

Le Conte : apprentissage et utilisation en classe avec les enfants sourds

PHILIPPE GENESTE

Cet article reprend des éléments développés et analysés durant le séminaire tenu par Philippe Geneste et Philippe Séro-Guillaume du 26 au 28 novembre 2008 à l'INJS de Paris et organisé par le CNFEDS de Chambéry. Ce séminaire constituait la seconde partie d'une session antérieure consacrée à l'apprentissage du discours par l'enfant.

Philippe Séro-Guillaume et Philippe Geneste développent la problématique des apprentissages créatifs du langage (titre générique du programme général de leurs séminaires) en lien direct avec des pratiques pédagogiques effectives¹.

PROGRAMME GÉNÉRAL DE CETTE SÉRIE DE SÉMINAIRES

Apprendre le langage, apprendre le français, apprendre la langue des signes : il s'agit donc d'apprentissage. Les conceptions des apprentissages concernés se heurtent toujours à deux questions : quelle est la part des apprentissages formels ? Quelle est la part des apprentissages pratiques ?

Et si cette manière de poser le problème laissait dans l'ombre d'autres enjeux, à savoir l'activité de l'élève et du groupe classe. Que l'on soit sourd ou entendant, l'intérêt pour la langue, ne passe-t-il pas par une libération des discours ?

Ce séminaire vise à favoriser la confrontation d'expériences et d'observations à partir d'exemples concrets et avec le rappel de vues théoriques sur le langage et son acquisition. L'objectif est d'envisager des séquences pédagogiques qui prennent en compte la part de la création dans l'apprentissage langagier et spécifiquement celui de l'enfant sourd.

L'OBJET DU SÉMINAIRE²

Le conte et la grammaire du discours en situation pédagogique

Le séminaire a porté sur un genre littéraire incontournable pour les élèves puisque exigé par les programmes de l'Éducation Nationale. Par ailleurs, le conte est un archétype du récit. Qu'est-ce que le conte ? Comment est-il construit ? Quels enjeux s'y jouent au niveau

des lecteurs : au plan personnel, au plan linguistique, au plan d'une réconciliation éventuelle avec la situation d'apprentissage ? On parle d'universalité des contes, mais est-ce véritablement un genre si universel ? Quels enseignements peut-on tirer de la mise en scène filmique d'un conte par une classe d'enfants sourds ? Comment et pourquoi aborder le conte d'un point de vue des apprentissages créatifs du langage ?

La confrontation des réponses aux premières questions a permis de lancer le séminaire à partir d'une pratique pédagogique d'écriture auprès d'élèves entendants. Le groupe a été invité à se mettre en situation de créer une séquence de travail complète adressée à des élèves. Ici aussi, la discussion a ouvert les perspectives après et pendant la réalisation, en alternance individuellement et collectivement, en petit groupe et en grand groupe. Les séances ont été traversées par la question de la transposition de ce genre de séquences pédagogiques auprès d'élèves sourds.

La seconde partie (novembre) a été consacrée à l'analyse des contes par la grammaire de discours : cohésions nominales et verbales, cohérence textuelle, énonciation, types de texte, architectures, genres. Les diverses applications menées durant cette seconde partie du séminaire se sont inscrites dans la réflexion plus générale menée jusqu'à présent sur la place de la grammaire dans les apprentissages créatifs du langage. Précisément, comment articuler les éclairages théoriques et la conception de l'enseignement et la mise en œuvre en pratique pédagogique. Ces applications ont permis d'approfondir les éléments de réponse à la question : quelle grammaire pour les apprentissages créatifs du langage ?

ÉCRIRE UN CONTE EN CLASSE

Matériaux extraits d'une pratique d'enseignement.

La permanence de l'intérêt pour le conte dans la société et sa présence toujours aussi importante dans l'école, suffisent à expliquer cette présentation qui, plus qu'un article est un condensé de préparations de cours en vue de tout travail sur le conte. Nous posons comme un principe que l'appropriation des savoirs exige des situations d'apprentissage basées sur la pratique d'écriture des élèves. C'est dans cette optique que nous avons élaboré et rassemblé ces matériaux. Il n'y a, ici, aucune recherche de vue panoramique sur la question, ni de recherche d'exhaustivité, la tâche, d'ailleurs en serait impossible, surtout en un article.

