

Ecole et cinéma

Un conte peut en cacher un autre

Intervention de Benoit Choquart janvier 2023



Les contes ouvrent vers le monde du « tout est possible ».

1. Parler des contes avec les enfants. Echanger autour de quelques sujets :

- Un premier ressenti sur le film, un avis ...

Humour, sourire et en même temps des moments difficiles (décapitation, sexiste, violent...), fait référence à beaucoup de contes, plusieurs histoires sont imbriquées (ce qui fait la richesse du film). Multitude de rimes.

Le film casse certains stéréotypes du conte, il reprend les versions originales avec des personnages difficiles, des fins dramatiques / tristes. Images des figures comme le prince charmant

La fin est intrigante : chacun sa lecture

- Le personnage du loup

S'arrêter sur ce personnage.

Peut être vu de différentes façons, il connaît l'histoire, comme s'il redonnait une chance à l'histoire, aux histoires. Il se transforme, comme si le conte raconté, le transformait lui. Il s'humanise au fil de l'histoire. La réaction des deux enfants joue sur ce loup, comme s'ils n'avaient plus peur.

2. Comment faire raconter les histoires

Comment à partir d'une histoire écrite, passer à l'oralité, le raconter à notre manière. Ici pas une histoire linéaire. Plusieurs petits jeux.

- Jeu avec « un ballon » (ici le ballon est fictif) : **dire un mot qui nous vient par rapport au film**. Chacun donne son mot. Si l'on n'a pas d'idée, on peut passer son tour car c'est un jeu. (Certains donnent des personnages, d'autres des ressentis...). **Puis raconter une scène du film** (Cendrillon vole un pot de confiture à ses deux sœurs maltraitantes, le loup raconte qu'un cœur a été arraché, le cochon banquier qui s'enrichit, le chapon rouge offre des fleurs à Blanche Neige...).

- « Le fil en aiguille » : une phrase (ou deux) qui sont données de façon chronologique pour raconter l'histoire. Enlever le loup narratif pour que cela soit plus facile. « Madame Hunt rentre dans le café. ... ». Peut faire des « retours » dans l'histoire s'il y a des manques. A la fin vérifier tous ensemble qu'il n'y a pas d'oubli important. Ne surtout pas arrêter l'élan mais récapituler si besoin.

En classe, faire le début, tous ensemble puis des demi-groupes avec un adulte puis par quatre élèves sans adulte, et enfin faire à deux avec la possibilité de faire des dialogues. Et pour finir se raconter l'histoire tout seul à voix basse.

Ce jeu fait donc raconter l'histoire plusieurs fois aux élèves qui ainsi la maîtrise bien à la fin.

Peut s'essayer avec un texte lu. Ici l'image d'un film aide les élèves qui ont plus de difficultés que les textes seuls.

3. Construire une histoire

- Création collective. Peut demander à un élève d'être le maître du jeu : celui qui conduit les choses mais aussi celui qui doit garder le fil des idées. Attention de ne pas trop donner de détails, être dans l'action.

Il est nécessaire de raconter rapidement entre les étapes. Il faut faire récapituler en laissant des blancs que le groupe complète pour se remémorer : ex : c'est l'histoire d'....., il estquand il voit etc.

Vérifier tous ensemble si l'histoire est logique. Quand il y a des désaccords, le groupe décide par vote ensemble. Expliquer aux enfants qu'il y a des idées qui ne seront pas retenues. Il faut faire « redire » l'histoire souvent.

Un outil : le jeu *Croqu'Histoires* chez Montecristo pour inventer des histoires à l'oral. A faire en collectif et en individuel.

