Séquence de français

Hé Hop ! Écrire une fable comme La Fontaine et Ésope

Autrice : Marie Butstraen (romaniste et animatrice pédagogique/citoyenne à la Fabrique de Soi, service de Laïcité Brabant wallon)



Objectifs

- Dire quelque chose de soi ou du monde, à sa manière
- Transformer une idée en histoire
- Apprendre à écrire pour faire réfléchir

Durée

2 x 50 minutes

Âge

De 10 à 12 ans

Matériel

- Dictionnaire (papier ou numérique)
- Les annexes (pp. 23 à 29) imprimées en un exemplaire pour deux enfants
- Une grosse dose d'imagination

Compétences mobilisées

- Identifier les caractéristiques d'un genre littéraire
- Enrichir son vocabulaire et manier le sens propre/figuré
- Produire un texte narratif court et structuré
- Développer l'esprit critique et la créativité

Compétences du référentiel de français[1]

ORIENTER SA PRISE DE PAROLE, SON ÉCOUTE, SA LECTURE, SON ÉCRIT

Savoirs

Intentions de communication.

- Connaitre les intentions : informer ; donner du plaisir/susciter des émotions ; enjoindre ; persuader/convaincre (P4 à P6).

CONSTRUIRE UN MESSAGE SIGNIFICATIF /DU SENS

Savoirs

Stratégies/habiletés de compréhension – Écouter / lire

- Nommer et décrire les stratégies/habiletés de compréhension : se créer des images ((se) construire une représentation mentale du texte) ; faire des hypothèses (anticipation et interprétation) et les vérifier ; résumer (percevoir le sens global) ; retrouver des informations (prélever des informations explicites) ; lire entre les lignes (élaborer des inférences) ; relier le texte et les illustrations (mettre en relation le texte et les illustrations) (P4 à P6).

Savoir-faire

Structurer sa pensée dans des écrits ou échanges oraux réflexifs

- Partager ses écrits réflexifs : chercher à préciser sa pensée ; expliciter ses idées, apporter des exemples, évoquer des faits (P4, P5) ; confronter des idées entre elles (P6).

Identifier le genre du message entendu ou d'un texte

- Dégager les caractéristiques de la structure textuelle dominante afin d'en définir le genre (P4 à P6).

APPRÉCIER, AGIR/RÉAGIR, RÉVISER

Savoirs

Culture littéraire – Lire / écouter

- Connaitre des œuvres du patrimoine littéraire (contes, légendes, fables…) rencontrées à l'école (P4 à P6).

1 Issues des Référentiels du Tronc Commun publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. http://www.enseignement.be/public/docs/r-f-rentiel-de-fran-ais-langues-anciennes-frala-.pdf. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉAMBULE

Cette séquence vise à amener les enfants à écrire petit à petit leur propre fable. Chaque étape prépare la suivante : il est donc essentiel de les suivre dans l'ordre. La réécriture est une stratégie pédagogique qui vise à améliorer l'expression écrite. Elle permet aux apprenants de développer leurs compétences rédactionnelles en revisitant et en améliorant leurs propres textes, et/ou ceux des autres. Cette méthode favorise la prise de conscience des erreurs, l'enrichissement du vocabulaire, la structuration des phrases et l'amélioration du style.

L'animateur joue un rôle d'accompagnateur : il guide les enfants dans la découverte du genre de la fable, encourage les échanges et recentre la discussion si elle s'éloigne de l'objectif.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

Cette activité peut être menée en partie collectivement et en partie en binômes. Les annexes constituent le support pour le travail en binômes. L'animateur adaptera la disposition du local en conséquence.

DÉROULEMENT

1. PREMIÈRE APPROCHE DU GENRE DE LA FABLE (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Introduction à la séance par la réflexion (5 min)

L'animateur introduit la séance en expliquant aux enfants qu'ils vont découvrir et s'essayer à l'écriture d'un type d'histoire un peu particulier : la fable.

Il commence par leur demander : « *Pouvez-vous citer des histoires (film, livre, série, BD, jeu vidéo, etc.) où les animaux parlent et se comportent comme des humains ? Lesquelles ? Qu'est-ce que ces histoires ont de particulier ?* »

L'animateur note les réponses des enfants au tableau.

Conseil à l'animateur
Si les enfants ne parviennent pas à répondre, vous avez la possibilité de les aider en leur demandant : « *Depuis toujours, vous êtes entourés d'histoires. Pensez à votre film préféré quand vous aviez 6 ans. Par exemple : comment est représenté le renard dans les dessins animés ?* »

1.2. Découverte de trois fables et de leurs personnages (20 min)

L'animateur distribue les fables et le questionnaire (annexe 1, pp. 23-25) et propose aux enfants de travailler en binôme. Il n'est pas nécessaire que chaque groupe travaille sur les trois textes : chacun progresse à son rythme, selon sa motivation. Avant de procéder à la découverte des textes, l'animateur fait lire les questions. Cela permettra aux enfants de comprendre ce qu'ils doivent chercher dès la première lecture.