L'avantage du conte est qu'il est un repère générique connu de tous :

*"Qu'est-ce que c'est ce texte ?
- C'est un conte."*

Cette évidence du genre peut être travaillée en elle-même, bien sûr, mais elle est, surtout dans les premiers apprentissages, un point de départ facilitateur. En effet, on peut directement engager les élèves sur quelques caractéristiques du genre. Dans le quotidien de l'interaction, on passe par des cadres, comme par exemple le dialogue, la correspondance, l'échange verbal en assemblée, en réunion, l'entretien, etc. Il s'agit à chaque fois de cadres, de discours conventionnels imposés par la vie en société. Ces cadres garantissent à celui qui s'exprime la recevabilité de sa production langagière par ses interlocuteurs. Si nombre de ces cadres se retrouvent dans diverses sociétés, ils varient, aussi d'une société à l'autre. Parmi ceux qui sont communs on trouve le conte, en tant que genre d'une littérature orale doublé, dans certaines sociétés, par un genre écrit du conte.

Cette contribution présente des documents pédagogiques pour l'analyse et l'écriture de contes.

PREMIÈRE PARTIE : DOCUMENTS PÉDAGOGIQUES POUR L'ANALYSE ET L'ÉCRITURE DU CONTE EN CLASSE

1. Analyse morphologique du conte selon V. Propp

Vladimir Propp (1895-1970), théoricien russe spécialiste de la littérature populaire a dégagé l'architecture du conte à partir de l'analyse d'un vaste corpus. Cette architecture ou structure repose sur 31 fonc-

tions. Ces fonctions rendent compte des actions contenues dans des contes très divers. La réflexion est guidée par le primat de la question : que font les personnages ? Propp publie les résultats de son travail en 1928 dans un livre essentiel "Morphologie du conte". Jamais, bien sûr, un conte ne contient toutes les fonctions.

Dans ce qui suit et qu'utilise le conteur Henri Cazaux, auteur d'ouvrages lumineux sur sa pratique de conteur, les sept premières fonctions correspondent à la situation initiale alors que la huitième est celle où "se noue" à proprement parler l'action. La lecture attentive de Propp montre, aussi, que le chercheur restait attentif aux modalités diverses de réalisation des fonctions et aux nuances dans leur apparition. C'est ce qui fait dire à Georges Jean : *"il me semble capital de ne pas oublier (...) que la formalisation n'a de sens et de devenir, et de retombées pédagogiques, que dans la mesure où elle permet de ne pas enfermer la créativité de chacun dans des schémas qui apparaîtraient comme des carcans"* (p.101).

1. Un des membres de la famille quitte le foyer. (Absence) ;
2. Une interdiction est imposée au héros. (Interdiction)
3. L'interdiction est violée. (Transgression) ;
4. Le méchant cherche à se renseigner sur sa victime. (Demande de renseignement) ;
5. Le méchant reçoit l'information relative à sa future victime. (Renseignement obtenu) ;
6. Le méchant tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de ses biens. (Duperie) ;
7. La victime se laisse abuser et aide ainsi involontairement son ennemi. (Complicité involontaire) ;
8. Le méchant cause un dommage à un membre de la famille. (Méfait) ;
9. Le malheur est annoncé. Le héros est prié ou commandé de le réparer. (Appel ou envoi au secours) ;
10. Le héros accepte la mission. (Entreprise réparatrice) ;
11. Le héros quitte la maison. (Départ) ;
12. Le héros est soumis à une épreuve préparatoire, (questionné ou attaqué) avant de recevoir un auxiliaire ou une aide magique. (Première fonction du donateur) ;
13. Le héros réagit aux fonctions du futur donateur. (Réaction du héros) ;
14. Le héros rentre en possession de l'auxiliaire magique. (Transmission) ;
15. Le héros arrive sur le lieu où se trouve l'objet de sa recherche. (Transfert d'un royaume dans un autre) ;
16. Le héros et le méchant s'affrontent dans une bataille en règle. (Lutte) ;
17. Le héros reçoit une marque ou un stigmaté. (Marque) ;
18. Le méchant est vaincu. (Victoire) ;

19. Le méfait est réparé. (Réparation);
20. Le héros rentre. (Retour);
21. Le héros est poursuivi, pourchassé. (Poursuite);
22. Le héros échappe à la poursuite. Il est secouru (secours);
23. Le héros arrive incognito chez lui ou dans un autre pays. (Arrivée incognito);
24. Un faux héros prétend être l'auteur de l'exploit. (Imposture);
25. On propose au héros une tâche difficile. (Tâche difficile);
26. La tâche difficile est accomplie par le héros. (Accomplissement);
27. Le héros est reconnu. (Reconnaissance);
28. Le faux héros ou le méchant est démasqué. (Découverte);
29. Le héros prend une nouvelle apparence. (Transfiguration);
30. Le faux héros ou le méchant est puni. (Châtiment)
31. Le héros se marie et/ou monte sur le trône. (Mariage).

