



RN 12

Il était une fois

Comment raconter des histoires ?



Ma farde de l'animateur scout



Voici enfin un cahier sur les histoires... que l'on pourrait, dans notre grande famille scout, totémiser "éléphanteau" en souvenir de sa longue gestation...

Ses géniteurs ont tenu jusqu'à sa naissance, sans s'impatienter. Merci à Laurence Oger, pour ses bonnes idées et ses références, à Joël Smets, pour son coup d'œil et ses conseils de spécialiste, à Coralie Roels, pour ses illustrations charmantes et enfin à Vinciane, pour son précieux et persévérant travail de mise en page.

Bonne lecture !

Stéphanie K.



*Première édition, novembre 2005
Dépôt légal D/2005/1239/3-RN12*

© Les Scouts - Fédération Catholique des
Scouts Baden-Powell de Belgique

Rue de Dublin 21, 1050 Bruxelles
Tel : 02.508.12.00, fax : 02.508.12.01
e-mail : lesScouts@lesScouts.be
site : <http://www.lesscouts.be>

Prix de vente : 1,50 €

I l'était une fois...

... une bonne-maman qui ne savait pas raconter les histoires. Impossible, direz-vous ! Une bonne-maman qui ne sait pas raconter les histoires, c'est comme un poisson qui ne sait pas nager, ou un dragon qui ne sait pas cracher du feu... ça n'existe pas !

Et pourtant, il a très très longtemps, dans une contrée pas si lointaine, vivait une grand-mère aux cheveux tous blancs, à la voix douce et aux mains toutes ridées, une grand-mère dont les

gâteaux à la confiture étaient connus à cent lieues à la ronde et qui avait dans la tête des centaines d'histoires merveilleuses... qu'elle était incapable de raconter. Oh, elle se souvenait bien avoir essayé, un jour, plusieurs fois même. Mais les petits et les grands qui étaient venus l'écouter n'avaient rien compris, ou s'étaient endormis au bout de trois minutes tant c'était ennuyeux. Depuis, Mamounette, comme on l'appelait, tricotait tristement dans son fauteuil à bascule, se demandant s'il existait des stages de racontage d'histoires pour les 3x20 ou si elle ne commanderait pas le « Manuel du bon raconteur » chez Belgique-Loisirs.

Pauvre Mamounette, elle croyait être la seule à souffrir de cette difficulté, à manquer de confiance en elle et de trucs et ficelles ! Si elle n'avait pas vécu il y a très très longtemps, elle aurait su que de jeunes animateurs se posaient les mêmes questions qu'elle, avaient les mêmes hésitations. Et elle aurait peut-être acheté à la Scouterie le cahier que vous êtes en train de lire...

Mais Mamounette vivait il y a très très longtemps... et elle dû attendre qu'une bonne fée veuille bien passer chez elle pour exaucer son vœu et la transformer en conteuse hors pair. De nos jours, pas de bonnes fées, mais quelques pages toutes simples pour vous lancer dans la grande aventure. Car c'est tellement gai de raconter des histoires ! Et pour tout vous dire, c'est surtout tellement gai d'en écouter : vous verrez, vos scouts en redemanderont !



Les petites questions existentielles du futur conteur : pourquoi, quand, qui, quoi, où ?

Peut-être notre Mamounette ne s'était-elle jamais posée ces questions fondamentales... Ou peut-être n'en avait-elle pas besoin et, en adepte convaincue des contes, aurait-elle simplement répondu : parce que, à tout moment, tout le monde, tout, partout... Pour ceux qui, au contraire, ne seraient pas convaincus ou hésiteraient encore, quelques lignes pour remettre les idées en place.



Utile, une histoire ? Pourquoi ?

Si tu lis ceci, c'est qu'un jour ou l'autre, tu as eu envie de raconter des histoires. Et si tu en as eu envie, il y a neuf chances sur dix que ce soit parce que tu as toi-même un jour découvert comme c'était gai d'en écouter.

Un moment de conte, c'est **un moment de magie**, où chacun, conteur comme public, peut jouer un ou plusieurs rôles, s'évader, croire un instant que tout est possible.

C'est un moment où se noue **un lien particulier** et très fort entre le conteur et son auditoire.

On y crée **des souvenirs** qui peuvent durer des années. Evidemment, quand on touche l'imagination, on touche la mémoire...

Et puis, l'histoire, c'est souvent **une pause** dans la course folle des activités. On s'arrête, on écoute... et on rêve. On replonge dans un univers un peu différent, un peu merveilleux, on comprend parfois mieux certaines choses.

Parce que c'est ça aussi, une histoire : c'est **une autre façon de dire les choses**, c'est un moyen de donner un sens, une cohérence, une explication, à la vie quotidienne comme aux jeux du samedi après-midi, aux petites choses de la vie comme au grand camp de juillet.

On dit que le conte est à la mode... peut-être parce que le grand public a reconnu ses **vertus pédagogiques et thérapeutiques** ?

Ou tout simplement parce qu'il est avant tout un **moment de plaisir** ?

Voilà, quelques raisons parmi les 1001 existantes pour dire que ça vaut la peine de raconter des histoires. Et si tu trouves d'autres arguments, tu n'as (presque) plus d'excuses pour te lancer dans l'aventure !

Avant l'heure, c'est pas l'heure... Quand ?

Une fois sur deux, on imagine que les petites histoires servent à s'endormir. Si si, ne me dis pas le contraire, je suis sûre que tu y as pensé aussi. Parce que c'est une manière d'amener le calme, de **terminer la journée en douceur** mais en beauté, parce que c'est à ce moment-là surtout qu'on a un peu de temps. Tout ça est on ne peut plus vrai, mais légèrement réducteur.

Si le coucher est un moment privilégié, la sacro-sainte "**sieste**" et les **temps libres** le sont aussi. Plutôt que de jouer au caporal qui veille au calme le plus complet dans le dortoir entre 13 heures et 14 heures, pourquoi ne pas profiter de ce moment de détente pour en raconter une bonne (d'histoire) ? On sait tous qu'on ne peut obliger personne à dormir, tout au plus peut on lui faire fermer les yeux de force, mais dans quel but ? Si tu cherches à offrir un peu de relaxation à tes Louveteaux, rien de tel qu'une histoire que tu auras choisie **en fonction des circonstances**. Idem dans des moments de "battement" entre deux activités ou pendant que la moitié de la ribambelle prend sa douche : une histoire les amènera à **se rassembler**, les fera **patienter**, les amusera et les détendra.