Conseil à l'animateur
Insistez sur une lecture à voix haute, cela pourra attirer leur attention sur la musicalité du texte via la présence de rimes. Si vous remarquez que les enfants comprennent difficilement les fables, vous pouvez leur proposer un moment pour les expliquer.

Grâce aux échanges de leur réflexion, les enfants dégageront les premières caractéristiques de la fable. L'animateur propose ensuite le partage au collectif des réponses des différents binômes.

1.3. Sens propre et sens figuré (10 min)

L'animateur donne cette consigne : *« D'une histoire à l'autre, les mêmes animaux sont souvent repris pour incarner certaines qualités, certains défauts voire certains tempéraments. Nous allons essayer de comprendre ce que représentent les différents animaux. »*

Il distribue la fiche de création des personnages (annexe 2, p. 26) et demande aux enfants de prendre quelques minutes pour réfléchir aux réponses à donner aux consignes et les écrire dans le tableau. Il les interroge ensuite sur ce qu'ils mettraient dans le tableau. Il leur rappelle, au besoin, qu'il n'y a pas de bonnes et de mauvaises réponses.

Conseil à l'animateur
Vous pouvez demander oralement si ces phrases sont au sens propre ou au sens figuré :
- Il est tombé dans les pommes.
- Elle a des étoiles dans les yeux.
- La pomme est un fruit sucré.
- Les flammes dansent dans la cheminée.

1.4. Pourquoi utiliser des animaux dans les fables ? (5 min)

L'animateur pose ces premières questions et stimule les échanges :

« Qu'est-ce que ça change de raconter une histoire avec des animaux ? Si l'on prend une des histoires citées au début, qu'est-ce que cela changerait si elle était racontée avec des personnages humains ? »

Ensuite il leur demande de réfléchir aux raisons qui pouvaient motiver les auteurs à utiliser des animaux dans leur récit (il pourra leur donner une réponse s'il le souhaite).

« À votre avis, pourquoi certains auteurs de l'époque utilisaient-ils des animaux aux traits humains (anthropomorphisés) pour raconter des histoires ? (Par exemple : utiliser un loup pour parler d'un roi cruel) »

Réponse
À l'époque de Jean de La Fontaine (17e siècle), les fables étaient écrites pour les adultes !
Les auteurs y critiquaient la société et les puissants, mais sans parler de vraies personnes. À la place, ils utilisaient des animaux pour faire passer des messages. Comme ça, ils évitaient les punitions des gens qu'ils critiquaient. C'est ce qu'on appelle l'allégorie. Malin, non ?

1.5. Création des personnages (5 min)

L'animateur propose aux enfants de commencer à travailler sur leur propre fable ! Première étape : imaginer des personnages. Il leur dit de poursuivre le travail sur la fiche de création de personnages (annexe 2, p. 26) et passe de binôme en binôme pour accompagner les enfants dans leur démarche d'écriture. Pour les aider, il peut également disposer des images d'animaux dans chaque groupe (animaux au sens propre, des personnages anthropomorphisés des films et séries d'animation, etc.)

2. ÉCRIRE UNE FABLE (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Découvrir la leçon de vie (15 min)

Les enfants travaillent en binôme sur la fiche « Découvrir la leçon de vie » (annexe 3, p. 27). Ici aussi, il n'est pas nécessaire que chaque groupe travaille les trois extraits, chacun procède à son rythme et selon sa motivation. Avant de procéder à la découverte des extraits, les enfants lisent les questions auxquelles ils devront répondre.

Grâce aux échanges et la mise en commun de leur réflexion, les enfants dégageront entre eux une nouvelle caractéristique du genre de la fable : *la leçon de vie*. L'animateur leur propose ensuite une création collective d'une définition de la « leçon de vie » à partir de celle créée par les binômes.

2.2. Première étape d'écriture (15 min)

L'animateur distribue la fiche d'écriture (annexe 4, pp. 28-29). L'animateur passe de binôme en binôme pour s'assurer de la bonne progression de l'activité. Il peut rappeler aux enfants que les deux personnages doivent impérativement être présents et vivre un conflit.

Cette production n'est pas encore le texte final. En effet, chaque binôme va demander l'avis d'un autre binôme avant de poursuivre. Les enfants recevront donc des conseils, opinions et commentaires extérieurs qui leur permettront de peaufiner leur œuvre. L'animateur insiste sur le respect de la bienveillance les uns envers les autres et sur le besoin d'une argumentation pertinente structurée comme ceci : *j'aime... parce que .../ je n'aime pas ... parce que ...*



2.3. Deuxième étape d'écriture (20 min)

Avant de les laisser écrire en binôme, l'animateur fait un rapide rappel des caractéristiques du genre de la fable. Il peut mettre des dictionnaires à leur disposition et passer de groupe en groupe pour les aider et les motiver. Ensuite, les enfants passent à l'étape d'écriture de leur propre fable.

