



Pistes pédagogiques Avant et après spectacle

MES CONTES POP-UP. Mirouflette et cie.

4 contes de la petite enfance adaptés en théâtre pop-up

Publics du cycle 1 et CP, CE1.

Dossier imaginé par Sybille Bligny. Comédienne et auteure du spectacle.

En créant ce spectacle et en le jouant j'espère contribuer à la vitalité des contes d'enfance, car ils illustrent à merveille nos besoins fondamentaux, nos peurs et nos victoires inter-espèces. Ils sont très précieux sur le fond comme sur la forme. Par exemple, ils décentrent la figure de l'être humain en prenant pour personnages des animaux. Ils symbolisent les éléments (un loup qui souffle sur un toit évoque le vent de l'hiver). Ils laissent une part à la libre interprétation. Mais ce que l'on apprécie peut-être en premier chez eux est leur caractère transgressif et utopiste.

Ce dossier privilégie le travail autour du conte ; Il laisse de côté le pop-up qui s'avère une activité de précision et de dextérité difficile à mettre en œuvre auprès d'un large groupe d'élèves du cycle 1. Je vous propose d'imaginer des temps de discussions, de pratiques orales, de lectures d'albums et de jeux, d'après les contes vus pendant le spectacle. Cheminons ensemble entre imaginaire et réalité naturaliste. Car réel et fiction dialoguent en permanence dans notre culture et plus particulièrement dans les contes.

Contacts : 0681006497 / sybille-bligny@orange.fr Site internet : www.petiteboheme Cie.fr
--

TABLE DES MATIÈRES

L'avant spectacle

- Introduction au conte.
- Introduction au livre pop-up.

L'après spectacle

Les contes

- Questions orientées : 4 histoires en 1.
- Extension pédagogique :
Cercles d'enfants conteurs. D'après *Les animaux enrhumés* et *Les trois petits cochons*.

Les gentils et les méchants, une frontière floue

- Questions orientées : qui sont les méchants ?
- Extension pédagogique :
Lectures de 3 albums - adaptés à librement inspirés - du conte *Boucles d'or*.

Voisins réconciliés

- Questions orientées : querelles et réconciliation.
- Extension pédagogique :
Création d'un jeu collaboratif. De l'étude de la nature au conte de *La soupe à la belle étoile*.

L'avant spectacle

Introduction au conte

Avant l'invention des livres, et plus tard de la télévision, les gens connaissaient de nombreuses histoires, anecdotes, légendes, chansons et proverbes qu'ils se racontaient les uns aux autres. Par exemple lors de veillées l'hiver alors que le soleil se couche tôt et qu'il n'est pas l'heure de dormir, ou lors de travaux de couture, d'écorçage des noix, de veillées au coin du feu. Saviez-vous, par exemple, qu'autrefois les bucherons étaient d'excellents conteurs ? Ces grands gaillards se racontaient d'interminables histoires le soir dans leur cabane en pleine forêt. Car les contes n'étaient pas seulement réservés aux enfants. Tous les adultes : paysans, marins, artisans, etc. connaissaient des histoires, même si certains les racontaient mieux que d'autres. La charge de conteur et conteuse revenait souvent à une ou deux personnes qui avaient un talent particulier pour raconter et capter les oreilles des enfants et des adultes. On a appelé cela la tradition orale.

Peu à peu l'habitude de se raconter des histoires s'est perdue. Heureusement des hommes et des femmes, dans de nombreux pays, ont recueilli à l'écrit ces histoires traditionnelles, transmises de bouches à oreilles, pour qu'elles ne s'effacent plus des mémoires.

Aujourd'hui des conteurs et conteuses créent des spectacles dans lesquels ils font renaître ces histoires orales qui auraient pu disparaître. Ils et elles racontent sans décor, ni costume, comme on le faisait avant. Et il y a des comédiens et des comédiennes qui créent des spectacles de théâtre et de marionnettes pour raconter ces contes à leur façon.

Dans le spectacle « Mes contes pop-up. Mirouflette et cie ». Une comédienne va nous raconter 4 histoires, que vous connaissez peut-être déjà, mais que l'on doit continuer de raconter pour ne pas les oublier. Et pour nous étonner cette comédienne a eu l'idée de raconter ces histoires avec des livres pop-up.