Et **durant les activités** ? On pourrait presque dire que toutes les occasions sont bonnes, que de toutes façons, **un jeu, c'est déjà une histoire...** Reste que, si on introduit souvent ces fameux jeux par un récit incroyable, on ne pense peut-être pas toujours à raconter une petite histoire pendant la **promenade** pour arriver au bois. Et que dirais-tu d'une promenade contée, où l'on s'arrête de temps en temps devant un arbre centenaire, une fontaine, une vieille maison, une chapelle, un rocher, un talus fleuri qui ont tous un petit secret à dévoiler ? Sans oublier les **veillées**, moments magiques par excellence, où les mots et la musique se mêlent tout naturellement.

On a dit que les histoires donnaient du sens, amenaient de la cohérence... Alors, quand tu penses à un fil conducteur pour une activité ou tout un **camp**, n'hésite pas à te plonger et à faire plonger tes scouts dans **une véritable histoire** et pas seulement un bon vieux thème. En termes d'ambiance, d'envie d'y croire et de participer, d'impression de magie et d'évasion, dire « Bon, les gars, cette année, on fait un camp sur le thème de la Russie, n'oubliez pas de trouver votre déguisement », ça n'a assurément pas le même impact qu'un petit message étrange dans la boîte aux lettres des Eclaireurs, un mois avant le camp, qui commence à raconter les aventures du camarade Andreï Ivanisevitch...

Enfin, comme on te l'explique un peu plus tard dans la question du "quoi", une histoire, ça peut être une autre façon de **dire des choses importantes, ou plus compliquées** : avant le départ au camp, à la rentrée, lors de grosses difficultés relationnelles... D'une manière ou d'une autre, celui qui écoute un histoire s'identifie un peu avec l'un ou l'autre personnage, est rassuré de voir que ce dernier s'en sort, ou découvre que ce même héros résout son problème d'une façon inattendue ! C'est cela aussi la force pédagogique du conte... N'oublions pas, simplement, que nous ne sommes pas des psychologues de quatre sous et qu'il ne s'agit pas d'offrir une psychanalyse déguisée à nos scouts par l'intermédiaire de nos histoires !

Moi ? Raconter ? Qui alors ?

« Ben, Ara, c'est toi hein qui racontes l'histoire ! C'est quand même toi qui le fais le mieux, non ? »

Oui et non. Parce que fatalement, si c'est Ara qui s'y colle chaque fois, il ne peut que s'améliorer et devenir LE bon conteur du staff, renforçant par la même occasion la certitude qu'ont les autres qu'ils ne sont pas faits pour ça...

Dans le village de Mamounette, il y avait une vieille dame appelée Célestine. Il faut bien avouer que LA référence en matière de conte, c'était elle... A la première occasion, jeunes et moins jeunes se massaient autour d'elle pour écouter les merveilleuses histoires de Célestine-les-comptines. Jamais personne n'aurait pu imaginer lui arriver un jour à la cheville ; d'ailleurs, personne n'aurait jamais essayé...



Pourtant, justement, **c'est en contant qu'on devient conteur**. D'où l'importance, si tu sens ne serait-ce qu'une minuscule envie de le faire, de passer à l'action. En t'aidant des conseils qui vont suivre, en commençant par une histoire que tu connais bien, que tu aimes particulièrement, à un moment où ton public est bien réceptif, pour mettre tous les atouts de ton côté.

La question du « qui ? », c'est aussi la question du public, justement. A qui on raconte ? Ben à tout le monde, bien sûr ! **Il n'y a pas d'âge pour savourer** les histoires, il suffit de voir le succès des festivals de contes en été pour se convaincre qu'adolescents et adultes sont tout aussi passionnés. Le tout est de trouver le « quoi » qui va les intéresser...

Mais qu'est-ce que je vais bien pouvoir leur dire ? Quoi ?

L'histoire, c'est l'imaginaire. Mais il peut prendre **tellement de formes** : un dragon qui terrorise une princesse ou un petit garçon à qui il arrive des tas de trucs à l'école... c'est toujours de l'imaginaire. Des aventures fabuleuses, passionnantes, ne doivent pas nécessairement trouver place dans un passé lointain, un pays merveilleux ou décrire des centaines de personnages en costume. Bien sûr, on sait que les éléments magiques participent au sentiment d'évasion, à cette impression que tout peut arriver, mais ce n'est pas parce qu'on fait parler un arbre qu'on a la garantie d'une histoire captivante.

Christian Merveille, instituteur et chanteur pour enfants à ses heures, parle de l'importance d'un **imaginaire codé**, surtout pour les enfants. En d'autres termes, ils conseillent de proposer à l'enfant des histoires au cadre imaginaire bien reconnaissable, dont la frontière avec la réalité est assez nette pour éviter les confusions. Quand on raconte une histoire de bandits, ça ressemble malheureusement beaucoup aux choses bien vraies dont parlent les grands, qu'on voit à la télévision. Si on évoque un dragon, il y a moins de probabilités qu'un enfant ait peur d'en rencontrer un au coin de la rue. Dans le même ordre d'idées, commencer et terminer l'histoire par une petite formule bien identifiable, c'est permettre à l'enfant de savoir à quel moment on entre dans l'irréel et à quel moment on en sort, ce qui peut en effet être rassurant.

Une bonne trouille de temps en temps...

« Les Baladins, c'est génial, ils gobent tout ! Par exemple, l'autre jour, l'histoire du kidnapping, ça a super bien marché : qu'est-ce qu'ils ont eu la trouille ! »

« Le meilleur moment, le soir après la veillée, c'est quand on raconte des trucs qui font peur dans le noir... Le genre d'histoires qu'on n'oublie jamais ! »

« Miséricorde, vous aurait dit Mamounette, pauvres enfants ! ». Car Mamounette avait une sainte horreur des histoires d'ogres cannibales, de loups tout noirs et très féroces, de monstres qui se cachent sous le lit la nuit... Toutes sortes de peurs qui existent et qui n'ont vraiment pas besoin d'être renforcées !



Jouer sur la crédulité de son auditoire pour l'effrayer, insister sur l'aspect inquiétant de l'obscurité, c'est entrer dans un système qu'on ne maîtrise pas ! Quelles sont les conséquences à plus ou moins long terme pour l'enfant ? Et qui a dit que passionnant était synonyme de terrifiant ? On peut captiver son auditoire autrement que par la peur, ne l'oublions jamais !

Paranoïa ? Non, quand même pas !

