

**Année 2017-2018**  
**Support pédagogique de la formation :**  
**« histoires à conter et à écouter »**



**Formateurs**

Fabrice Ruwet

Julien Rousseau  
C-Paje



Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège  
Tel : 04/223.58.71 | GSM : 0498/10.18.72 | Fax :  
04/237.00.31  
Contact : valentine@c-paje.info (Valentine DURIAUX)  
assistante administrative  
Site : [www.c-paje.net](http://www.c-paje.net)



## HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

Avec le soutien de :



**FÉDÉRATION**  
WALLONIE-BRUXELLES

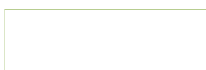
Opérateur de formation

**C-paje**

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | GSM : 0498/10.18.72 | Fax :  
04/237.00.31

Site : [www.c-paje.net](http://www.c-paje.net)





## **Sommaire**

### **I. Caractéristiques du conte**

### **II. Le conte merveilleux**

### **III. Le conte fantastique**

### **IV. Déroulement des 3 journées**

- Jour 1
- Jour 2
- Jour 3

### **Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?**



## HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

### **I. CARACTÉRISTIQUES DU CONTE**

---

- Le conte est une pure fiction (il n'est pas issu de la réalité).
- L'action se déroule toujours dans un passé lointain.
- Les héros sont différents de nous; ils accomplissent des exploits que les humains ne peuvent pas accomplir.
- Il y a la présence du surréalisme, du merveilleux (représentations du diable, fantômes...).
- Le dénouement est heureux.
- Il y a souvent une morale à la fin.
- Le conte apparaît comme le miroir de l'homme; il dévoile ses défauts et ses haines, mais il dit la force de ses idéaux.
  
- Il est transmis par la tradition orale.



## **II. LE CONTE MERVEILLEUX**

---

- Le merveilleux amène immédiatement le lecteur dans le surnaturel. L'univers créé est différent de celui du lecteur (bêtes qui parlent, environnements surréalistes, etc.), impossible à situer dans le temps et dans l'espace.
- Il n'y a pas de portrait des héros; ils ne reçoivent pas de nom propre, mais un simple prénom ou une appellation relative à un aspect de leur réalité (Cendrillon, Blanche-Neige, la Bête, etc.).
- Ce genre de conte transporte le lecteur dans un monde où tout est possible et comporte des éléments surnaturels (objets magiques, métamorphoses, etc.).
- Il se termine généralement par une fin heureuse où le bon triomphe du méchant
- Il est aussi appelé « conte de fées » et il est surtout destiné aux enfants.

## **III. LE CONTE FANTASTIQUE**

---

- Le conte fantastique présente un univers qui est semblable à celui du lecteur, facile à situer (telle ville, telle année).
- Il présente un événement étrange ou un être invraisemblable, et des personnages bien caractérisés (caractéristique physique particulière, statut civil, etc.).
- Le conte fantastique sème le doute chez le lecteur quant à une explication naturelle ou surnaturelle des événements évoqués.
- Cette sorte de conte cherche à susciter la peur.

## IV. DÉROULEMENT DES 3 JOURNÉES

---

### Jour 1

#### Matin :

##### Objectifs :

- ➔ Lâcher-prise
- ➔ Dynamique de groupes
- ➔ Confiance
- ➔ Explorer l'imaginaire

##### Jeux de présentation

---

4 personnes pour 4 éléments. La première personne « présente » son voisin de droite en donnant/inventant 1 élément (« je vous présente Gwendoline. Elle est pharmacienne et a 56 ans »); les 3 autres personnes qui suivent font de même (1 élément). Puis on passe à la personne suivante. A la fin de l'exercice, on vérifie la véracité d'éventuels éléments.

Avec une balle de tennis (ou rouleau de papier collant ou...), dire son prénom, dire le prénom d'un autre ; varier les intonations, les intentions.

##### Exercice de dynamisation

---

Passage d'un clap (importance du regard) + sons divers + 1 lettre de l'alphabet vers la gauche / 1 nombre entre 1 et 30 vers la droite / 1 ville d'Europe quand on croise.

