type: none"> • Monstres : loup-garou, vouivre, mi-homme mi-bête

Tableau récapitulatif des compétences et intérêts des enfants jusqu'à 12 ans et plus

<p>1 à 18 mois *</p>	<ul style="list-style-type: none"> -communication intuitive précèdent le langage -relation intime (voix, regard, bras, schéma corporel ...) -apprentissage des mots : le son précède le sens -dès 6 mois, le bébé peut se saisir d'un livre et le mordre ; il peut déjà distinguer les couleurs primaires -dès 1 an, reconnaît les sons -est capable d'imitation très tôt -dès 15 mois, les bébés désignent les animaux par leurs cris ; ils font le lien entre l'image et le texte et montrent du doigt les illustrations ; il sait que les choses ont des noms et qu'il peut parler de ces choses avec des mots -jusqu'à 2 ans, les souvenirs pénètrent profondément et permettront d'aimer les livres à travers les sens. 	<ul style="list-style-type: none"> -comptines, chansonnettes -livres à images, à explorer, marionnettes -objets divers.
<p>2 à 4 ans *</p>	<ul style="list-style-type: none"> -l'enfant devrait avoir l'occasion de raconter lui aussi des histoires -il tourne correctement les pages du livre et peut désigner du doigt les choses nommées -il essaie de compléter les phrases que l'on commence -il peut se concentrer un peu plus longtemps pour écouter des histoires -vers 3 – 4 ans, il peut construire des récits verbaux qui concernent sa propre vie -animisme (jusque vers 7 ans) -humour (dès 3 ans) -symbolisme : une branche = une baguette magique -âge des pourquoi -goût des rituels, des répétitions -peur possible du Guignol (=croit que celui qui est déguisé est le vrai personnage) -dès 3 ans, commence à se souvenir -vers 4 ans, premières peurs inconscientes (jusque vers 7-8 ans). 	<ul style="list-style-type: none"> -histoire du lit qui ne voulait pas dormir, ou celle du papa qui mangeait sa soupe avec sa chaussure -histoires d'animaux, du quotidien, sur la nature -livres à images, marionnettes, objets divers -emploi des formulettes pour rappeler que « ce n'est pas pour de vrai » : encadrer et autoriser la peur. - <i>scatologie: attrait ludique chez les 3 à 7 ans!</i>
<p>5 à 7 ans *</p>	<ul style="list-style-type: none"> -apprentissage de la lecture -imagination -aime les déguisements, ne croit plus que celui qui est déguisé est le vrai personnage (le Père Noël devient une légende, parce que rêver ça fait du bien !) -de 4 à 7 ans, période œdipienne où l'enfant surestime la valeur et l'autorité de ses parents -jusque vers 6 ans, la mort est une absence, réversible. 	<ul style="list-style-type: none"> -contes de fées (peurs, fantômes) -début d'histoires « vraies » simplifiées.

8 à 12 ans *	<p>-période de latence où l'enfant déplace son intérêt des dimensions anales et orales vers la génitalité</p> <p>-naissance du sentiment de pitié</p> <p>-processus d'apprentissage : Selon Serge Boimare (**), 3 points d'appui mènent au savoir : l'intérêt (revenir aux sources de la curiosité), la nourriture (donner du grain à moudre pour l'imagination et l'expression), l'énigme (à partir des grandes préoccupations humaines).</p>	<p>-intérêt pour le fantastique, l'épouvante, l'aventure, la mythologie, les contes sur la mort, les histoires de vie, les contes modernes</p> <p>-le roman familial permet de liquider les conflits oedipiens. La scène primitive des parents va être déplacée vers des inconnus plus revalorisants (rois, reines...)</p>
12 et + *	<p>-capacité de raisonner sur des propositions logiques, des idées, des hypothèses : facilité d'abstraction.</p>	

(*) les classes d'âges sont approximatives, s'y référer avec prudence

(**) Serge Boimare : instituteur spécialisé, psychologue parisien.

-Lire ou raconter ? l'enfant repère que pour raconter le contenant est dans la tête et la mémoire du conteur. L'attention est centrée sur la voix du conteur : les enfants sont assis en face. Pour lire, il repère que le contenant est un livre. L'attention est centrée sur le visuel écrit. Le lecteur est un médiateur. Les enfants sont à côtés pour suivre le livre. Un livre, on le lit tel que (=importance des mots, lire c'est lire ce que je vois.). En plus de l'objet jouet, le livre véhicule un message codé.

-La lecture : un enfant qui se fait lire des histoires acquiert des connaissances invisibles : il apprend que dans une histoire il y a un début, une fin, un milieu, et qu'un bon lecteur se pose des questions et anticipe la fin de l'histoire et que certains sujets l'intéressent et d'autres.

-Il faut dire à l'enfant qui a peur que ce n'est pas vrai : cela lui permet de s'autoriser à y croire en toute légitimité, et à se régaler !

« *Les enfants ont besoin de réponses, pas de vérité* » Henri Gougaud, conteur français

« *Le conte de fées met l'enfant en présence de toutes les difficultés fondamentales de l'homme* » Bruno Bettelheim, spécialiste de la psychanalyse des contes de fées