Mamounette, lorsqu'elle essayait de raconter une histoire, ne parlait jamais de méchantes belles-mères, ni d'orphelins, ni d'enfants chétifs, ni d'animaux sauvages, ni de voleurs, ni de gens qui tombent malades, ni d'accidents de carrosse... de crainte de traumatiser l'un ou l'autre de ses interlocuteurs. Evidemment, ça restreignait un peu le champ !

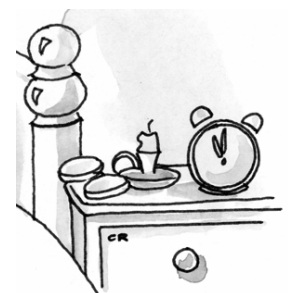
Tu dois bien sûr être conscient que **toute histoire évoque quelque chose** dans l'esprit de ton auditoire et que ce dernier possède sa propre force imaginative. Mais on peut être attentif à ce qu'on raconte sans que cela devienne une obsession. D'abord, on n'est jamais au courant de tout, on ne peut pas tout anticiper. Et puis, faire de certains sujets des tabous, c'est un peu les dramatiser une seconde fois. On peut rebondir sur quelque chose qui s'est passé pendant la journée pour raconter une histoire. On peut passer par une histoire pour faire comprendre des choses parfois plus facilement : préparer l'arrivée d'un enfant différent dans la section, faire retomber la pression ou l'enjeu d'une dispute, rassurer quant au déroulement du prochain camp... Mais attention, ne tombons pas non plus dans l'utilisation abusive des histoires pour faire passer nos messages d'adultes à nos scouts !

Le choix du conte

Comme dirait Joël Smets, conteur de référence : « On ne raconte bien que ce que l'on trouve important de raconter ».

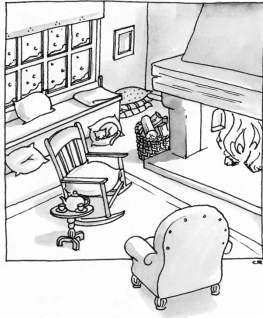
Au-delà de cela, choisir une histoire plutôt qu'une autre, c'est tenir compte de l'âge des enfants ou des ados, c'est adapter sa durée au temps disponible et à l'endurance du conteur, c'est enfin utiliser tout son esprit d'à propos pour arriver avec la bonne histoire au bon moment.

Tu peux toujours noter quelques indications sur une petite fiche lorsque tu tombes sur un chouette conte, reprenant le genre auquel il appartient, sa durée, le type et l'âge du public auquel il s'adresse, etc.



J'peux m'asseoir ? Où ?

Peut-être qu'une manière de répondre à la question, c'est de parler d'**environnement** et d'**atmosphère** plutôt que de lieu. Un petit coin du local, tout simple mais agréable et bien au calme peut être bien plus approprié qu'une pièce magnifiquement décorée mais où il fait 10 degrés et où l'on entend le marteau piqueur du coin de la rue...



Sache que **certains matériaux**, comme le bois, le verre et le béton, relancent le son, tandis que les tentures, moquettes et autres panneaux en aggloméré l'absorbent.

Un **minimum de confort** pour pouvoir se concentrer sur autre chose que son mal aux fesses ou ses frissons, une **acoustique suffisante** pour que tout le monde entende sans avoir à tendre l'oreille, une disposition proche du **fer à cheval** pour que le conteur puisse accrocher chaque regard, c'est le contrat de base.

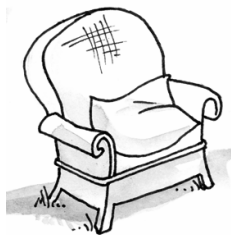
Mais aussi, nous conseille encore Joël Smets, prenons le temps d'**apprivoiser ce lieu**, quel qu'il soit ! Pour le reste, on peut bien sûr **innover** !

- Profiter de la découverte d'un site particulier lors d'une promenade : une clairière, un petit banc tranquille, la rivière qui fait un méandre...
- Arranger un lieu spécial avec des tissus, des tapis, des objets magiques, un éclairage d'ambiance, une musique de fond, un chemin de cailloux blancs pour y mener...

Choisir un endroit calme, pour privilégier l'attention et permettre à la voix de se poser, d'utiliser toutes les intonations et modulations possibles.

A l'extérieur, une veillée autour d'un feu de camp, les berges d'un ruisseau, une grotte éclairée aux bougies, un champ rempli de coquelicots peuvent contribuer à créer une ambiance particulière...

A l'intérieur, choisir une pièce pas trop grande pour éviter la dispersion et l'inattention. Un éclairage doux renforcera le côté intimiste et magique de l'histoire.



Ça, Mamounette l'avait bien compris : il faut que les gens se sentent comme chez eux pour avoir envie d'écouter et se laisser emporter dans l'histoire. Et il est vrai que, chez Mamounette, il faisait bon s'arrêter : un feu de bois pour avoir chaud, un chocolat qui attendait dans la tasse, des coussins et des couvertures qu'elle avait tricotés, des endroits pour s'appuyer, s'asseoir, s'allonger... En été, c'est à l'ombre de ses arbustes odorants que l'on s'installait et l'on n'entendait plus que les bourdons bourdonner.

LA seule vraie grande question que se pose le futur conteur : COMMENT ?

S' *il y avait bien quelqu'un qu'il ne fallait plus persuader de l'intérêt du conte, on vous l'a dit, c'était Mamounette... Son grand problème, à elle, c'était par contre de savoir comment s'y prendre pour ne pas cafouiller, pour qu'on s'y retrouve parmi les lieux et les personnages, pour que le suspense soit maintenu... bref, pour que l'histoire soit passionnante.*

J'invente ou j'invente pas ?

Mamounette était convaincue qu'un bon conteur devait inventer des histoires plus abracadabrantes les unes que les autres et qu'elle n'avait pour ce faire aucune imagination (pas comme sa vieille copine Célestine qui vous pondait un conte comme on se dit bonjour).

Pourtant, ce qui compte véritablement, c'est d'**interpréter**, de **redonner vie** à l'histoire et non de l'inventer. Bien sûr, chaque conteur y mettra une part de lui-même : rien n'est figé et c'est sur une **trame** de base que l'on peut venir greffer des **éléments "personnalisés"** supplémentaires.

