

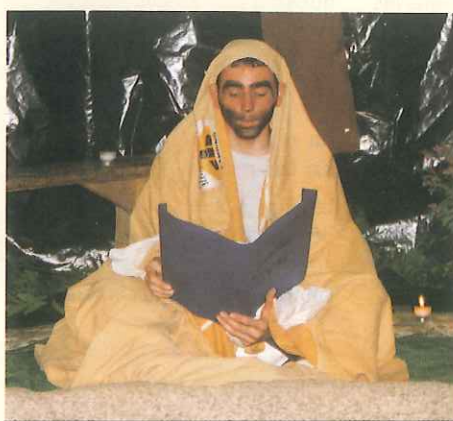
LES BONS CONTES FONT LES BONNES SOIRÉES

FICHE TECHNIQUE ANIMATION
MONTER UNE VEILLÉE CONTES



PHOTOS EEDF

En cette année placée sous le signe de Kewarra, les contes sont à l'honneur. C'est l'occasion de mettre en place des activités et des veillées contes. Voici une trame de veillée à disposition de toute équipe de responsables !



Des éléments de costume, tels ces masques, sont à la disposition des participants.

Le conteur a une place bien identifiée.

La veillée est le temps privilégié pour les contes. En plein air ou près de la cheminée, la nuit qui tombe est bien propice à ces histoires frissonnantes ou merveilleuses. Faisons-en une veillée originale, pour le plaisir de tous, et qui pourra aussi être le départ de grands jeux et d'autres voyages vers ces pays enchanteurs. Cette veillée est proposée et préparée par l'équipe de responsables et elle associe les enfants et jeunes. Elle est de ce fait interactive. Une veillée conte que l'on vit est la meilleure des veillées ! Dans un premier temps (en amont du jour !), l'équipe de responsables va inventer une histoire/conte ou prendre un conte existant dans lequel vont se mêler différentes sortes de « personnages » qui seront ensuite mis en vie par les responsables et par les équipes de participants. Le terme de « personnage » est à prendre au sens le plus large : personnes humaines, animaux plus ou moins doués de parole, créatures imaginaires voire même objets animés... Il est indispensable que l'équipe qui rédige ou choisit le conte ne s'y prenne pas au dernier moment afin de bien s'imprégner de l'histoire.

Nous voici en début de veillée !

Dans la première partie de la soirée, dite phase de préparation, un responsable donne l'explication du déroulement de la soirée (sans raconter le conte !). Il procède ensuite à la répartition des participants en équipes correspondant aux différents personnages. Leur première mission sera de se fabriquer un élément de « costumation » propre au personnage attribué. La présence d'un responsable est indispensable dans chaque équipe. Tout le matériel aura été auparavant réuni et même réparti dans les différentes équipes : lés de tissus (avec des épingles de sûreté pour les faire tenir), papiers colorés, pièces de déguisements, masques, maquillage... Pendant ce temps, les autres responsables disponibles préparent le lieu : quelques éléments de décors à placer judicieusement, les costumes



PHOTO JEAN-PIERRE LAVABRE

Les « personnages » du conte peuvent intégrer des compétences particulières des participants. Cela participe au spectacle.

RESSOURCES

- *Les livres de conte. Il y en a des centaines regroupant les textes par périodes, par régions géographiques (France et Monde) ou par thème. Notre préférence va à la collection « Mille ans de contes... » éditée par Milan. Dans chaque ouvrage de cette série, les contes sont introduits par des indications utiles au conteur : durée, personnages, conseils de « mise en scène ».*
- *Le jeu de cartes « Il était une fois » (édité par Atlas Games) qui permet de créer « en temps réel » des histoires imaginaires. Il y a une règle du jeu bien précise (plutôt pour les plus de 11 ans) mais l'animateur trouvera facilement à utiliser ces cartes comme support de créativité.*
- *Le Journal de l'animation n°17 (mars 2001) et son dossier « l'animateur à l'heure du conte » complémentaire à cette fiche.*



personnels, l'aménagement du lieu où seront assis les participants (un lieu feutré, calme avec, si possible, une lumière atténuée). Il faut absolument prévoir un lieu surélevé et visible de tous pour le conteur (chaise sur une table par exemple).

La phase du conte en lui-même

Les équipes des participants désormais costumés arrivent sur le lieu et s'installent dans le calme sur un emplacement

prévu et indiqué par le conteur. Une salle ou un lieu bien préparé crée immédiatement une certaine ambiance et participe à l'implication naturelle et spontanée des équipes. Le conteur explique alors la règle : la bougie placée en bas impose le silence total et le calme, les équipes doivent alors se rasseoir. Quand la bougie est levée, l'équipe désignée intervient dans le conte et fait ce qui est dit dans l'histoire. Et c'est le début, « Il était une fois... ».

Le conte va alors se jouer devant et avec les spectateurs-acteurs : les équipes-personnages interviennent au fur et à mesure de leurs apparitions dans l'histoire : scènes mimées, chants, cris... Personne ne peut prendre le risque de quitter l'histoire... puisqu'il en fait partie !

Les sujets d'attention

- le conte en lui-même ne doit pas trop long (3/4 d'heure à une 1 heure). Pour une veillée de 1h30, les 30 minutes restantes servent à la phase de « costumation » des équipes.
- toutes les équipes doivent intervenir régulièrement et de manière équilibrée. Une équipe ne peut être « éliminée » (« tuée » ?) dès le début. Par contre, il est des moments où plusieurs équipes interviennent simultanément.
- le conteur se doit de bien connaître le conte. Il veille à sa diction, parle fort et articule. Un certain charisme est bien utile ! La lecture du texte reste quand même un pis-aller... Dans ce cas, le texte sera « habillé » à la manière d'un parchemin, d'un grimoire en fonction du thème de l'histoire.
- le retour au calme ne peut se faire en criant. Seule la bougie fait office de régulateur.
- les responsables présents dans les équipes se doivent d'être discrets s'ils reprennent un participant. Tout cela concourt à conserver la sérénité du moment.
- tout conte a une fin qu'il convient de bien marquer (qu'elle soit triste ou joyeuse). Et avant d'aller se coucher, chaque participant sort de son personnage (au propre, en enlevant son costume, et au figuré en quittant l'histoire). Cette veillée est possible avec toutes les tranches d'âge qui peuvent même être mélangées. Voici donc une première utilisation du conte dans nos activités, de manière interactive, telle qu'on l'aime. Cette soirée est tout à fait complémentaire avec les « contes mis en jeux, les ateliers de créativité et d'écriture... Cric, crac, mon histoire est finie, je la remets dans mon sac !