Cf : Poétique du conte. Essai sur le conte de tradition orale. Nicole Belmont. Ed Gallimard.

Introduction au livre pop-up

Le pop-up est un livre dont l'image se dresse quand on ouvre la page. On part d'une surface plate pour voir des décors se déployer comme par magie. On appelle ces livres des livres animés, parce qu'ils sont en mouvement quelques instants. Autrefois on fabriquait des livres animés très sérieux pour expliquer le corps humain ou le système solaire. Bien plus tard, on a fabriqué des livres pop-up pour plaire aux enfants.

Ce sont des livres spectaculaires qui provoquent des émotions visuelles. Sybille, la comédienne et l'auteure du spectacle, utilise ces livres pour faire aimer la lecture à certains enfants qui ne sont pas habitués aux livres. Mais surtout elle trouve que ces livres sont comme les contes. Nous avons tous au moins un livre à la maison et nous connaissons tous au moins une histoire. Les livres nous transportent dans des ailleurs. Et les contes eux aussi nous projettent d'espace en espace en quelques mots. Livres et contes sont de grands voyageurs qui émerveillent petits et grands.

Cf : Livres animés. Entre papier et écran. Gaëlle Pelachaud. Ed Pyramid.

L'après spectacle

LES CONTES

Questions orientées

- Combien d'histoires avons-nous vues ?
- Citons ou imaginons le titre de ces histoires.
- Résumons les histoires.
- Connaissiez-vous certaines de ces histoires avant de venir au spectacle ?
- Avez-vous l'impression d'avoir vu 4 histoires ou une seule histoire en 4 parties ?

Ces 4 histoires ont pour thème la maison et les querelles de voisinage. Le loup est présent dans toutes les histoires. Les pop-up composent entre eux un même paysage. Enfin, tous les personnages - ou presque - se retrouvent dans la dernière histoire. Tout ceci contribue à faire de ce spectacle une histoire de voisinage en 4 parties.

- Vous êtes-vous ennuyé pendant le spectacle ?
- Quelle émotion avez-vous le plus souvent ressentie ? La peur ? La joie ? L'incompréhension ? Le malaise ? La surprise ?

Extension pédagogique - Cercle d'enfants conteurs

Contes des Animaux enrhumés et/ou les Trois petits cochons

Les enfants se tiendront en cercle assis en tailleur. Choisissez 1 ou les 2 histoires. L'enseignant.e fera le récit (je vous remettrai enregistrements et textes originaux). Après quoi, qui veut prend la parole pour raconter à son tour l'histoire entendue. Ces cercles auront lieu régulièrement mais devront avoir un temps apparti.

Cf : Vidéo Cercle d'enfants conteurs Suzie Platiel. <https://images.cnrs.fr/video/4095>
Site internet Seeds of Tellers : <https://seedsoftellers.eu/fr/>

Plusieurs règles possibles :

- Celui qui raconte ne doit pas être interrompu.
- Celui qui raconte est en droit de se tromper et de recommencer.
- Celui qui raconte a le droit d'inventer ou de modifier certains passages de l'histoire source.
- Celui qui raconte peut s'arrêter de raconter quand il le veut. (On peut s'aider d'un objet pour transmettre la parole).
- Un autre enfant peut prendre la parole.
- Aucun commentaire n'est autorisé, seules les réactions seront autorisées (rires, étonnement, interaction orale si elle est demandée par l'enfant conteur).

Les objectifs peuvent être variables voir opposés :

- Se remémorer l'histoire presque mot pour mot.
- Inventer une autre version de l'histoire.
- Composer une histoire à plusieurs voix.
- Chercher le bon rythme de l'histoire grâce à des répétitions, des voix d'animaux, des onomatopées.

Les enfants fixeront petit à petit une version commune ou à l'inverse leur propre version.

GENTILS ET MÉCHANTS, UNE FRONTIÈRE FLOUE

Questions orientées - Y avaient-ils des gentils et des méchants dans ces histoires ?

Les animaux enrhumés

Classer les animaux de ces histoires par catégorie : animaux sauvages et animaux domestiques. Mirouflette et ses amis vont se faire soigner à Toulouse mais chemin faisant il s'installent chez le loup.