Que tu crées, que tu racontes ou même que tu lises une histoire, tu ne peux pas louper la préparation de ton petit "show", car c'en est un. Rien ne t'empêche en effet de garder un beau livre sur tes genoux et de tourner les pages, ou de raconter un film que tu as aimé... à condition d'avoir pris un peu de temps pour

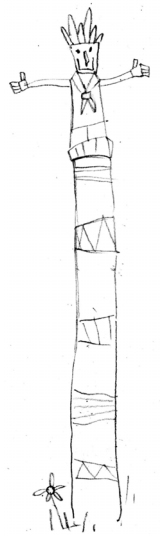
- **lire** une ou deux fois ton bouquin, revoir le film...
- te remémorer les grandes étapes, les noms des personnages etc.
- les **noter** sur une petite fiche.

Si tu décides d'inventer une histoire, aies déjà en tête son **dénouement** et pourquoi pas ses moments clés quand tu commenceras.

Dans tous les cas, cette **petite préparation** t'évitera de patauger dans les rebondissements, de tirer en longueur, ou justement d'oublier des faits importants et de passer à côté du suspense. Elle te permettra aussi de prendre un peu plus de liberté au moment du contage, puisque tu sauras à tout moment dans quelle direction tu vas.



« Saperlipopette, c'est bien vrai ! », se serait écriée Mamounette. « Quand on me demandait une histoire, j'étais à la fois tellement heureuse et tellement angoissée que je me lançais tête baissée, sans prendre le temps de réfléchir à ce que j'allais bien pouvoir dire... Et c'était la catastrophe : au bout de cinq minutes, la charmante princesse de mon conte était embarquée dans de telles aventures que je ne m'y retrouvais plus moi-même ! »



Je lis ou je récite ?



Ni l'un ni l'autre, Mamounette. Enfin, presque... Car Mamounette, quand elle prenait un beau livre sur les genoux, elle le découvrait en même temps que son auditoire. Ce qui n'est pas la meilleure solution pour offrir une lecture vivante, enthousiasmante, en relief quoi.

Il est vrai que certains contes, écrits par de grands auteurs, méritent vraiment d'être lus à haute voix, et pas n'importe comment. Mais la plupart du temps, les histoires que tu vas raconter, tu les as pêchées dans des bouquins pour enfants, des recueils de toutes sortes, ou même dans ta mémoire littéraire ou cinématographique. Pour ne pas donner l'impression de penser tout haut et de réciter ton conte, tu peux t'appuyer sur ce qu'on appelle les "**pilliers de la mémoire**".

Un récit, c'est finalement une suite de **trois étapes** : un avant, un pendant, un après.

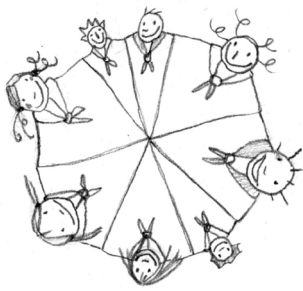
1. La situation de **départ** est **stable** : on y brosse à grands traits le profil des personnages, on y plante le décor (qui ? où ? quand ?).
2. Dans l'espace du conte, un **problème** va se poser : il manque quelque chose. Le héros doit partir pour tenter de combler ce manque. Heureusement, c'est à ce moment-ci de l'histoire que le merveilleux, la magie, l'incroyable peuvent faire leur apparition.
3. Enfin, la **situation finale** constitue un retour à la stabilité, mais "en beaucoup mieux". Il y a toujours, en effet, un **progrès** par rapport à la situation initiale.

En gardant à l'esprit ces grandes lignes et en ayant lu quelques fois l'histoire avant de la raconter, tu devrais être en mesure de ne pas perdre le fil en cours de route.

Tu peux aussi te constituer des **petites fiches-mémoire** sur lesquelles tu indiquerais les caractéristiques des héros, les réponses aux qui ? quand ? où ? de la situation initiale, le déclencheur des aventures (le manque), la succession des actions qui vont suivre (étapes, rencontres, épreuves...) ainsi que le résultat de ces actions, la solution du problème.



Commencer ? Des petits trucs...



Je pense que ce qui manquait le plus à Mamounette, c'était la capacité d'accrocher son public. Elle était tellement concentrée sur les mots qui devaient sortir de sa bouche qu'elle en oubliait le côté théâtral du conte... Dommage, il existe pourtant des tas de petits trucs pour donner encore plus de vie à tous ces mots !

La magie du conte commence dès les **premiers mots**. Tout le monde connaît le fameux « Il était une fois... » : quatre mots et c'est tout un rituel qui est mis en place... Mais il est possible de varier à l'infini les formulettes qui encadreront le conte et lui donneront une couleur particulière.

Il peut s'agir de **petites phrases d'entrée et de sortie** : les unes annoncent qu'on entre dans le pays du conte, invitent le public à plonger dans son ambiance, les autres lui permettent de se terminer astucieusement, en clin d'œil et de continuer à résonner dans la tête du public. Pour les plus jeunes, il peut être rassurant de savoir que l'on est bel et bien sorti de ce monde où tout est possible : le méchant dragon ne risquera pas de venir rôder dans le dortoir.

L'alchimie des mots, c'est aussi

- les comptines qui reviennent à divers moments de l'histoire,
- les expressions typiques de tel ou tel personnage,
- les formules magiques...

On joue généralement sur un **effet comique ou mystérieux** : jeux de mots et de sonorités, rimes, associations d'idées, images bizarrement assemblées.

C'est un moment de **connivence entre le conteur et son public** qu'il interpelle souvent. N'hésite pas à inventer des petites formules de ce type, à te baser sur des expressions que tes scouts adorent ou qui les font rigoler...

« Hou la la », se serait dit Mamounette ! « Et moi qui ai une si mauvaise mémoire ! Si au moins j'avais eu une petite liste avec toutes sortes de formulettes à sortir de derrière les fagots quand j'en avais besoin ! Un peu comme une liste de commissions... Sûrement que ça m'aurait aidée. »

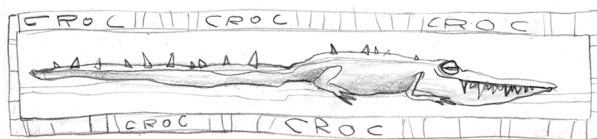
Pour commencer

On situe le conte dans un passé ou un environnement lointain

« En ce temps là, les crocodiles étaient jaunes, les canaris rouges et les coccinelles vertes à pois bleus. »

« C'était il y a bien longtemps, quand la terre était carrée et toute plate comme une couverture... »

« Très loin d'ici, au-delà de toutes les steppes de Russie, de toutes les murailles de Chine, de tous les Océans Pacifiques et du jardinet de ma grand-mère... »



On demande le silence, on attire l'attention

« Voili-voilà, écoutez-mi, écoutez-moi, mon beau récit commence comme ça... »
« Foi de conteur, foi de radoteur, l'histoire qui va suivre n'aurait pas pu se passer autrement... quoique... »
« Oups, un mot bondit
Gloup, je le dévore
Miam, il est exquis
Goûtez-moi ces lettres d'or ! »

On installe une complicité avec le public

« Bonjour ! » (conteur)
« Bonsoir ! » (public)
« Bonsoir ! » (conteur)
« Bonjour ! » (public)
« Bienvenue à mon conte, du soir et du matin. » (conteur)

Et pour finir...

