Florence André-Dumont www.mediatrice.be florencead@skynet.be
La petite maison – Venalte, 1 – 5332 Crupet **082/61.17.79 – 0497/39.18.62**

Projet contes à l'école Saint-Joseph de Lesve, janvier à mars 2018

Ateliers[1] des grands (2 classes : 3-4ème & 5-6ème) les 23/2 & 9/3/18
en 6 sous-groupes de 7 enfants, +/- 25-30 min/sous-groupe

Pendant que les autres sous-groupes travaillent dans la même salle avec Louise (décor d'un conte dans la « boîte à conte » & Laure (fabrication des personnages pour la boîte à conte), chacun choisissant personnellement une scène d'un des cinq contes qui ont été racontés depuis janvier, je travaille sur :

La véritable fiancée, conte de Grimm n° 186[2]

1 L'espace est séparé visuellement

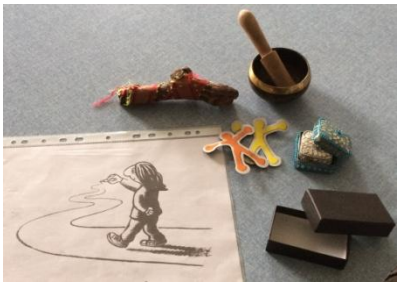
Sur les tables renversées, sont fixés des tissus qui préservent notre intimité.
Ils n'isolent pas acoustiquement mais j'ai eu l'impression que les enfants étaient suffisamment pris par l'activité pour qu'ils ne semblent pas dérangés par le bruit. Personnellement, je ne l'étais que le 1er jour et qu'au début des moments avec un nouveau groupe.

2 J'ai rappelé les grandes étapes du conte à l'aide d'un schéma spatial

Le conte avait été raconté 2 et 4 semaines plus tôt, il était bon de le remémorer mais la plupart des enfants en avait de vifs souvenirs.

3 Présentation de l'atelier et de son cadre

Les enfants connaissent le cadre puisque je l'ai rappelé chaque fois que nous nous sommes vus depuis début janvier (5 fois). Il est donc vite rappelé, d'autant plus qu'il est visuel.



- Chacun son chemin avec le conte
- Confidentialité (boîte précieuse)
- Droit de ne pas parler (boîte noire)
- Bâton de parole
- Coopération (nouvel élément)

Le bol me permet d'appeler en douceur au calme ou à l'ordre.

[1] La préparation de ces ateliers se trouve à la page 6 de ce document.
[2] On peut le trouver sur www.grimmstories.com

4 Les enfants citent les lieux du conte et décident des emplacements

Des lieux peuvent manquer ou d'autres moins importants peuvent être représentés, ils font leurs choix librement.

5 Création de scènes du conte

Les enfants créent les lieux comme ils le veulent, seuls ou par 2, 3 ou 4,

Voici quelques-unes de leurs œuvres :

6 Interprétations, partages des enfants en groupe

Chaque enfant commente la scène de son choix,
et je lui pose quelques questions complémentaires qui souvent lui permettent de développer un peu ce qui se passe dans la scène, soit en émotions, soit en actes ou paroles.
Selon les circonstances, après que l'enfant se soit exprimé :
je demande aux autres s'ils désirent ajouter quelque chose,
parfois, des commentaires ou des variantes surgissent spontanément.

Il arrive aussi que je suscite un dialogue entre personnages appartenant à des scènes différentes. Par exemple, un enfant présente une scène représentant la marâtre (grand personnage) face à sa fille (petit personnage). Je montre alors la jeune fille heureuse dans son château qui a été présentée précédemment par un autre enfant et je demande « Est-ce que la jeune fille pourrait dire quelque chose à la petite fille ? ». Immédiatement, un enfant parle de lui ! Voir ci-dessous l'échange qui a suivi ma question.

Les enfants font donc parfois spontanément référence à leur propre vie, plus ou moins explicitement. Pour stimuler la réflexivité et les échanges, il est possible aussi de leur demander s'ils reconnaissent des choses de leur propre vie.

Certains enfants partent très facilement dans l'imaginaire, d'autres ont besoin d'être plus stimulés.
Dans un des groupes, tous les enfants étaient tellement profondément pris par leur jeu avec les personnages qu'ils le poursuivaient isolément pendant les échanges et avaient du mal à s'arrêter pour écouter celui qui partageait ou à entrer dans les échanges.

Quelques enfants, très peu, annonçaient qu'ils ne diraient rien mais ils ont tout de même spontanément participé aux échanges, même s'ils passaient leur tour pour le commentaire individuel. Un seul enfant, sur la quarantaine de participants, n'a rien dit, ni lorsque son tour est venu de commenter une scène, ni lors des échanges.

Je sais néanmoins par expérience personnelle que d'assister à de tels jeux sans intervenir fait vivre des choses intérieurement.

Quelques exemples de problématiques surgies au cours des jeux

Tant de thèmes surgissent qu'il n'est pas possible de les saisir tous. En outre, cela vaudrait la peine de poursuivre le travail en classe, par exemple sous forme d'ateliers philosophiques.

- **La marâtre bat la jeune fille**
    - Que ressent-elle, la jeune fille ? Qu'a-t-elle envie de dire ou faire ?
      => De s'encourir ou impossible de faire quoi que ce soit...
    - **Echanges complexes sur les relations de domination** ;
      d'exigences ; faire sous la menace ce qu'on n'a pas envie de faire :
        - Que ressent-on dans l'une ou l'autre situation ? émotions variées, il peut y avoir du plaisir à dominer, faire souffrir.
        - En soi, dominer n'est pas un problème du moment que ça varie, une fois l'un puis, l'autre...
        - A plusieurs, un dominant dirige mais s'il écoute les avis des autres, c'est ok.
        - Les parents exigent, menacent, maltraitent. Que faire ? On est bien obligé d'obéir. Ou faire une fugue ? Mais quand il fait froid ?...
        - Et les autres, ceux de notre âge ? On peut leur dire non. Mais sous la menace ?
    - D'un côté, il y a la petite fille devant sa marâtre et d'un autre côté, la jeune fille, heureuse dans son beau château. Est-ce que la jeune fille pourrait dire quelque chose à la petite fille ?
      Un enfant dit qu'il aimerait redevenir petit => Que pourrait-il te dire, ce petit enfant heureux, à toi maintenant ? => courage !
      Et que pourrait dire la JF heureuse à elle, enfant ? => Ca va aller mieux plus tard.
- **La vieille dame aide la jeune fille.**
  Comment se sentent-elles toutes les deux ? La vieille dame est gentille, elle se sent gentille, elle est contente. On est content quand on aide.

- **La JF est près de l'étang (toute seule)**
  Comment elle se sent ? => triste ; Elle attend la vieille dame ? => Non. ;
  Comment se sent-elle ? => désespérée.
- **Le prince danse avec la jeune fille.**
  - Que ressentent-ils ? => Ils sont contents ;
  - Et qui est le personnage qui est un peu éloigné. => Quelqu'un qui danse tout seul. Et que ressent ce personnage seul ? I=> Il est triste d'être tout seul. Mais tout de même, il danse.
- **Au bal, il y a un couple qui a volé des bijoux.**
  Plus tard, quand un enfant commente la mort de la marâtre, l'enfant qui a parlé de ce couple le fait sauter de joie ! => commentaires sur les raisons de cette joie ; c'est l'occasion de découvrir une raison possible du vol.
- **Le fiancé a reconnu sa fiancée.**
  Que ressent le fiancé ? => Il est content ; il est stupéfait...
  Et que s'était-il passé avant ? => il l'avait oubliée ; Comment se sent-il de l'avoir oubliée ? => il se sent bizarre ; Il se sent en même temps content et bizarre.

7 Derniers échanges : comment était-ce de vivre ce moment ?

Quelques leçons à tirer

Les enfants ont tous aimé cette activité.

- **Durée** : on aurait pu disposer de plus de temps pour que les enfants profitent à l'aise de chaque période, que les échanges puissent aller un peu plu loin, que les occasions de jeu entre les personnages puissent être plus exploitées .
  Certains ont d'ailleurs dit que c'était trop court.
- ***Exploitation des thèmes abordés*** :
  On pourrait faire suivre cette activité, après une récréation, d'un débat sur un des thèmes qui ont été abordés pendant le jeu afin d'aller plus loin que ce qui a été fait ici. Le dispositif des « ateliers de la pensée joueuse »[3] serait excellent pour cela.

[3] Cf. www.yapaka.be

Atelier conte avec figurine : Grimm n°186 *La véritable fiancée*
Ecole St-Joseph, Lesve, 23/2 & 9/3/18 +/- 7 enfants de 3ème à 6ème primaire[4]
PREPARATION

Matériel et mise en place :
- Tissus => « habiller » l'espace et cacher les chaises déplacées.
- Tables formant une grande table et 8chaises
- Autre table, mon matériel : chacun son chemin, btes conf. & noire, bâton, bonshommes coopération, bol
- 8 émotions A4, schéma conte, prépa, carnet, crayon
- GSM pour surveiller l'heure, 3 groupes : **10h35 – 11h05** ; **11h10 – 11h40** ; **11h45 – 12h15**
- Au milieu de la table figurines, pierres/bois, tissus, rubans

Rappel du conte à l'aide du schéma spatial : 5 min

⇨ Pendant que je rappelle les phases du conte, ressentez ce qui vous touche (attirance ou rejet) plus particulièrement.

1. La marâtre n'est **jamais satisfaite, ce n'est jamais assez** => **coups de bâton**.
   Plus la jeune fille travaille avec zèle, plus la marâtre lui en demande.
2. « N'y a-t-il donc personne au monde qui aie pitié de moi ?
   La bonne vieille dame vient à son aide et exécute les travaux impossibles demandés par la marâtre à la place de la jeune fille.
   « Ah, si seulement elle pouvait enfin être satisfaite... » se dit la jeune fille.
3. La marâtre est morte, **le magnifique château lui appartient désormais** à elle toute seule ; elle y habite.
4. Des **prétendants** se présentent mais aucun ne lui plaît.
5. Un jour, pourtant, **un fils de roi sait toucher son cœur**.
6. Le fils de roi **part** pour demander à son père la permission de se marier.
   Mais il ne revient pas :
   « Il lui sera arrivé malheur.
   Je vais partir à sa recherche et **je ne rentrerai pas avant de l'avoir retrouvé**. »
7. Elle sillonne le monde à perte de vue mais elle ne le trouve pas.
   Personne ne l'a vu, personne ne sait rien à son sujet.
8. Elle devient **bergère**,
   elle apprivoise un **petit veau** qui vient lui manger dans la main.
9. Le fils de roi a une **autre fiancée**.
   Il arrête son cheval, baisse les yeux vers la bergère, **scrute son visage**,
   met la main devant ses yeux comme s'il cherchait à se rappeler quelque chose.
   Mais il repart au galop et est bientôt hors de vue.
10. « A présent, **je vais tenter ma dernière chance.** »
    Elle sort la robe aux soleils d'or...

[4] Florence André-Dumont – www.mediatrice.be

Présentation du cadre de l'atelier, l'atelier & matériel : 2 min

- Nous allons nous imaginer le conte avec du matériel que vous pourrez utiliser comme il vous convient.
- Les **figurines** vivront les événements du conte à leur manière
  => peut-être autrement que dans le conte.
- Je vous aiderai/guiderai dans le processus.
- CADRE :
  - **Chacun fait son chemin** avec le conte => « curiosité » pour les autres visions.
  - Nous aurons des moments de travail en groupe => concertation nécessaire
    => écoute mutuelle dans l'esprit du **bâton de parole** placé devant moi
  - Nous ouvrons la **boîte de confidentialité/du précieux**
  - **Boîte noire** : on peut ne pas parler ou répondre à mes questions.
  - **Bonshommes coopération** : pour les constructions des scènes

Création des diverses scènes sur la table : 10 min

Ensemble, ils décident des lieux des scènes sur la table puis créent et décorent les lieux, seuls ou groupes.

Interprétations personnelles : 15 min

Introduction

- Chacun à son tour, chaque enfant aura son moment pour lui seul
  => les autres écoutent sans commentaire ! =>**bâton au centre**
- « Chacun son chemin » => si un enfant commente une scène, un autre pourra commenter la même à sa façon à lui.

Mise en œuvre par enfant

1. Que choisis-tu de présenter ?
2. Quels personnages ? Tu peux les prendre en main, les disposer à ta manière.
   Je commente éventuellement ce que je vois : disposition les uns par rapport aux autres, attitudes corporelles...
3. Émotions, sentiments ? Ont-ils envie de se dire qq chose ?, de faire qq chose ?
4. D'autres enfants veulent-ils commenter ?

On passe à l'enfant suivant

Partage du vécu pendant le jeu

Clôture de l'atelier

Photos !