

Apprendre à raconter des histoires

Autrefois, le fait de raconter une histoire était considéré comme quelque chose de naturel, même si certains étaient plus doués que d'autres. Puisqu'il n'y avait ni radio, ni télé, et qu'on ne lisait pas beaucoup, le « parler » n'était pas vraiment dissocié du « raconter ».

Aujourd'hui, le conte étant une situation beaucoup moins naturelle qu'avant, c'est un genre que l'apprenti conteur doit ré explorer, pour se le réapproprier, en fonction de sa personnalité et de ses possibilités.

- Plusieurs jeux de paroles, basés sur tel ou tel aspect technique du conte, peuvent lui servir d'entraînement.

- L'écoute du plus grand nombre de contes possibles et de conteurs différents développe une plus grande connaissance, une plus grande habitude de ce genre oral.

Avertissement :

Cependant, quoique l'on fasse, il faut souligner que le côté affectif du conte est fondamental puisqu'on est en situation de communication. Il est très difficile de raconter dans un milieu où on ne se sent pas bien.

De même qu'une personne qui a peur de l'eau ne peut pas apprendre à nager, une personne qui se trouve tétanisée par le groupe où elle se trouve ne peut pas raconter. On ne jettera pas cette personne au milieu de la piscine dans l'espoir saugrenue qu'elle aime l'eau subitement, on ne placera pas la personne mal à l'aise dans son groupe devant tout le monde en la sommant de parler ! Elle finirait plutôt par se refermer définitivement comme une huître...

Apprivoiser l'eau, comme apprivoiser les autres ou le groupe, se fait plus par contagion que par contrainte. Il est donc nécessaire, dans cette optique là, de multiplier les situations d'oralité au sein du groupe pour qu'elles deviennent de plus en plus naturelles.

Des ateliers possibles :

1 - Travail sur la structure du conte :

Suivre la trame d'une histoire : les statues parlantes

Prévoir un groupe d'une dizaine d'élèves.

L'animateur raconte une histoire en ayant préalablement averti les personnes du groupe qu'elles auraient à la raconter à nouveau juste après.

À la fin de l'histoire, les élèves se placent à leur guise dans la salle, puis s'immobilisent et se taisent. L'animateur va donner la parole à l'élève qui commencera le conte en lui touchant le bras ou la tête, et il lui retirera la parole, **à n'importe quel moment du conte**, en retirant sa main de son bras ou de sa tête pour la donner à un autre élève jusqu'à ce que tous les membres du groupe soient passés.

L'animateur doit veiller à donner la parole à chacun de manière très irrégulière afin d'accentuer la vigilance des participants à la trame de l'histoire.

2 - Travail sur la voix et le physique, autour du conte :

Moduler sa voix : le crieur des rues

Il s'agit de faire découvrir, dans un premier temps, que la voix peut-être criée ou chuchotée.

L'animateur part d'une phrase simple de son choix.

« La belle citrouille ventrue du vieux jardinier s'est transformée en carrosse. » par exemple
Le premier élève la répète en chuchotant très doucement, le second va la dire un peu plus fort, et ainsi de suite jusqu'à ce que la phrase soit hurlée à pleins poumons. Puis, participant après participant, la phrase sera de nouveau chuchotée.

Dans un deuxième temps, avec un groupe un peu plus expérimenté, l'animateur peut proposer le même exercice en ajoutant le souffle sur la voix, de manière à faire porter la voix sur le souffle quelque soit son intensité.

3 - Entrer dans le monde des contes :

Retrouver la trame et raconter plusieurs contes connus : *le coup de poêle sur la tête*

Ce travail a été réalisé sur des contes relativement connus collectés par les frères Grimm. C'est aussi une façon de redécouvrir le travail d'un auteur en particulier, d'un collecteur, ou d'un conteur.

Contes travaillés : *Blanche-Neige ; Hansel et Gretel ; Le loup, la chèvre, et les sept chevreaux ; Le petit Chaperon Rouge ; les musiciens de la ville de Brême.*

L'animateur du groupe devient la servante des frères Grimm à qui elle raconte de nouvelles histoires tous les soirs pour qu'ils les écrivent dans leur grand livre. Cet après-midi, comme d'habitude, elle a donc préparé le repas et les histoires du soir. Mais voilà que son énorme poêle s'est décroché de la poutre où elle était pendue et lui est tombée sur la tête lui faisant perdre la mémoire ! Toutes ses histoires du soir se sont mélangées ! Il faut l'aider à remettre ses histoires en ordre...

L'animateur déverse sur la table le contenu éparpillé de la mémoire de la servante symbolisé par : *une étiquette pour le titre de chaque conte, un élément fondamental de chaque conte (maison de pain d'épice, galette, pomme, farine, flûte à bec ou autre instrument de musique, par exemple), un ou plusieurs personnages en plastique pour chaque conte.*

Les élèves, par groupe de trois, réunissent les éléments d'un conte puis se mettent dans un coin pour essayer, à trois et avec ces éléments, de se remémorer l'histoire et de se la raconter entre eux.

Puis, un moment après (vingt minutes environ), tous les élèves reviennent ensemble, et chaque petit groupe de trois raconte son histoire pour rendre la mémoire à la servante.

Si un conte a déjà été abordé au cours d'un autre jeu de parole, on peut le remplacer par *Cendrillon*, ou *La Belle au Bois Dormant*, ou tout autre conte de Grimm dont on sait qu'il aurait été entendu par un certain nombre d'élèves de ce groupe les années précédentes.

Groupe départemental « *Littérature de jeunesse* » Vaucluse