On referme le conte avec humour et tendresse

« Soyons sages...
Tournons délicatement la page.
Laissons mon conte s'endormir
Dans nos souvenirs »

On invite le conte continuer son voyage

« C'était il y a bien longtemps, quand la terre était carrée et toute plate comme une couverture... »
« N'ayez crainte si votre oreille chatouille : la petite graine d'histoires que mon conte a plantée est en train de germer pour devenir citrouille. »

Formules et expressions

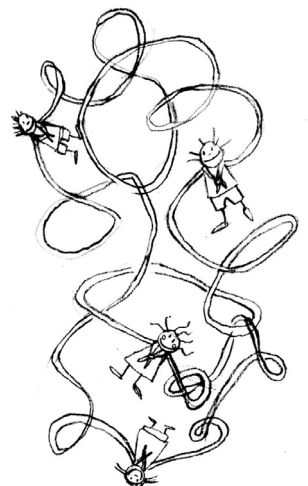
« Un tour de chapeau, un doigt sur le nez, et il disparut »
« Tournoussiflon bachibouzouk » (formule classique et polyvalente, généralement plus efficace qu'« abracadabra »)
« La clé clinquante fit clac et la clenche cliqua clair » (variante imprononçable de « Tire la bobinette etc. » et de « Sésame ouvre-toi »)

T'as d'beaux yeux tu sais ? Le regard

Donner de la vie à son histoire... ça passe évidemment par les mots, pour autant que le conteur y croie ! Lorsque tu décris la planète Zorglub, que tu fais le portrait du célèbre Ralf le fou ou que tu expliques étape par étape la progression du héros dans le château désert, surtout, prends toi-même le temps d'imaginer à quoi tout cela ressemble !

Vi-su-a-li-se ! Ton public ne verra jamais aucun inconvénient à ce que tu **ralentisses un peu ton débit** : c'est la preuve que tu parles de quelque chose d'important. Et en plus de te donner un air convaincu et **convaincant**, ça t'aidera à ne **pas commettre d'impairs**, d'incohérences, d'oublis par la suite.

« Hé, Faon, t'avais dit que Natacha, elle avait les cheveux noirs et courts comme un garçon... Comment elle a pu faire pour offrir une



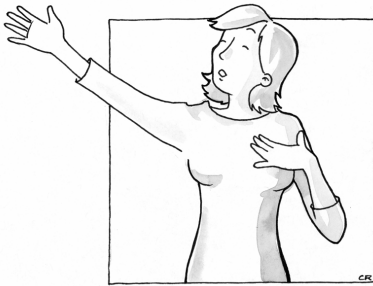
longue mèche blonde à son frère en souvenir ? ». Ah, ces jeunes, quel esprit d'observation !

De plus, quand tu les cites, n'oublie pas de **bien identifier tes personnages** (même si ça semble évident). Evite les "il" et les "elle" : mieux vaut répéter et faire référence au prénom, au titre, à la fonction, au surnom de ton bonhomme.

Autre détail : lorsqu'il y a tout un déroulement de l'action à faire percevoir, n'hésite pas à utiliser des **indications précises de temps** (« le lendemain, quand le soleil fut au zénith », « 569 jours plus tard », « après 6 nuits de mauvais sommeil »...).

Enfin, tu peux donner du poids et de la vraisemblance à ton histoire en la **raccrochant à des éléments de la réalité**, en jouant précisément sur ton sens inné de l'à-propos. Un homme est venu inspecter l'endroit de camp cet après-midi ? Il prétendait être là pour vérifier le circuit électrique ? Hé bien pas du tout, il s'agit de l'arrière-petit-fils d'un propriétaire d'un château qui se dressait il y a 200 ans à l'emplacement précis du gîte... Dingue, non ?

J'suis pas la Castafiore, moi ! La voix



Mamounette avait une voix charmante lorsqu'elle discutait avec vous, mais dès qu'elle commençait à raconter une histoire, elle devenait... chevrotante et monocorde. Evidemment, ça n'aide pas. En réalité, jamais Mamounette n'avait imaginé faire la moindre tentative pour changer de voix, imiter certains personnages, prendre un ton lugubre et caverneux lorsque le loup parlait. Elle n'osait pas, tout simplement ; elle avait peur d'être ridicule. Pensez, une toute petite vieille dame avec une grosse voix !

La voix, c'est le **lien le plus fort** qui te raccroche à ton public. En résumé, c'est par là que tout passe, surtout si les circonstances font que parfois tout le monde ne te voit pas très bien. Et finalement, tu es un peu comme un acteur qui jouerait lui-même tous les rôles d'une pièce.

Alors, n'hésite pas, **exerce-toi** ! Tu peux jouer sur :

1. le **timbre** de ta voix, c'est-à-dire la moduler pour

- indiquer que tu changes de personnages (voix grinçante, voix cristalline...)
- ménager un certain suspense,
- attirer à nouveau l'attention du public qui s'endormait un peu,
- donner un air de confiance ou d'événement mondial à tes paroles.

2. la **hauteur** de ta voix, c'est-à-dire la puissance (prendre une voix de baryton ou une voix flûte).

3. le **débit** de ton discours, c'est-à-dire donner un poids supplémentaire à tes paroles en

- ralentissant pour alimenter le suspense
- ménageant des pauses pour créer une attente
- laissant des silences pleins de sous-entendus
- accélérant pour emporter ton auditoire au rythme haletant du héros

4. la **force** de ta voix (un baryton et une fillette peuvent tous les deux parler fort ou chuchoter)

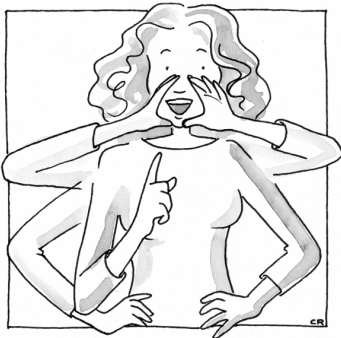
N'oublie pas que parler fort ne signifie pas crier, mais qu'il te faut pour cela prendre appui sur ta respiration. A ce sujet, favorise surtout la respiration abdominale, car c'est elle qui te donnera de la puissance et de l'aisance.

