

Atelier des contes

Objectifs pédagogiques

- Travailler sur la structure des contes. Cette structure se décompose en différentes fonctions :
 - choix d'un héros ;
 - ses désirs, ses manques ;
 - les lieux où vont se passer les événements ;
 - ses amis, ses aides (personnage, objet) ;
 - les obstacles, les ennuis ;
 - les défaites ;
 - les victoires ;
 - le bonheur et le triomphe.

Cette structure se retrouve d'un conte à l'autre, dans le même ordre avec répétition ou pas de certaines fonctions. Ainsi Vladimir Propp travaillant sur un corpus de 100 contes russes a établi une liste de fonctions, correspondant aux phases du récit. Il a abouti à 31 fonctions maximum dont l'ordre est pratiquement inchangeable.

De la même façon, l'enfant construit son conte selon ce processus. L'*Atelier des contes* s'inscrit dans cette démarche en proposant des activités de lecture d'images, de mémorisation et d'invention.

- Il permet de travailler les notions de structuration du temps et de logique. Dans le cadre d'un jeu collectif ou en petit groupe, il développe la faculté d'adaptation sociale à travers des échanges verbaux fructueux.

Niveau et mode d'utilisation

- À partir de 3 ans.
Jeu individuel, par petit groupe ou collectif.

Description du matériel

- 55 cartes (8 x 12 cm) illustrant les personnages, les sites, les objets de 9 contes traditionnels.
 - Le petit Chaperon rouge
 - Les Trois Ours
 - La Petite Poule rousse
 - Blanche Neige
 - Cendrillon
 - Le Petit Poucet
 - Les Aventures de la Petite Souris
 - Les Trois Petits Cochons
 - La Belle au Bois Dormant

Démarche pédagogique et utilisation

Les 55 cartes permettent de raconter 9 contes et d'en inventer beaucoup d'autres. Certaines d'entre elles sont communes à plusieurs contes traditionnels (ex. : la forêt, la maison).

- Dans un premier temps, les enfants se familiarisent avec les cartes. Celles-ci peuvent être alors distribuées à un groupe de 5 ou 6 enfants pour être manipulées et observées. Les commentaires suscités par ces activités seront écoutés et retenus pour être exploités ultérieurement.
- Dans un second temps, des exercices de tri et d'association permettent de sérier les différents contes.
- L'enseignant propose alors de raconter un conte en l'illustrant de cartes. Ce travail, bien sûr, ne peut se faire qu'au cours de plusieurs séquences.
- À partir de ces différentes activités, et selon notre objectif nous pouvons développer chez l'enfant, soit : l'imagination en inventant un conte, soit la mémorisation en reconstituant un conte.

Suggestions d'exploitation

• L'imagination

– *Avec quelques cartes*

Un nombre de cartes, variable selon l'âge et l'habitude à manipuler le matériel, est donné à un enfant. Celui-ci choisit un personnage puis tire au hasard des cartes. À partir de cet ensemble d'éléments qu'il doit organiser il compose une histoire et la raconte aux autres (peut aussi se faire avec deux enfants).

– *Avec le jeu complet*

Un enfant connaissant bien les cartes du jeu, invente une histoire à partir d'un certain nombre d'entre elles et la raconte à 5 ou 6 camarades. Toutes les cartes sont étalées face visible. Le jeu consiste pour le groupe à trouver les cartes correspondantes au déroulement de l'histoire inventée.

– *À chacun son histoire*

Toutes les cartes du jeu sont disposées sur la table, face visible. Un groupe de 5 ou 6 enfants choisit un nombre indifférent de cartes (3 au minimum), selon leur préférence. Chaque enfant doit alors, à partir de son jeu, inventer une histoire et la raconter aux autres.

• La mémorisation

– *Reconstitution du conte*

Les cartes illustrant un même conte sont distribuées à 1 ou 2 enfants. Le jeu consiste à les reclasser dans l'ordre.

– *Les intrus*

Un jeu complet ou un certain nombre de cartes illustrant un même conte sont proposées à un enfant ou à un petit groupe. Des cartes intruses, appartenant à d'autres histoires ont été ajoutées. Le jeu consiste à recomposer le conte dans l'ordre, sans se tromper.

• **Regroupement par conte**

Le jeu se joue avec toute la classe et l'ensemble des cartes. Une carte est distribuée à chaque enfant. Tous les enfants doivent se regrouper par conte.

- **Jeu d'attention**

Toute la classe joue, et le jeu de cartes complet est utilisé. Une carte est distribuée à chaque enfant. L'enseignant donne le titre d'un conte. Tous les enfants possédant une carte illustrant le conte doit se lever.

• **Jeu de rôle**

Après avoir étudié les caractères des personnages des contes, une carte-personnage est donnée à un enfant qui doit le mimer devant les autres.
Un groupe d'enfants illustre avec plusieurs cartes un conte traditionnel ou inventé. Ils s'exercent à le traduire par le geste et la parole, puis le jouent devant les autres enfants.

Personnages : Chaperon rouge - Grand-Mère - Petit Bonhomme rouge - Marâtre - Chasseur - Nains - Roi - Reine - Sorcière - Fée - Princesse - Prince - Belle jeune fille pauvre - Petit Poucet - Ogre - Petite fille blonde - Mariage.

Objets : Miroir - Couteau - Pomme - Fuseau - Cheminée - Carosse - Pantoufle de vair - Pain - 7 couronnes - Bottes de 7 lieues - 3 chaises - 3 lits - 3 bols - Pot de beurre et galette - Sac avec une pierre - Paire de ciseaux - Pierre - Marmite - Noisette - Trésor - Clé avec serrure.

Animaux : Gros ours - Moyen et petit ours - Loup - Loup dans son lit - Poulle rousse - Renard - Petite souris - Cochon à la maison de paille - Cochon à la maison de bois - Cochon à la maison de pierre.

Lieux : Château - Forêt avec cailloux - Lit - Forêt - Maison de pierre - Maison de bois - Maison de paille - Maison maléfique.