2. Écrire un conte avec les élèves (version simplifiée de la matrice complète)

Nous empruntons l'exemple ci-dessous à Henri Cazaux que nous adaptons dans nos classes.

1. Choisissez et découvrez un personnage qui sera le héros de votre histoire et qui va donc vous inspirer : *Une princesse, Un voyageur, Un petit garçon, Un marin, Une jeune fille, Un pauvre paysan, Un roi...*
2. Imaginez ce qu'il désire ou ce qui lui manque pour être heureux : *Le mariage ou l'amour, Un animal ou Un objet magique, Un trésor, La liberté, La sagesse...*
3. Racontez par qui et comment le héros reçoit des conseils ou des renseignements : *Une fée, Un rêve, Un animal, Un savant, Un message mystérieux, Un parent ou Un ami...*
4. Racontez son départ à l'aventure, à la quête de ce qui lui "manque".
5. En chemin le héros peut rencontrer : *Un ami, Un allié... Un autre aventurier, Un génie, Une jeune fille, Un prince, Un vieillard, Quelqu'un à qui il rend service...*
6. Imaginez les épreuves ou les obstacles qu'il doit surmonter : *Tâches impossibles, Mauvais sorts et enchantements, Monstres, Énigmes et devinettes, Brigands, Voleurs ou pirates, Obstacles naturels (gouffre, falaise, forêt impénétrable...), etc.*

7. Le héros parvient au but de son voyage, décrivez ce lieu : *Une île, Un château, Un palais, Une grotte, Un souterrain, Une ville, Une planète, Un pays ou Un royaume inconnu...*

8. C'est là qu'habite l'adversaire du héros, décrivez le : *Un méchant roi, Un savant fou, Un géant, Un nain, Un monstre, Un rival, Un extra-terrestre, Une méchante reine...*

9. Le héros est d'abord vaincu par son ennemi, il est par exemple : *Blessé, Vaincu, Trompé, Emprisonné, Laissé pour mort, Métamorphosé, Empoisonné...*

10. Racontez comment le héros est aidé par son ami ou son allié : *En le guérissant, En le délivrant, En le conseillant, En trompant son ennemi, En lui donnant un objet magique, En allant chercher de l'aide...*

11. Racontez comment le héros affronte (une ou plusieurs autres fois) son ennemi et finit victorieux, ayant obtenu ce qu'il était venu chercher.

12. Le héros peut rentrer chez lui mais il est poursuivi en chemin par des alliés de son ennemi vaincu. Racontez ses épreuves : *Obstacles naturels, animaux, soldats, tentations, pièges, traquenards, êtres fantastiques...*

13. Le héros est revenu, vainqueur, à son point de départ : c'est la fin de l'histoire. Racontez la nouvelle situation.

Pour l'écriture d'un conte, on peut procéder ainsi :

- ◆ Exercice complet d'élaboration d'un conte par ses fonctions (à partir des 31 fonctions ou de la version simplifiée de la matrice des fonctions ;
- ◆ 10 minutes par jour ;
- ◆ Individuel ;
- ◆ À la fin les élèves ont un document complet. À partir de ce document, ils rédigent le conte en temps limités (2 heures) ;
- ◆ Sur une feuille à part ils essaient de noter les opérations qu'ils ont réalisées pour réécrire leur conte (soit une réflexion sur le travail de liage et de réécriture).

Mais on peut, aussi, procéder de façon plus légère, à partir de la version simplifiée de la matrice complète. Evidemment, l'âge des élèves auxquels on s'adresse importe.

3. Le schéma quinaire

1. Situation initiale : c'est le début de l'histoire. On y découvre les personnages, les rapports entre eux. On est dans une situation où règne l'équilibre.

2. Perturbation (ou problème ou déséquilibre) : quelque chose arrive, perturbe l'équilibre initial, pose problème, met le bazar, la situation initiale est modifiée, déséquilibrée.

3. Dynamique de l'action : les personnages agissent pour résoudre le problème posé. Le héros part à la recherche d'une solution, d'un objet. C'est la quête. Il fait des rencontres (adjuvants, opposants), surmonte des obstacles, subit des épreuves.