Enfin, tu peux encore prendre un accent particulier, imiter quelqu'un (pas un de tes scouts !), jouer sur un défaut de prononciation... les possibilités sont infinies.

Point trop n'en faut

Ta voix peut être un outil génial... à condition que tu la maîtrises et que tu n'en abuses pas ! Si tu ne te sens pas sûr de ton accent marseillais, mieux vaut ne pas l'utiliser que de passer d'une façon de parler à une autre parce que tu n'arrives pas à le tenir. L'impression de "forcé", "fait exprès" qui découle de ces hésitations te feront perdre tout l'effet que tu recherchais. De même, changer de voix, d'intonation en permanence au point d'oublier les tiennes casse l'effet de naturel en plus d'être épuisant.

Les petits plus



Move your body !

Dans la besace du conteur, il y a donc des mots, des voix, des petites phrases originales... et puis, **un corps** ! Car, à moins de conter dans le noir complet, on est là, avec son corps, face à une petite foule de spectateurs. Qui viennent pour écouter, mais aussi pour regarder. Tu n'es pas obligé de rester assis sous prétexte que tu racontes une histoire.

Certains **déplacements** servent à visualiser ce qui se passe dans l'histoire, d'autres à aller rechercher l'attention d'une partie du public.

Tu peux laisser le soin à un geste de symboliser la fin d'une phrase inachevée.

Tu peux utiliser, de la même manière qu'avec les formulettes, certains **gestes typiques** pour désigner un personnage ou une action magique :

- te frotter le nez avec le dos de la main,
- hocher la tête à gauche, au milieu, à droite,
- te gratter la tête d'une main et tirant ton oreille de l'autre,
- tirer la langue en te cachant les yeux...

Pour faire passer des sentiments, pour marquer quelque chose de fort à ton public, n'oublie pas **ton regard** qui peut contenir colère, joie, méfiance, tendresse, curiosité, folie, peur, conviction, fierté...

Exercice précieux

Si tu veux vraiment pouvoir te servir de cet atout, exerce-toi devant un miroir à dire un même mot tout à fait banal avec toutes les inflexions possibles, tant dans la voix que dans les mimiques et le regard. Comment diras-tu « chandelier » tendrement ou avec fierté ? Quelle expression du visage vas-tu adopter ?

Deux trucs en plus ?

Essaie de dire une phrase en regardant une personne, puis de changer de personne à chaque nouvelle phrase (ou toutes les 2 phrases). Cela t'aide à parler plus lentement et à accrocher le public.

Si tu as "peur" de regarder ces personnes dans les yeux, fixe-les juste entre les deux yeux.

Le bidule qui tue

A côté de tout le reste, un **déguisement** plus ou moins élaboré ou même réduit à un simple chapeau, c'est un coup de pouce pour rentrer dans la peau du personnage. On n'est déjà plus tout à fait soi et le public nous identifie avant même qu'on ait eu besoin de dire quoi que ce soit. Il suffit parfois d'un **accessoire** pour que la magie opère :

- un instrument de musique,
- un caillou brillant,
- des sabots,
- un sac à dos rempli d'objets étranges,
- une valise pleine d'étiquettes,
- un bâton de marche,
- un petit animal (même une peluche),
- une fleur à la boutonnière,
- un noeud papillon,
- un chapeau ou des lunettes originaux,
- une plume derrière l'oreille,
- le petit coffre à secret de l'arrière-grand-mère Joséphine,
- le grimoire du célèbre Abracadabrax...
- à toi maintenant !



Tu peux ainsi faire appel à tes accessoires **en cours d'histoire**... Par exemple, sortir ta vieille horloge qui fait tic-tac au moment où tu expliques que le courageux Largo n'a que 3 minutes pour récupérer un document piégé avant qu'il n'explose !

Fiche "Pakon" du Ça se discute n°5, février 2002 à télécharger depuis [www.lesScouts.be/télécharger/Ca se discute](http://www.lesScouts.be/télécharger/Ca%20se%20discute)

Cirque musical ?

Du temps de Mamounette, les mélodies des troubadours résonnaient encore aux oreilles de tous. Parce que, depuis la nuit des temps, l'art du contage est intimement lié à celui de la musique... Chanter, c'est en effet une excellente manière de retenir son texte !

Jongleur de mots

La chansonnette, les comptines, ce sont en effet des **moyens mnémotechniques**.



Mais elles servent aussi à **rythmer** l'histoire, à maintenir un léger suspense, à se ménager du temps, à **s'attacher le public**. Rien de tel qu'un refrain que le public pourra reprendre s'il le veut, pour le faire rire ou le réveiller s'il s'endort. Pas besoin d'une mélodie compliquée : souvent, les rimes apportent leur propre musique.

Plonge-toi dans tes souvenirs d'enfance, ceux de tes parents : tu peux utiliser toutes sortes de comptines à chantonner telles quelles ou comme base pour de nouveaux jeux de mots rythmés.

Parfois, peu importe le sens, ce qui compte, c'est le plaisir de dire, d'entendre et de répéter des sons mis les uns derrière les autres.

Une poule sur un mur
Qui picotait du pain dur
Picoti, picota
Lève la queue et saute
en bas

Un facteur à bicyclette
Le courrier dans sa mallette
Pédali, pédala
Donne les lettres et les lit pas

Rond, rond, macaron
Ma p'tite sœur est en prison
Elle demande la permission
Pour tirer trois coups de
canon
Pif, pouf, paf !

Wiz, wiz, falzawiz
Le magicien fend la bise
Il se rend sur la banquise
Pour voir s'il y a des cerises
Gla, gla, grrrrrrr !

Un pêcheur prépare pitance, pipe, parapluie; prend panier point percé pour pas perdre petits poissons; place dans poche petit pot parfaite piquette puis part pêche pédestrement pendant période permise par police.

Bien sûr, personne ne te demande de raconter ton histoire en vers. Mais tu peux t'amuser à varier tes petites "**parenthèses linguistiques**" en utilisant toutes les ressources des jeux de langues :

- charades,
- enchaînements,
- onomatopées,
- expressions imagées,
- métaphores,
- synonymes,
- proverbes,
- vides-oreilles (une petite phrase qui, dite rapidement, devient presque incompréhensible).

Le seul mot d'ordre, finalement, c'est de ne pas avoir peur, un jour, de te lancer toi aussi dans une partie de saute-mouton ou de cache-cache avec les mots.

Acrobate des notes

Mais pour faire de l'histoire un "**spectacle total**", tu peux aussi te munir d'un **instrument** fétiche. Bien sûr, tout le monde ne joue pas de la guitare (quoique, ça s'apprend vite, foi de moi), mais pourquoi ne pas opter pour quelque chose de tout simple comme

- un harmonica,
- des bouteilles remplies d'eau à différents niveaux,
- une flûte à bec ou de pan pour jouer deux ou trois notes, même répétitives...
- un triangle,
- un petit tam-tam,
- des castagnettes,
- un tambourin,
- deux morceaux de bois ou tes mains pour mettre du rythme...

Ton public peut ici aussi jouer à te relayer pour marquer le tempo.

Enfin, si ton instrument s'appelle "**lecteur CD**", sache que tu peux te procurer dans toutes les bonnes **médiathèques**, des compilations de musiques instrumentales, de tous styles et de tous pays. En fonction de l'histoire que tu décides de raconter, l'un ou l'autre morceau peut servir de toile de fond ou intervenir à certains moments clés.

Pour réaliser quelques instruments soi-même, voir en annexe 1.

Magicien des sons

Moins musical mais aussi accrocheur : les **bruitages** en tous genres. Les effets sont toujours les mêmes : ajouter une impression de réalité, accrocher le public, l'aider à plonger à fond dans l'histoire, le surprendre, l'amuser... Tous les ustensiles de cuisine sont les bienvenus :

- bouteilles dans lesquelles on souffle,
- casseroles qu'on cogne les unes contre les autres,
- papier aluminium qu'on agite...
- papier que l'on froisse ou que l'on déchire,
- crécelle,
- sifflet,
- bâton de pluie,
- riz dans un bocal,
- bruits avec de l'eau...

Et si tu es perfectionniste, tu peux encore te rendre à la médiathèque du coin pour te procurer des **CD de bruitages**. Il y en a des centaines, de la porte qui grince au supersonique qui décolle. Mais avant tout cela, rappelle-toi que ta voix t'offre une palette sonore que tu n'imagines peut-être pas : du ronronnement au rugissement en passant par le sifflement, il y a de quoi s'exercer !

Pour faire des bruitages facilement, voir en annexe 2.

"Ludic' - Public"

Ce qui désespérait le plus Mamounette, c'était de devoir renoncer à ce lien si particulier qui s'installe entre un conteur et son public. Bien qu'elle n'ait pas connu la télévision, elle se doutait bien qu'il ne s'agissait pas de planter quelqu'un devant un groupe pour lui faire débiter des phrases sans la moindre interaction, sans le moindre retour.

On a longuement parlé des petites formules à répéter, des refrains, des rythmes que le public peut reprendre en frappant des mains. D'une manière plus générale, le conteur peut interpeller le public en lui posant des **questions**, en lui demandant son avis, en émettant un petit **commentaire** sur tel ou tel spectateur, en lançant un clin d'œil, en faisant référence à un souvenir commun, à une anecdote du groupe, en prenant le public à témoin, en introduisant des apartés pour donner son avis sur les choix ou le comportement d'un personnage... bref, en jouant sur tout ces petits gestes qui indiquent une complicité.



A l'attaque ! Où trouver des idées, où trouver des histoires ?

Quelques bonnes librairies ont un département jeunesse et proposent tous les catalogues des maisons d'éditions pour la jeunesse. Vous y trouverez une foule de détails sur les nouveautés, les différentes tranches d'âge et les prix. Ces catalogues sont gratuits et à emporter.

Bruxelles : **Une souris verte**, chaussée de Boendael 562 à 1050 Bruxelles, tel : 02.672.92.28

Bruxelles : **Am stram gram**, rue Stanley 93 à 1180 Bruxelles, tel : 02.345.81.85

Bruxelles : **Le Rat conteur**, rue Saint Lambert 116 à 1200 Bruxelles, tel : 02.762.66.69

Wavre : **Le chat pitre**, chaussée de Louvain 58 à 1300 Wavre, tel : 010.24.22.64

Louvain-la-Neuve : **Le grand méchant loup**, grand-place 13 à 1348 Louvain-la-Neuve, tél : 010.45.63.83

Nivelles : **Au P'tit Prince**, rue de Soignies 9 à 1400 Nivelles, tel : 067.22.09.52

Liège : **La Parenthèse**, rue des carmes 11 à 4000 Liège, tel : 04.222.42.66

Chénée : **Le long courrier**, rue de l'église 54 à 4032 Chénée, tel : 04.367.63.83

Huy : **La dérive**, grand place 10 à 4500 Huy, tel : 085.21.25.14

Visé : **L'oiseau-lire**, rue du collège, 10 à 4600 Visé, tel : 04.379.77.91

Namur : **Papyrus**, rue bas de la place 16 à 5000 Namur, tel : 081.22.14.21

Arlon : **Du tiers et du quart**, rue Netzer 7 à 6700 Arlon, tel : 063.23.66.26

Mons : **Florilège**, rue du grand jour 16 à 7000 Mons, tel : 065.33.99.13

La Louvière : **L'écrivain public**, rue de Brouckère 45 à 7100 La Louvière, tel : 064.28.04.33

Tournai : **Chantelivre**, rue de la Wallonie 27 à 7500 Tournai, tel : 069.84.44.13

Evidemment, il ne faut pas hésiter à se faire conseiller par tous les aimables libraires et bibliothécaires que vous pourrez rencontrer. Ils en connaissent un sacré morceau !

Et en parlant de bibliothèques, n'oubliez pas que c'est la façon la moins chère de renouveler son stock d'histoires à raconter. A moins que vous ne tombiez sur un chouette bouquin en brocante ou chez un... bouquiniste !

Pêle-Mêle : boulevard Maurice Lemonnier 55 à 1000 Bruxelles, ouvert du lundi au samedi de 10h à 18h30, infos sur www.pele-mele.be

Plutôt pour les Baladins



Autour du monde

Pierre Bourgeat, *Bachir et les 7 épreuves*, Castor Poche Junior n°85.
Ashley Bryan, *10 contes d'Afrique noire*, Castor Poche Junior n°169.
Jan Knappert, *37 fables d'Afrique*, Castor Poche Junior n°39.