PROLONGEMENTS

1. PRÉSENTATION ORALE DES FABLES EN CLASSE

Mise en voix, lecture expressive, vote pour les fables les plus drôles, les plus profondes, etc.

2. RÉALISATION D'UN RECUEIL ILLUSTRÉ

Chaque binôme recopie sa fable au propre et illustre un passage.

3. LECTURE DES PAGES 16-17 DE LA REVUE

ANNEXE 1
LECTURE DE FABLES

**Lisez ces trois fables à haute voix.
Répondez aux questions qui suivent.**

LE LIÈVRE ET LA TORTUE
Jean de La Fontaine

Rien ne sert de courir ; il faut partir à point.
Le Lièvre et la Tortue en sont un témoignage.
Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point
Sitôt que moi ce but. – Sitôt ? Êtes-vous sage ?
Repartit l'animal léger.
Ma commère, il vous faut purger
Avec quatre grains d'ellébore.
– Sage ou non, je parie encore.
Ainsi fut fait : et de tous deux
On mit près du but les enjeux :
Savoir quoi, ce n'est pas l'affaire,
Ni de quel juge l'on convint.
Notre Lièvre n'avait que quatre pas à faire ;
J'entends de ceux qu'il fait lorsque prêt d'être atteint
Il s'éloigne des chiens, les renvoie aux Calendes,
Et leur fait arpenter les landes.
Ayant, dis-je, du temps de reste pour brouter,
Pour dormir, et pour écouter
D'où vient le vent, il laisse la Tortue
Aller son train de Sénateur.
Elle part, elle s'évertue ;
Elle se hâte avec lenteur.
Lui cependant méprise une telle victoire,
Tient la gageure à peu de gloire,
Croit qu'il y va de son honneur
De partir tard. Il broute, il se repose,
Il s'amuse à toute autre chose
Qu'à la gageure. À la fin quand il vit
Que l'autre touchait presque au bout de la carrière,
Il partit comme un trait ; mais les élans qu'il fit
Furent vains : la Tortue arriva la première.
Eh bien ! lui cria-t-elle, avais-je pas raison ?
De quoi vous sert votre vitesse ?
Moi, l'emporter ! et que serait-ce
Si vous portiez une maison ?

LE CORBEAU ET LE RENARD

Jean de La Fontaine

Maître Corbeau, sur un arbre perché,
Tenait en son bec un fromage.
Maître Renard, par l'odeur alléché,
Lui tint à peu près ce langage :
« Hé ! bonjour, Monsieur du Corbeau.
Que vous êtes joli ! que vous me semblez beau !
Sans mentir, si votre ramage
Se rapporte à votre plumage,
Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois. »
À ces mots le Corbeau ne se sent pas de joie ;
Et pour montrer sa belle voix,
Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.
Le Renard s'en saisit, et dit : « Mon bon Monsieur,
Apprenez que tout flatteur
Vit aux dépens de celui qui l'écoute :
Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute. »
Le Corbeau, honteux et confus,
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus

LE LOUP ET L'AGNEAU

Jean de La Fontaine

La raison du plus fort est toujours la meilleure :
Nous l'allons montrer tout à l'heure.
Un Agneau se désaltérait
Dans le courant d'une onde pure.
Un Loup survient à jeun qui cherchait aventure,
Et que la faim en ces lieux attirait.
Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage ?
Dit cet animal plein de rage :
Tu seras châtié de ta témérité.
– Sire, répond l'Agneau, que votre Majesté
Ne se mette pas en colère ;
Mais plutôt qu'elle considère
Que je me vas désaltérant
Dans le courant,
Plus de vingt pas au-dessous d'Elle,
Et que par conséquent, en aucune façon,
Je ne puis troubler sa boisson.
– Tu la troubles, reprit cette bête cruelle,
Et je sais que de moi tu médis l'an passé.
– Comment l'aurais-je fait si je n'étais pas né ?
Reprit l'Agneau, je tette encor ma mère.
– Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.
– Je n'en ai point.
– C'est donc quelqu'un des tiens :
Car vous ne m'épargnez guère,
Vous, vos bergers, et vos chiens.
On me l'a dit : il faut que je me venge.
Là-dessus, au fond des forêts
Le Loup l'emporte, et puis le mange,
Sans autre forme de procès.

LECTURE DE FABLES

Qui sont les personnages de ces fables ?

Trouvez des ressemblances entre ce que font ces personnages fabuleux et les êtres humains en général (par exemple : ils peuvent chanter).