##### Objectifs :

- ➔ Se mettre en énergie, faire « monter la pression »
- ➔ Prendre conscience de la force du groupe
- ➔ Développer sa concentration, sa vigilance
- ➔ Travailler la vitesse d'exécution, de réaction



## HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

### Dialogues à 2

---

A commence une phrase par « J'ai vu... ».

B répond.

A conclut.

Variation des intonations, des intentions, des personnages ; jouer avec l'autre.

### Marche dans l'espace

---

Ne pas dépasser les limites, ne pas parler, ne pas toucher quelque chose ou quelqu'un, ne pas suivre quelqu'un. 1 clap : tout le monde s'arrête

Mots-réflexes : à chaque mot lancé, évoquer de façon immédiate, non-réfléchie, intuitive en prenant une position figée.

Variante : à 2, 3, 6

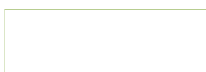
#### Objectifs :

- ➔ Laisser parler son corps et/ou son inconscient
- ➔ Aiguiser son sens de la répartie, jouer la carte de l'instantané
- ➔ Dépasser les stéréotypes
- ➔ Se diriger vers un 2ème degré surprenant et donc intéressant
- ➔ Être en osmose sensitive avec l'autre

### Jouer une histoire racontée par l'animateur

---

Histoire dans laquelle différentes matières seront évoquées : sable, eau, volcan...





## Exercice de confiance

---

« Le regard qui tue ». En cercle, chacun ferme les yeux et décide en son for intérieur quel partenaire il s'apprête à regarder. Au signal, instantanément, chacun regarde, rapidement et de façon décidée, droit dans les yeux, la personne à laquelle il avait pensé. Si deux personnes se regardent, ils s'élancent l'un vers l'autre pour se saluer, puis se retirent du cercle. Aux autres de poursuivre.

## Sens-sons

---

Trouver un rythme par le balancement d'un bras ; répondre de suite au mot lancé par la personne précédente soit au niveau du sens (cheminée toit nous ...) et/ou au niveau du son ( parfum emprunt empreinte ...). Éviter les énumérations. Si quelqu'un n'a pas d'idée ( ce n'est pas grave!!!), il passe son tour ; au suivant d'enchaîner.

### Objectifs :

- ➔ Aiguiser sa répartie
- ➔ Elargir son champ lexical
- ➔ Développer sa concentration
- ➔ Travailler l'écoute



## HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

### **Constitution de la première boîte:les matériaux premiers du conte**

---

- ◆ Sur le principe de l'exercice du sens/son, dire des personnages (imaginaires, réels, inconnus, ...). Laisser durer l'exercice afin de dépasser les stéréotypes.

Après, tout le groupe note sur des feuilles tous les noms retenus (s'aider éventuellement d'un enregistreur)

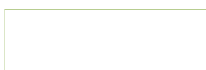
- ◆ Pour les lieux :

1 sculpteur et 1 sculpté : le sculpteur doit modeler le corps du partenaire et en faire une statue qui évoquera un lieu (New-York, Egypte, Vérone, Rio, restaurant, cimetière)

À 3, faire un tableau (ce sera donc de façon figée) qui représente un lieu. Aux autres de deviner !

Ce qu'on a fait : la mer, le cirque, le ciel, le marché, la piscine, le cinéma, la grotte, la cabane de l'ogre, le zoo, l'école, la rue, le parc d'attraction, le bar karaoké, l'église, la plage, le cabinet du médecin, le Moulin rouge, le bal masqué, la forêt enchantée, la salle de musculation, la maison de la sorcière, le chaudron.

Après, en sous-groupes, noter sur des feuilles tous les noms retenus (s'aider d'un enregistreur). Mise en commun.



# HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

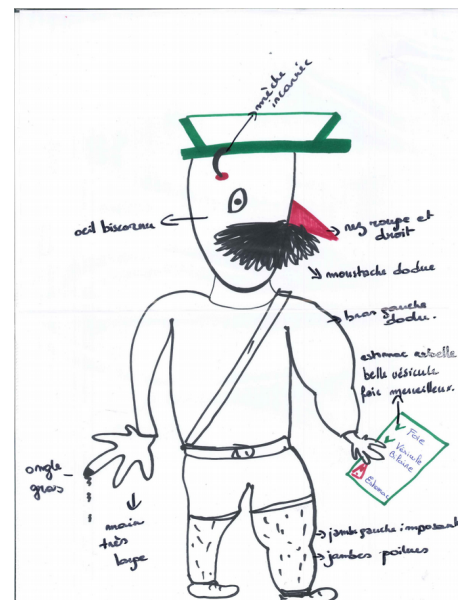
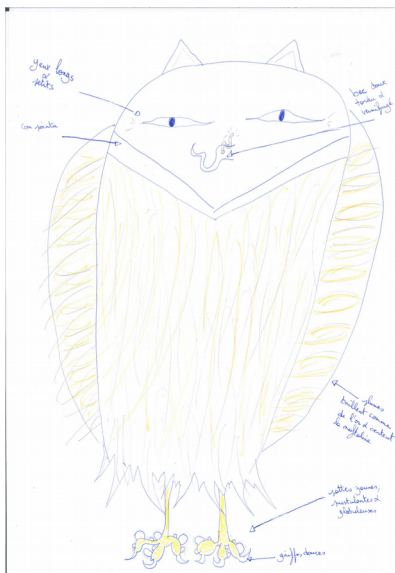


29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

- ◆ La description d'un personnage :

Cadavre exquis :

- On écrit une partie du corps, on cache ; une autre personne écrit un qualificatif, etc
- Sur 4 papiers, on écrit une partie du corps ; sur 4 autres papiers, on écrit un qualificatif. On mélange et on associe, de façon aléatoire, une partie du corps avec un qualificatif.
- On dessine le personnage issu de l'exercice précédent (association aléatoire d'une partie du corps et d'un qualificatif).



- Sur le principe du sens-sou, décrire un personnage de la tête aux pieds. A chacun de visualiser le personnage qui se construit collectivement.

On aurait pu faire :

- Dessin tournant : quelqu'un dessine une partie du corps, on passe le dessin au suivant qui le continue, etc
- Mot araignée : un mot-clé (ex : princesse, château, ...) est écrit au centre d'une grande feuille. Chacun écrit un mot se rapportant à l'univers du mot-clé.



## HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

### Après-midi

Echauffement

---

Tapotements énergiques sur le corps.

Mime d'un objet

---

Prendre l'objet du précédent et le transformer.

Mime un objet

---

Le suivant demande « qu'est-ce que tu fais ? ». Répondre tout autre chose. Au suivant de mimer ce qui a été dit.

Exercices D'expression

---

Gradateurs de sentiments : un rhéostat à 4 niveaux

0= neutre

1= effleuré

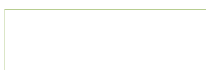
2= assumé

3= appuyé

4 = paroxysme)

Sur des sentiments comme la timidité, la colère, l'amour, ... et terminer par le rire.

Bonus : deviner l'émotion jouée par quelqu'un



## Exercices de dynamisation

---

Wizz (sens unique), chteguedom (changement de sens), pan (wizz à gauche ou à droite).

## Utilisation du bruitage des objets quotidiens

---

Transposons-les à d'autres fonctions (NB : vision d'un document sur les bruiteurs de films).

## Premiers Jets des futurs contes

---

- ◆ Sur le principe du conte arabe (groupe en cercle, chacun doit prendre la parole au moins une fois)

### Des variantes :

- Quelqu'un commence, l'animateur touche l'épaule d'une personne, cette dernière prend la parole au précédent, etc
  - Le conteur a une balle en main (il parle tant qu'il la possède), il la lance à quelqu'un d'autre, ce dernier continue l'histoire, etc.
  - Tous les participants sont couchés sur le dos (ou assis en cercle dos à dos), les têtes se touchent. Prend la parole celui qui le « sent »
  - Quelqu'un commence. Le voisin prend la parole en commençant par « Malheureusement » et continue l'histoire. Le voisin prend la parole en commençant par « Heureusement » et continue l'histoire. Etc
- ◆ Le carré magique : un carré (ou un cercle, ou ...) est dessiné sur une grande feuille. Une première personne vient l'utiliser en le plaçant dans un contexte et ajouter un autre élément. Une deuxième personne poursuit, complète, bonifie l'histoire créée par le premier en ajoutant également un autre élément. Etc

En sous-groupes, choix d'une histoire qu'il faudra travailler, construire, développer ultérieurement.



## HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

### **Jour 2**

#### Objectifs :

- ➔ Constitution des 2 autres boîtes
- ➔ Ecriture de 2 contes

### **Matin :**

#### Echauffement corporel

---

Décomposer les différents segments, travail en 8 temps ; se regarder et se trouver beau.

#### Concentration

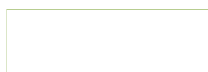
---

Marche dans l'espace ; faire passer une balle de couleur imaginaire à la personne qu'on croise ; 2<sup>ème</sup> balle d'une autre couleur ; 3<sup>ème</sup> balle.

#### Création d'une histoire

---

1 phrase donnée par le 1<sup>er</sup> (courte et au présent) adressée aux autres. Le 2<sup>ème</sup> enchaîne. Etc. Le 1<sup>er</sup> termine l'histoire.



## **Constitution de la deuxième boîte : structure de contes**

---

Différents contes (connus ou pas) sont narrés -de façon ± schématique-.

Chacun, individuellement, décortique la structure de son conte.

Mise en commun par groupes de trois : dégageons une structure commune.

Voici le fruit de nos recherches :

### **Groupe 1 :**

- Présentation/mise en place du lieu et des personnages ; temporalité floue
- Qui agit ? → clan des gentils/clan des méchants
- Élément déclencheur
- Rythme de l'histoire
  - ◆ Changements de situation
    - → Quête
    - → Solution magique
  - ◆ On pense que le méchant va gagner
- Fin → souvent heureuse (problème solutionné)
  - ◆ Il y a une morale (qui justifie la fin -heureuse ou malheureuse-)

**nb** importance du nombre 3 (les parents et un enfant ; trinité, sexe, ...)

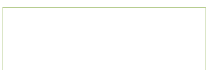


## HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

### Groupe 2 :

- Présentation
  - ◆ Des personnages
  - ◆ Du lieu et du décor (qui est fixe)
- Situation problématique → qui engendre le suspense
- Dénouement → engendre les retrouvailles (=apportent un réconfort)
- La morale
  - ◆ Explique la fin
  - ◆ Parfois sous-entendue





Une structure existante : le schéma de Greimas

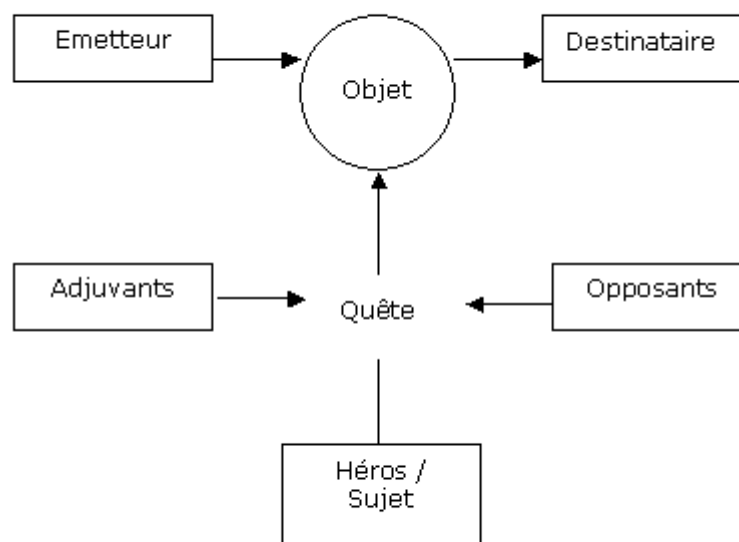
Le schéma actanciel rassemble l'ensemble des rôles (les actants) et des relations qui ont pour fonction la narration d'un récit, par acte. Il a été créé par A. J. Greimas en 1966[]

Un personnage, le héros, poursuit la quête d'un objet.

Les personnages, événements ou objets positifs qui l'aident dans sa quête sont nommés adjuvants. Les personnages, événements ou objets négatifs qui cherchent à empêcher sa quête sont nommés opposants.

La quête est commanditée par un émetteur (ou destinataire), au bénéfice d'un destinataire. D'une façon générale, tous les personnages qui tirent profit de la quête sont les bénéficiaires.

Plusieurs rôles peuvent être cumulés par un personnage, un objet ou un événement ; ou ils peuvent être répartis entre plusieurs personnages, objets ou événements. Il est à noter que plus d'un schéma actanciel peut s'appliquer à une seule histoire.



## **Exemples :**

- Un roi (émetteur) demande à un chevalier (héros) d'aller chercher une fleur magique (objet), et la lui remettre (l'émetteur est ici le destinataire). Sur son chemin, le chevalier devra se protéger d'un orage (opposant) dans une grotte (adjuvant), puis combattre un dragon (opposant) qu'il tuera grâce à une épée magique (adjuvant) donnée par un lutin (adjuvant).
- Plus moderne : Le commissaire Dupont (émetteur) charge de l'enquête notre héroïne Martine (héros), afin de découvrir le meurtrier de Hans (objet). Des indicateurs (adjuvants) fourniront des indices, des preuves seront trouvées, un suspect (opposant) se croyant inculpé tentera de tuer Martine. Le coupable (opposant) sera confondu, s'ensuivra une course-poursuite et des échanges de coups de feu avant l'arrestation et la remise du coupable au juge d'instruction.

## **Une autre référence :**

La structure du conte, selon Vladimir Propp, détermine 31 fonctions ou étapes dans la construction du récit. Il s'agit par une série de questions d'identifier les actions essentielles du récit, son déroulement. Ces éléments sont mémorisés et constituent les piliers de la mémoire sur lesquels le conteur construit sa narration.

Un récit peut se résumer à 3 étapes: avant / pendant / après.

### **AVANT:**

Situation stable de départ où sont données les 3 réponses à 3 questions: quand? où? qui?

Cette situation stable est rompue par un déclencheur, un problème qui se pose:  
pourquoi ?

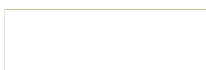
### **PENDANT:**

Ce problème est un manque, une absence qui provoque le départ du héros. Le pendant, l'espace du conte, est la quête menée par le héros pour résoudre ce manque.

Pendant son cheminement le héros va traverser des pays, rencontrer des amis et des ennemis, réussir des épreuves, mener une série d'actions dans une tension dramatique.

### **APRES:**

Résultat des actions. Situation finale stable qui répond toujours à la situation de départ. La solution au pourquoi a été trouvée, le manque est comblé, le conte peut s'achever.



## **Remarques:**

Dans la situation de départ (avant), les personnages (qui?) ne sont que des silhouettes: on ne sait des personnages que ce qui est nécessaire au bon déroulement de l'histoire.

C'est dans l'espace du conte (pendant) que l'on trouve le merveilleux, les moyens magiques ou les pouvoirs extraordinaires.

La situation finale (après) est une situation d'abondance. Qualitativement et quantitativement, la situation finale est au-dessus de la situation initiale.

## Une dernière analyse pour la route...

### **Le schéma narratif :**

La construction des contes peut-être présentée sous la forme d'un schéma que l'on appelle schéma narratif; généralement, le conte est composé de cinq étapes qui sont:

- La situation initiale: elle présente les personnages et leurs caractéristiques essentielles ainsi que les conditions dans lesquelles ils vivent. Le lecteur découvre le cadre dans lequel l'action va prendre naissance. Le temps employé est donc habituellement l'imparfait.
- L'élément perturbateur: un événement, un choix du personnage vient bouleverser la stabilité de la situation initiale. Cette perturbation est souvent signalée par un complément de temps (un groupe nominal tel que un jour ou un mot invariable tel que or). Le passé simple sert à relater cet événement qui déclenche l'action.
- L'action: c'est généralement la partie la plus longue du récit puisqu'elle correspond aux aventures du personnage principal; elle relate les épreuves qu'il rencontre et qu'il doit surmonter.
- L'élément de résolution: un événement, un personnage ou une action mettent fin aux aventures du personnage principal.
- La situation finale: elle marque le retour des personnages à la stabilité, que ce soit dans le bonheur (le plus généralement) ou dans le malheur.



## HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

### **La distribution des rôles dans le conte :**

L'action du conte est organisée par le rôle que jouent les personnages; ceux-ci peuvent remplir l'une des fonctions suivantes:

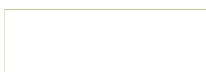
- Le sujet (héros): celui qui réalise l'action.
- L'objet: ce que recherche le héros (ce peut être un personnage, par exemple une princesse disparue, mais aussi, parfois, quelque chose de précieux, comme la jeunesse éternelle, ou des sacs d'or...)
- L'aide (l'adjuvant): celui qui aide le héros.
- L'opposant: celui qui empêche le héros de réaliser son action.

Assurément, il ne faut pas appliquer ce schéma de façon mécanique dans tous les contes; il sert à repérer l'organisation du conte qu'on lit ou qu'on écrit, mais ne doit pas être considéré comme une contrainte.

### **Le destin des héros :**

De la situation initiale à la situation finale, les héros connaissent des destinées différentes:

- Après une série d'épreuves qu'il a affrontées et dont il a triomphé, le héros voit sa situation s'améliorer (le Petit Poucet, abandonné pour cause de misère, devient riche);
- Au contraire, il arrive que le héros voie les choses tourner mal (le Petit Chaperon Rouge chez Perrault);
- Parfois, le conte présente en parallèle deux héros qui subissent les mêmes épreuves; mais l'un réussit tandis que l'autre échoue (Cendrillon et ses sœurs aînées).



## **Constitution de la troisième boîte : les formulettes**

---

NB : formulette = accroche ; manière de donner le ton, de plonger le public dans un certain univers.

Les formulettes servent à :

- Introduire le récit. C'est la porte qu'on ouvre. De l'autre côté, il y a l'univers magique. Le silence se fait. Le conteur se met en voix.
- Rythmer le récit. C'est le refrain de l'histoire. Des mots ou des formes simples se répètent d'étape en étape, comme pour marquer un temps de repos et de rêverie avant d'aller plus loin.
- Fermer le récit. C'est la porte qui se referme. Elles soulignent l'aspect fictif du récit, rompent l'illusion réaliste et ramènent l'auditoire à la réalité quotidienne.

Chacun des 2 sous-groupes est invité à écrire des formulettes de début, de milieu et de fin.

### **Quelques exemples de formulettes :**

#### **Formulettes de début**

- Il était une fois...
- Au temps jadis...
- Une fois il y avait, une fois il y aura...
- Voici ce qui fut ici, cela sera ou ne sera pas...
- Plus je vous en dirai, plus je mentirai et je ne suis pas payé pour vous dire la vérité...

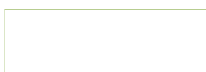
#### **Formulettes de début et de fin :**

- A Pampelune, quatorze vents, au logis de beaux chats blancs.  
(...) On y a fort bien mangé, j'y étais, je peux vous le raconter.
- Ce sont des contes de Robert mon oncle.  
(...) Je passe par un pré, mon conte est achevé.
- Ce sont des histoires de la forêt noire.  
(...) Ce sont des histoires de mon oncle Grégoire.
- Cric, crac, ah quel malheur, ma petite sœur est tombée dans le beurre.  
(...) La nuit est venue, le coq a chanté et mon conte est terminé