Animaux

Jean Muzi, *19 fables d'oiseaux*, Castor Poche Junior n°287.
Jean Muzi, *19 fables de renard*, Castor Poche Junior n°59.
Jean Muzi, *19 fables de singes*, Castor Poche Junior n°387.
Jean Muzi, *19 fables du méchant loup*, Castor Poche Junior n°192.
Jean Muzi, *19 fables du roi lion*, Castor Poche Junior n°90.

Pour les Baladins et les Louveteaux

Autour du monde

Isabelle Gobert, *Les perles de la tigresse*, Editions Seuil Jeunesse.
Patrick Bertrand, *Les trois calumets*, Editions Seuil Jeunesse.
Françoise Richart, *La brodeuse*, Editions Seuil Jeunesse.
Anne Jonas, *L'homme aux loups*, Editions Seuil Jeunesse.
➤ Quatre belles histoires très différentes.

Humour

Jon Scieszka, *Le petit homme de fromage et autres contes trop faits*, Editions Seuil Jeunesse.
➤ Des contes classiques revus et corrigés avec énormément d'humour et de dérision...

Plutôt pour les Louveteaux



Autour du monde

Tony Barton, *7 contes du Maroc*, Castor Poche Junior n°32.
Rabah Belamri, *17 contes d'Algérie*, Castor Poche Junior n°135.
J.M.G. Le Clézio, *Balaabilou*, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Cadet n°404.
Carmen Bravo-Villasante, *17 contes d'Espagne*, Castor Poche Junior n°185.
Leonard Clark, *Contes du Panchatantra*, Castor Poche Junior n°46.
Yves-Marie Clément, *12 contes de Guyane*, Castor Poche Junior n°703.
Robert Giraud, *14 contes de Russie*, Castor Poche Junior n°687.
Jean Muzi, *20 contes du Niger*, Castor Poche Junior n°145.
Jean Muzi, *16 contes du monde arabe*, Castor Poche Junior n°70.
Nguyễn-Xuân-Hùng, *30 contes du Viêt-Nam*, Castor Poche Junior n°554.
Carmen Bravo-Villasante, *17 contes d'Espagne*, Castor Poche Junior n°185.
Osvaldo Torres, *15 contes d'Amérique latine*, Castor Poche Junior n°669.
Howard Schwartz et Barbara Rush, *15 contes juifs du monde entier*, Castor Poche Junior n°729.
Anne Pons, *7 contes d'Irlande*, Castor Poche Senior n°695.
Howard Norman, *10 contes du Grand Nord*, Castor Poche Junior n°726.

Animaux

Michel Bournaud, *21 contes d'ours*, Castor Poche Junior n°663.
Brigitte Coppin, *16 contes de loups*, Castor Poche Junior n°680.
Partap Sharma, *Contes de Vivek l'éléphant*, Castor Poche Junior n°570.

Histoire et mythologie

Dominique Buisset, Les 12 travaux d'Hercule, Castor Poche Junior n°618.
Michel Ehret, 7 récits des premiers trains, Castor Poche Junior n°702.
Jacqueline Mirande, 6 récits d'un château fort, Castor Poche Junior n°664.

Classiques

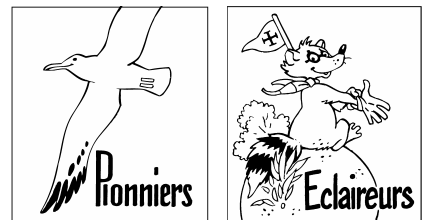
Frères Grimm, Hans-mon-hérisson et treize autres contes, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°114.
Frères Grimm, Les trois plumes et douze autres contes, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°113.
Marcel Aymé, Les bottes de sept lieues et autres nouvelles, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°462.

Suspense

Sir Arthur Conan Doyle, Le ruban moucheté et autres aventures de Sherlock Holmes, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°746.

Humour et contemporains

Pierre Gripari, La sorcière de la rue Mouffetard et autres contes de la rue Broca, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°440.
Pierre Gripari, Le gentil petit diable et autres contes de la rue Broca, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°451.
➤ Existents aussi en K7 et en cd.
Jacques Prévert, Contes pour enfants pas sages, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Cadet n°181.
Nathalie Babbit, 10 histoires de diable, Castor Poche Junior n°108.
Jean-François Ménard, Le voleur de chapeaux et autres contes pour la semaine, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°565.
Michel Tournier, Contes du médianoche, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°553.



Pour les Eclaireurs et Pionniers

Autour du monde

Henri Gougaud, Contes d'Asie, Editions Seuil Jeunesse.
Henri Gougaud, Contes d'Afrique, Editions Seuil Jeunesse.
Henri Gougaud, Contes du Pacifique, Editions Seuil Jeunesse.
Collectif, Fleurs d'été et autres nouvelles japonaises, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°773
Laure de Cazenove et Odile Weulersse, 13 contes de l'Empire mongol, Castor Poche Senior n°665.

Classiques

Isaac Bashevis Singer, Histoire des trois souhaits et autres contes, Editions Seuil Jeunesse.
E.T.A. Hoffmann, Coppélius et autres contes, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°734.

Humour et contemporains

Italo Calvino, Aventures, Editions Seuil Jeunesse.

Hans Magnus Enzensberger, Les sept voyages de Pierre, Editions Seuil Jeunesse en collaboration avec les éditions Métailié.

Collectif, Des nouvelles de l'an 2000, Editions Seuil Jeunesse.

Michel Tournier, Contes du médianoche, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°553.

Oscar Wilde, Le prince heureux, le géant égoïste et autres contes, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°3.

Roald Dahl, Mieux vaut en rire (12 histoires grinçantes), Editions Gallimard Jeunesse, Hors Série Littérature.

Histoire et mythologie

Martine Cortez, Aux commencements du monde, Editions Seuil Jeunesse.

Sandra Labastie et Jean-Marc Trouillet, Sacrés animaux, Editions Seuil Jeunesse.

➤ Pour partir avec le héros à la découverte des animaux totémiques des différentes cultures.

Dominique Buisset, Marseille, de Phocée à César, Castor Poche Senior n°728.

Leon Garfield, Le printemps des dieux (le roman de la mythologie grecque I), Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°694.

Leon Garfield, Le temps des héros (le roman de la mythologie grecque II), Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°736.

Fantastique

Edgar Allan Poe, Le chat noir et autres nouvelles, Editions Gallimard Jeunesse, Folio Junior n°513.

Edgar Allan Poe, Le scarabée d'or et autres nouvelles, Editions Gallimard Jeunesse, Chefs d'œuvre universels n°10.

Collectif, Pages noires, Editions Gallimard Jeunesse, Collection Page Noire n°10.

