

## **Le conte populaire: un moyen pédagogique**

Yolande Bruneau

Volume 11, numéro 1-2, 1989

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1081574ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1081574ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Canadienne d'Ethnologie et de Folklore

ISSN

1481-5974 (imprimé)

1708-0401 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Bruneau, Y. (1989). Le conte populaire: un moyen pédagogique. *Ethnologies*, 11(1-2), 29–42. <https://doi.org/10.7202/1081574ar>

---

# Le conte populaire: un moyen pédagogique

---

Yolande BRUNEAU

A toutes les époques, les civilisations les plus diverses ont attribué au conte une valeur didactique. Par les fables, les récits d'animaux et les contes merveilleux, les membres d'un groupe social assimilent des valeurs et des normes de conduite qui régissent les relations sociales au sein du groupe. Par ailleurs, les milieux de l'éducation ont, à plusieurs reprises, utilisé des contes tout en ayant plusieurs intentions pédagogiques: il en résultait des transformations et une opération de censure des contes.<sup>1</sup> De plus en plus, les contes sont utilisés dans divers milieux pour favoriser le développement cognitif de l'enfant et le développement de sa personnalité.<sup>2</sup>

Les contes de tradition orale, au fil des temps, étaient destinés autant aux adultes qu'aux enfants. Les conteurs sélectionnaient tel ou tel conte de leur répertoire selon la composition de leur auditoire. La littérisation des contes, surtout depuis Charles Perrault, la pratique généralisée de la lecture, la diversité des mass media, les nouveaux rythmes de vie et la prolifération des loisirs sont autant de facteurs qui ont contribué à transformer de nos jours le rapport entre le conteur et son auditoire naturel. Progressivement, le conte est devenu jouet d'enfant et a été utilisé par les pédagogues. Après avoir

- 
1. Lucille GUILBERT, "Passage du conte oral au conte écrit dans les manuels scolaires; un exemple d'analyse sémiotique", dans *Etude de la construction de la mémoire collective des Québécois au XX<sup>e</sup> siècle*, sous la direction de Jacques Mathieu, Cahiers du CELAT, no 5, novembre 1986, p. 63-70; Lucille GUILBERT, "L'école, entre l'état et le peuple", dans *Recherches actuelles et mémoires collectives*, sous la direction de John R. Porter, Actes du CELAT, no 1, mars 1988, p. 59-76.
  2. Isabelle JAN, *La littérature enfantine*, 3<sup>e</sup> éd. rev., Paris, Editions ouvrières, 1977, 191 p.; Georges JEAN, *Pour une pédagogie de l'imaginaire*, