

# Le conte dans son environnement

En forêt ou en ville, le conte, les légendes, les histoires sont une porte d'entrée puissante pour découvrir son environnement en exerçant tout autant son esprit critique que sa capacité à rêver.

**Objectifs :** suivant l'activité choisie, questionner l'induction des contes dans l'imaginaire collectif ; développer sa curiosité, son imagination, son sens de l'observation, son sens critique ; s'ancrer dans le lieu ; tisser des liens avec la communauté locale ; (re)découvrir la légende d'un lieu.

**Public :** groupe d'enfants à partir de 9 ans, de jeunes ou d'adultes, de 5 à 25 participants.

## En forêt :

### « Qu'as-tu en tête ? »

**Durée :** 5 à 10 minutes

Au démarrage d'une balade, juste avant de pénétrer dans les bois, les participants évoquent toutes les histoires qui se passent en forêt, celles qu'ils ont entendues depuis l'enfance et que, sans doute, tout le monde connaît. Une bonne partie du répertoire des contes populaires défile aux oreilles.

À chaque histoire mentionnée, l'animateur/enseignant résume très brièvement son contenu : « Dans la forêt, le Petit Chaperon rouge rencontre le loup... », « Hansel et Gretel s'y font abandonner par leurs parents et découvrent la maison en pain d'épice de la sorcière... », « Blanche Neige s'y réfugie pour échapper à sa belle-mère... »

Les participants s'interrogent sur l'image de la forêt que ces histoires induisent. Les plus petits entendent la même question légèrement adaptée : ces histoires vous procurent-elles de la peur d'être ici ? Un peu ? Beaucoup ? Pas du tout ?

### « Pourquoi... ? »

**Durée :** 20 minutes

Répartis en sous-groupes de 4 à 5 personnes, les participants cogitent gaiement... Ils ont quelques minutes pour créer un conte qui va expliquer pourquoi telle plante ou tel arbre possède telle caractéristique. Par exemple, pourquoi le chêne a-t-il la peau crevassée alors que le hêtre a la peau douce ? Pourquoi l'ortie pique-t-elle ?

Tous se rassemblent ensuite pour entendre chacune des histoires inventées.

### « Le gentil Grand méchant »

**Durée :** 40 minutes

**Matériel :** marionnettes (à fil, à gaines...) du Petit Chaperon rouge, du cochon, de la chèvre ou de tout personnage victime du loup dans les contes populaires

Le groupe rencontre la marionnette du Petit Chaperon rouge. Elle lui raconte son histoire. Puis entame un dialogue avec les participants. Très vite la conversation débouche sur le « Grand méchant loup ». C'est alors que la petite fille leur explique la différence qu'ils doivent faire entre le loup des contes et le vrai loup. Entre le « Grand méchant » qu'on est heureux de connaître parce que c'est bon de se faire un peu peur à travers les histoires, et le mammifère qui est loin de représenter un danger pour les enfants.

Plus loin, ils rencontrent l'un des trois Petits Cochons qui, lui aussi, raconte son histoire et est bien disposé à défendre le loup (le vrai).

Petit à petit, on comprend que la figure du Grand méchant loup des contes populaires, archétype du mal, utile comme exutoire de certaines angoisses, a sans doute contribué à la disparition de l'animal en Europe.

## En ville, au village :

### « Dites-moi un peu... »

**Durée :** de 45 à 60 minutes

**Matériel :** craies de couleur

En un temps limité (en fonction du lieu : de 10 à 20 minutes), les participants partent, par deux, à la rencontre des habitants, des commerçants, des badauds... Au hasard de ces rencontres, ils reconstituent l'histoire qui explique le nom du quartier, de la légende de cette grosse pierre, de l'arbre de la place... Les consignes sont données en fonction des recherches que l'animateur/enseignant aura préalablement faites sur l'histoire de l'endroit.

Tous se retrouvent pour exposer collectivement l'histoire. Elle démarre ainsi : « Ici on raconte que... » Plusieurs versions s'entremêlent et se combinent. Quelques craies de couleur distribuées, les participants entreprennent de dessiner l'histoire dans une fresque commune sur le trottoir.

### « Le banc aux histoires »

**Durée :** 20 minutes

Le groupe a été préalablement nourri de quelques-uns des contes populaires les plus connus. Il arrive devant le banc public de la place et apprend qu'il est magique : c'est le banc aux histoires ! Il emmène ceux qui s'y installent dans le monde des contes ! L'animateur/enseignant annonce la première destination : « Le banc aux histoires nous emmène au pays du Petit Chaperon rouge ! Qui veut y aller ? » Les participants volontaires se bandent les yeux et prennent place sur le banc. L'animateur/enseignant questionne : « Que voyez-vous ? Que se passe-t-il ? » Les voyageurs décrivent scènes et décors jusqu'à ce que le banc aux histoires revienne sur la place.

La destination suivante est annoncée : « Le banc aux histoires nous emmène au pays de Boucle d'or... »

Jean-Philippe ROBINET  
Formateur en ErE à l'Institut d'Éco-Pédagogie,  
animateur à l'asbl Roule Ta Bille