4. Rectification (ou résolution ou solution définitive trouvée au problème initial) : c'est le moment décisif qui résout le problème. C'est la force équilibrante. Le héros a trouvé l'objet de sa quête, a triomphé de son adversaire...

5. Situation finale (équilibre) : c'est le nouvel état dans lequel se trouvent les personnages à la fin de l'histoire.

Exercice possible : faire comparer la situation initiale d'un conte et sa situation finale et demander aux élèves de trouver le cheminement que va suivre l'histoire. Ensuite, seulement, aller lire et étudier le conte. Prendre de préférence un conte non connu par les élèves. Mais ce peut être un conte connu pour montrer aux élèves qu'ils n'ont pas tous eu la même lecture compréhensive du conte, ce qui peut ouvrir des discussions sur les éléments déclencheurs d'anticipation du sens et décidant de l'interprétation qu'on donne à un récit.

4. Schéma actanciel

Ce schéma est celui qui est le plus utilisé dans les classes. S'il est une aide indéniable pour écrire un conte, en revanche, il est moins intéressant à utiliser pour l'étude des contes. En effet, il est rare qu'un conte soit réductible à ce schéma. En général, il y a des complications et il n'est pas rare que deux ou trois voire plusieurs schémas s'emboîtent les uns dans les autres pour articuler l'entièreté du conte.

- ◆ Un destinataire : qui donne la mission et promet une récompense en cas de succès.
- ◆ Un objet (ou mission) : que le destinataire demande qu'on lui rapporte ou une épreuve qu'il impose.
- ◆ Un héros : qui part et va essayer de remplir sa mission.
- ◆ Un opposant : qui va essayer d'empêcher le héros de réussir. S'il essaie lui aussi de rapporter l'objet, il devient le rival du héros. Ils peuvent être plusieurs.
- ◆ Un adjuvant : qui aide le héros à réussir. Ils peuvent être plusieurs.
- ◆ Un destinataire (ou bénéficiaire) à qui le héros rapporte l'objet. C'est souvent le même que le destinataire.
- ◆ Une récompense ou un châtement.

Ce schéma peut servir d'instrument d'auto-évaluation pour l'élève. Notons que s'il est une aide pour lancer les élèves dans l'écriture d'une histoire, il n'est pas toujours opérant de par les complications du récit évoquées ci-dessus.

5. Les genres proches du conte

- ◆ **L'apologue** : petite fable visant à illustrer une leçon de morale.
- ◆ **L'épopée** : mélange d'histoire réelle et de mythe et de légende. L'épopée est généralement écrite en vers ; C'est l'ancêtre du roman à une époque de non désenchantement du monde.
- ◆ **La fable** : c'est le genre le plus étudié à l'école (cf. André Chervel, Les Auteurs français, latins et grecs au programme de l'enseignement secondaire de 1800 à nos jours, Paris, INRP - Publications de la Sorbonne, 1986). Il est reconnu à la morale qui termine le texte et lui donne sa perspective.
- ◆ **La légende** : détournement fabuleux ou vers le fantastique d'un événement historique qui lui donne une dimension exemplaire. La légende appartient à la culture populaire.
- ◆ **Le mythe** : récit fondateur de civilisations ou de culture de peuples et visant à donner sens au monde et à l'univers. Le mythe est aussi de nature populaire.
- ◆ **La nouvelle** : récit court, en cela proche du conte, mais d'où le merveilleux est absent.
- ◆ **La parabole** : récit allégorique des livres saints dans lesquels se cache un enseignement. La parabole est un apologue visant une vérité religieuse.

6. Début et fin de conte

Demander aux élèves (on peut former deux groupes, un pour le début des contes et un pour la fin des contes) d'aller recueillir dans des contes un corpus de premières phrases et un corpus de dernière phrase. On photocopiera ces deux listes qu'on distribuera aux élèves pour l'écriture du conte. Ceci facilite l'entrée dans l'écriture. Pour le début des contes, on demandera de trouver des phrases autres que "Il était une fois...".

7. Les types de contes

- ◆ **L'anti-conte** : par exemple, on étudie la morale d'un conte avec les élèves puis on leur demande de rechercher une morale inverse, opposée, contraire. À partir de là, ils rédigent un conte (court) aboutissant à cette antimorale. On voit l'intérêt du travail d'écriture, il oblige à se réapproprié chaque étape du conte initial. Ce travail permet aussi de voir qu'en termes d'actions, l'inverse n'est pas toujours possible et oblige à des variantes et non à des négations de l'histoire initiale.