- Cric, crac, berlurette, mes lunettes, Saint-Glinglin, mes patins.  
(...) Tout le monde dansa, grands et petits, j'en suis revenu et mon conte est fini, cric, cric.
- Cric, crac, entendu, convenu, turlututu chapeau pointu.  
(...) Et le coq à l'aurore chanta, le coq du jour claironna et le conte finit là.
- Cric, crac, faites silence, faites silence, c'est la queue du chat qui danse.  
(...) La petite souris fait i i i et voilà, mon conte est fini.
- Cric, crac, j'ai la clef dans mon sac.  
(...) Et cric et crac, voilà l'histoire sortie de mon sac.
- Cric, crac, je vais dans le pré  
(...) Je suis passée par le pré, tric, trac, mon conte est achevé.
- Cric, crac, sabot, cuillère à pot, je sais un conte.  
(...) Ni, ni, mon petit conte est fini.
- Cric, crac, tu dances, sur la balance, tu t'envoies du pot de colle.  
(...) Courou, courou, tu passes par le petit trou.
- Faites silence, faites silence, mon histoire commence.  
(...) C'est fini pour moi.
- Faites silence, faites silence, c'est la queue du chat qui danse, quand le chat a dansé, quand le coq il a chanté, le silence est arrivé, mon histoire peut commencer.  
(...) Je monte sur la queue d'une souris, elle fait tititi, et mon conte est fini.

### **Formulettes de fin :**

- Cric, crac, écoutez bien, je l'entends d'ici, la fauvette fait cui-cui et voilà, le conte est fini.
- Et le conte continue, et continue, et continue jusqu'à se noyer dans la mer.
- Et le conte pénètre dans la forêt ... Il nous rapportera une récolte, et peut-être deux encore.
- Kiki carabi, mon histoire est finie pour aujourd'hui.
- Le conte est fini, je vais le replacer sous l'arbre où je l'ai trouvé et où quelqu'un viendra le reprendre.
- Je suis passé par mon pré.  
Mon conte est achevé.  
Je portais mes souliers de saindoux.



Ils se fondirent en chemin.

Et ceux de verre.

Pour vous le faire croire.

- Voici une souris, mon conte est fini.
- Trotte la souris, mon conte est fini.
- Cric,crac, mon conte est dans le sac.
- Autrefois était autrefois, et aujourd'hui est un autre temps...

## **Après-midi:**

### Claps

---

Plusieurs claps simultanés à envoyer sur le 3ème temps.

### Exercice de concentration

---

Groupe en cercle, sans aucune concertation, chacun doit prononcer un nombre entre 1 et 20, dans l'ordre et jamais en même temps que quelqu'un d'autre.

### Jeu du miroir

---

D'abord tout le corps, puis uniquement les expressions du visage.

### La machine à écrire

---

Chacun est responsable de plusieurs lettres de l'alphabet. Une phrase est lancée. Lorsque la lettre arrive, la personne frappe dans les mains. Tous frappent une fois entre chaque mot et deux fois au point final. « le vecteur est à Charleroi. »

## **Ecriture des contes**

---

Travail de table, en sous-groupes, sur les 2 contes retenus.

Réapproprions-nous les techniques, les boîtes (personnages, lieux, structures des contes, formulettes) explorées durant les deux premières journées.

Mentionnons-y les bruitages à insérer ainsi que les musiques.



## HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi

### **Jour 3**

#### Objectifs :

- ➔ Terminer l'écriture des 2 contes.
- ➔ Enregistrer les voix et les bruitages
- ➔ Mixer (voix, bruitages, musiques)

### **Matin :**

#### Echauffement corporel

---

Par segments : un sparadrap est collé ...aux pieds, genoux, jambes, bassin, épaules, mains, bras, cou, tout le corps.

#### Exercices vocaux

---

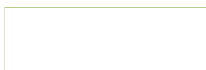
- Travailler la respiration
- Cacher un objet : faire des « A », « i », « O » + ou – forts selon que la personne est proche de l'objet
- Dire une phrase (« Qui entre dans ma maison ? » ou « Suis-moi dans mon aventure ») à la manière d'un personnage imposé ( ogre, princesse, ...)

#### Ecriture

---

#### Enregistrement

---





# HISTOIRES À CONTER ET À ÉCOUTER

29, 30 janvier et 01 février 2018 – ASBL Orbitale-Le Vecteur à Charleroi



## **Après-midi :**

Suite et fin.

Écoute des 2 contes !

Et en fin de compte, c'est la fin du conte !

## ANNEXE I : C-PAJE, QUI SOMMES-NOUS ?

### Identité Une asbl



- \*Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- \*une équipe pluridisciplinaire
- \*un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- \*une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

### Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant). Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

### Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

### Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

### Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

### Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

### Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.