- Est-ce qu'on est content pour eux ? Oui. Pourtant ils chassent le loup de chez lui. (C'est d'ailleurs depuis ce temps que le loup est un animal sauvage). Alors à bien y regarder qui sont les méchants ? Et pourtant on s'en accommode.

Boucles d'or

- Qu'avez-vous ressenti quand vous avez vu Boucles d'Or entrer chez les ours et semer la pagaille ?
- Que lui arrive t-il après s'être enfuie de chez les Ours ? Avez-vous eu de la peine pour elle ?
- Aimerais-tu visiter la maison des Ours pendant leur absence ? Et aimerais-tu que les Ours visitent ta maison quand tu es à l'école ?

Souvent les hommes et les femmes se croient autorisés à pénétrer chez les animaux non humains, mais ne toléreraient pas l'inverse.

Les 3 petits cochons

- Qui est le méchant dans cette histoire ? Et est-ce que le loup réussit à attraper le petit cochon ? Qui est le plus fort ?
- Te souviens-tu du plat que prépare le petit cochon dans sa maison en brique ? Pour qui prépare t-il ces patates au chocolat ? Qu'arrive t-il au loup ?

Finalement, dans ces trois histoires les gentils ne sont jamais tout à fait gentils et le méchant n'est jamais tout à fait méchant. Les gentils font des choses peu recommandables, ils se débrouillent avec ce qu'ils sont et comme ils le peuvent. Plus étonnant, la seule fois où le loup attaque cela passe inaperçu ou ne nous fait ni chaud ni froid.

Extension pédagogique - Lecture d'album(s)

3 albums adaptés ou librement inspirés du conte *Boucles d'Or*

Je vous propose de lire en classe un ou plusieurs albums. Tous proposent une versions très sensible et parfois très libre du conte source. Ils sont souvent surprenants mais parfois un peu longs pour les élèves de cycle 1. Or un album ne doit pas nécessairement être lu mot pour mot. On peut aussi le raconter ou décrypter ses images. Je demande parfois à des élèves de me lire un livre à partir des illustrations, et c'est très étonnant à quel point ils savent bien lire.

Bibliographie

- *Notre Boucle d'or*. Adrien Albert. L'école des loisirs.
- *Bou et les 3 Zours*. Elsa Valentin et Ilya Green. Atelier du poisson soluble.
- *Les frères Zzli*. Alex Cousseau et Anne-Lise Boutin. Les fourmis rouges.

Lecture(s)

Ces 3 albums abordent le langage de façon originale. Dans *Notre Boucle d'Or*, le narrateur commente les actions du personnage. Dans *Bou et les 3 Zours* l'auteure invente un dialecte jubilatoire. Quant au troisième album, *Les frères Zzli*, le texte propose un jeu narratif à partir des prénoms d'ours parfaitement adapté à la lecture à haute voix.

Le fil narratif du conte source est respecté et modernisé dans le premier album. Il est également respecté dans le deuxième mais précédé d'une agréable et immersive promenade dans la nature. Quant au dernier album, il procède de l'inversion et aborde la question du rejet : 3 ours migrants fouteux et envahissants viennent habiter chez une fillette solitaire. Ils provoquent le rejet des voisins.

Ce travail nous fait entrevoir la place de la culture orale qui reste le fondement de bien des littératures et d'autres objets culturels, constituant un socle imaginaire commun. Par ailleurs ce travail est une progressive entrée dans l'analyse de texte. Les élèves sont en territoire familier, ils connaissent le récit source. Ils sont donc réceptifs à des concepts déjà complexes par comparaison.

VOISINS RÉCONCILIÉS

Questions orientées

- Que se passe t-il dans la dernière histoire, *La soupe à la noix* ? Loup rentre chez lui en courant. Il va enfiler son pyjama, se préparer une soupe et se mettre au lit.
- Mais quel unique ingrédient loup possède t-il ?
- Qui va l'aider ?
- Te souviens-tu quels légumes sont donnés ?
- Loup pourrait déguster cette bonne soupe tout seul, pourtant que fait-il ?
- Est-ce que les animaux rentrent chez eux à la fin du spectacle ?

Ces personnages auront passé tout le spectacle à se chasser les uns les autres, pour finalement dormir ensemble à la belle étoile. Les voici réconciliés.

Extension pédagogique - Jeu de la Soupe à la belle étoile

Sortons de l'univers des contes pour mieux y revenir. Passons à l'observation de la nature. Vous étudierez un choix de livres documentaires animaliers. Je conseille les collections Mes premières découvertes chez Gallimard Jeunesse et Les P'tits animaux bâtisseurs, Les P'tites coccinelles, Les P'tits etc, aux éditions du Ricochet.

Voici les catégories (non exhaustives) que je propose :

- Les insectes rampants et volants
- Les araignées, (à la différences des insectes, les araignées et les scorpions ont 8 pattes)
- Les oiseaux communs
- Les mammifères sauvages
- Les animaux domestiques
- Les poissons
- Les batraciens et les reptiles

Chaque animal devra correspondre à une tâche à accomplir ou un met à apporter de votre invention. Voici quelques exemples de carte tâches à inventer en fonction des animaux étudiés :

- Tisser les nappes
- Creuser les toilettes
- Apporter de l'eau ou des jus de fruits
- Préparer des plats (pâté de châtaignes, tourte aux champignons, gâteau à la noisette ou au fromage, soupe d'herbes fraîches, glace au miel)
- Veiller à ce que les moustiques se tiennent correctement à table
- Veiller à ce que personne n'ait froid en proposant son pelage comme dossier ou coussin
- Chanter
- Jouer de la musique
- Cacher les téléphones portables sous son fessier
- Nettoyer les miettes sur la table
- Faire rire les enfants
- Demander aux enfants de faire moins de bruit

- Répéter bien fort ce qui vient d'être dit pour que les anciens entendent bien
- Ne rien rater de la soirée et se souvenir de tout pour pouvoir raconter plus tard

Fabrication du jeu :

- Fabriquer un plateau de jeu comprenant plusieurs éco-systèmes (lac, forêt, rivière, prairie, village, montagne, ville + place de la Belle étoile au centre).
- Relier ces écosystèmes par des chemins à cases (Cases crottes en majorité, cases pause gourmande, cases sieste)
- Utiliser des pions d'animaux ou prenez des figurines d'animaux .
- Editez des cartes tâches à accomplir.

Le jeu :

- L'enfant tire au sort un animal et une tâche à accomplir. La partie ne peut réellement commencer que lorsque le renard a été pioché et qu'au moins un tour de pioche a été effectué. Les joueurs possèdent alors 1 ou plusieurs animaux et 1 ou plusieurs cartes tâches tirées au sort. (Le renard ne tire pas de carte tâche il se rend directement à table Place de la belle étoile). Tous les animaux sont alors prêts à commencer la partie.
- Les animaux sont positionnés dans leur écosystème. Ils doivent se rendre Place de la belle étoile. Pour cela ils doivent jouer au dé le nombre de cases pour avancer sur la bonne piste jusqu'à destination.
- Les cases sieste, ou pause gourmande obligent à passer son tour, ou échanger leur place (à vous de définir les règles)...
- Deux animaux qui se rencontrent peuvent échanger des cartes tâches.
- On peut également imaginer des cartes franchissements d'obstacles valables pour franchir une rivière ou une montagne quand on est pas adapté.
- Une fois sur place son animal ne peut se mettre à table que s'il est en mesure d'accomplir sa tâche. Si c'est une tâche trop difficile ou impossible pour lui il doit échanger sa place avec l'animal capable d'accomplir cette tâche à sa place. Il hérite alors de la tâche de l'animal qu'il vient de remplacer, en espérant que ce soit la bonne pour lui.
- Quand un joueur est bloqué ou qu'il n'a plus aucun animal à faire avancer, il tire un nouvel animal et une nouvelle tâche jusqu'à ce que tous les animaux en jeu sur le plateau puissent prendre place à table. (On joue collectivement les derniers animaux).
- Celui qui a pioché la carte renard doit raconter cette soupe sous les étoiles à la manière d'un conteur. Qui était là ? Quelles tâches ont été accomplies avant et pendant le dîner ?

La mise en place de ce jeu est un outil pour muscler l'imaginaire en prenant appui sur les spécificités naturalistes des animaux et sur leur représentation. S'appuyer sur le génie du vivant et sur sa propre fantaisie fera mouche à coup sûr.