♦ **Le conte merveilleux** : c'est le plus connu des élèves. Ce peut être un moment important pour dégager les personnages qui, pour les élèves, permettent d'identifier un texte comme un conte (fées, sorcières, géants, génies, ogres, dans un autre monde cohérent mais qui n'a rien à voir avec le nôtre). À travers les personnages, on travaille sur le genre.

♦ **Le conte factieux** : on crée avec les élèves des situations comiques, drôles, burlesques. Pour autant, on ne tombe pas dans le non sens et on doit faire attention à conserver le merveilleux. La littérature se montre sous le jour du divertissement, mais on sait que la facétie peut masquer la moquerie.

♦ **Les contes d'animaux** : ici, on peut s'appuyer sur la fable qui vient assez spontanément à l'esprit des élèves après quelques années de scolarité. C'est l'occasion pour faire la différence entre le conte et la fable, tout en montrant les croisements entre ces deux genres. Les élèves, en général, aiment autant inventer que lire des histoires animalières. On peut, évidemment, s'amuser à créer des animaux fantastiques par un travail sur la composition des mots selon, par exemple, la technique simple des "mots valises".

♦ **Les contes d'objets inanimés** : notre modèle reste Andersen. Les élèves sont bien moins à l'aise qu'avec les animaux. En sixième, nous procédons à partir d'un schéma très simplifié et un jeu d'objets mis à la disposition des élèves. Le conte peut tout aussi bien se réaliser en bande dessinée qu'en texte. On aborde bien souvent l'objet inanimé personnifié car les élèves font parler les objets. C'est l'occasion, mine de rien, de travailler sur la figure de la personnification. Ici, nous travaillons davantage sur la structure minimale de toute histoire. En général, on est amené à travailler sur la différence entre objets ordinaires et objets magiques, possesseurs d'un pouvoir. Ce peut être l'occasion de travailler sur l'étude de ce type d'objet dans des groupements de textes extraits de divers contes.

♦ **Les contes de la métamorphose** : la métamorphose peut être travaillée en sixième (le programme de français impose les Métamorphoses d'Ovide, ce qui peut être un point de départ intéressant, évidemment. On est de plus à la limite du mythe et de la légende antique. Là encore, un travail sur le genre s'offre à l'enseignant. Avec l'engouement pour l'heroic fantasy où le processus de la métamorphose est surabondamment présent, il est particulièrement intéressant de travailler ce type de conte. On passe de plus, aisément du conte de tradition populaire au conte littéraire.

♦ **Les contes nonsensiques** : il s'agit là de jouer avec les mots pour créer des contes au sens incertain, voire

sans aucun sens, mais agréables à lire et créant un décalage dans l'attente du lecteur. C'est assez difficile sauf à faire créer des contes très brefs et à être particulièrement attentif à ce que la brièveté soit scrupuleusement respectée. L'intérêt de cette variante des contes est de jouer sur les mots, sur leur écriture, et de créer des suites logiques absurdes. Signalons que la berceuse, la comptine, les devinettes, les virelangues (difficultés de prononciation), les vire-oreilles (difficultés d'audition), sont parfois proches du conte nonsensique.

♦ **Le conte philosophique** : on fait passer une réflexion ou une idée religieuse à travers une histoire merveilleuse. La Bible, le Coran en sont pleins, ainsi que les récits bouddhiques. Les contes de Voltaire sont les plus travaillés en situation scolaire, en classe de quatrième.

♦ **Les contes fantastiques** : il s'agit de partir d'une situation prise dans le réel mais dans laquelle s'insinue une étrangeté, si bien que l'on finit par ne plus trop savoir, et le monde merveilleux vient alors pénétrer le monde réel ; c'est un dialogue entre les deux mondes. On est proche de l'heroic fantasy, c'est par exemple "La Croisée des mondes" de P. Pullman.

Nous préférons travailler des types de conte connus des élèves et dont les caractéristiques sont bien délimitées afin que l'élève ne se perde pas dans les méandres du genre. ❖

Philippe GENESTE
Enseignant, CNFEDS Chambéry

1. Le prochain séminaire aura lieu en décembre (pour tout renseignement, contacter le CNFEDS de Chambéry sis à l'université de Savoie).

2. Ce séminaire a lieu les 24, 25, 26 septembre et 26, 27, et 28 novembre 2008.