Comparez la longueur des fables, la longueur des phrases et repérez s'il y a des rimes.

Partagez vos réponses et regardez s'il y a des similitudes entre ces trois fables.

ANNEXE 2

FICHE DE CRÉATION DE PERSONNAGES

À l'aide de vos observations :

➲ Complétez le tableau : que représente, selon vous, chaque animal au sens propre (=la signification du mot dans la réalité) et au sens figuré (=la signification abstraite/ imagée du mot).

Animaux	Sens propre	Sens figuré
La fourmi	*Petit insecte*	*Le travail et la rigueur*
Le lion	*Grand félin*	
Le renard		*La ruse et l'…….*
Le loup		
L'agneau		
…		

➲ Choisissez deux animaux qui vous intéressent et décrivez-les.
➲ Choisissez une qualité et son contraire et associez-les à vos deux animaux.
Par exemple : le lama et le rhinocéros + la joie et la tristesse.
Le lama peut être joyeux et le rhinocéros triste ce qui amènera un conflit de valeur entre vos personnages-animaux = un désaccord.

Animal 1 : _____ **Animal 2 :** _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

➲ Dessinez les deux personnages de votre fable :

ANNEXE 3

FICHE « DÉCOUVRIR LA LEÇON DE VIE »

Pour qu'une fable soit complète, il faut encore découvrir plusieurs traits du genre…
C'est parti : reprenons des extraits des trois fables déjà travaillées.

1.	2.	3.
« Rien ne sert de courir ; il faut partir à point. *Le Lièvre et la Tortue en sont un témoignage.* *Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point* *Sitôt que moi ce but. - Sitôt ?* *Êtes-vous sage ?* *Repartit l'animal léger.* *Ma commère, il vous faut purger* *Avec quatre grains d'ellébore. »* Le Lièvre et la Tortue Jean de La Fontaine	*« Le Renard s'en saisit, et dit :* *« Mon bon Monsieur,* *Apprenez que tout flatteur* *Vit aux dépens de celui qui l'écoute :* *Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute. »* *Le Corbeau, honteux et confus,* *Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus. »* Le Corbeau et le Renard Jean de La Fontaine	*« La raison du plus fort est toujours la meilleure :* *Nous l'allons montrer tout à l'heure.* *Un Agneau se désaltérait* *Dans le courant d'une onde pure.* *Un Loup survient à jeun qui cherchait aventure,* *Et que la faim en ces lieux attirait.* *Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage ?* *Dit cet animal plein de rage :* *Tu seras châtié de ta témérité. »* Le Loup et l'Agneau Jean de La Fontaine

- Choisissez l'un de ces trois extraits, lisez-le.
- Résumez cet extrait en une seule phrase et qu'avez-vous appris ?

- Que veut nous apprendre cette histoire sur la vie ?

- Comparez vos réponses avec les autres binômes.
- Relevez ensemble une leçon de vie dans chaque fable !
- Puis, créez une définition de la *leçon de vie*, ingrédient indispensable dans les fables !

La leçon de vie est

ANNEXE 4
FICHE D'ÉCRITURE

Reprenez vos deux personnages-animaux !

➲ Qu'est-ce que vous voudriez qu'ils apprennent dans votre fable, quelle serait la leçon de vie de vos personnages ? Faites-les vivre un début d'histoire.

Inspirez-vous de votre propre expérience pour commencer à écrire votre fable en binôme : *Exemple : Une erreur que j'ai faite / qu'un ami a faite, une chose que j'ai comprise un jour, un conseil qu'on m'a donné*

➲ Confiez votre début de fable un autre groupe.
➲ Qu'en pense-t-il ?
➲ Est-ce que les personnages sont assez caractérisés ?
➲ La leçon de vie est-elle suffisamment claire ?

Commentaires de vos camarades :

Dernière étape :

➲ Repensez à l'aide de votre animateur et de vos camarades à tout ce qui constitue une fable.
➲ Partagez vos impressions, vos doutes et vos remarques avant d'écrire la dernière version de votre chef-d'œuvre en binôme.

ANNEXE 4
FICHE D'ÉCRITURE (SUITE)

➲ À vos marques, prêt·e·s, fabulez :

Titre :

PRENOM et NOM des auteur.e.s :

Pour aller plus loin : et si votre fable rimait ?
Jean de La Fontaine écrivait presque toujours en vers.
Vous pouvez vous amuser à écrire quelques lignes avec des rimes (**AA**BB, A**B**A**B**…)
Pas besoin que ce soit parfait, l'important c'est d'essayer !

Par exemple :
Le hibou dit : « Pour briller, prends ta pl**ume**,
Écris la nuit, quand le silence all**ume**. »
La souris gribouilla, tremblante mais sinc**ère** :
Ses mots devinrent sages, drôles et exempl**aires**.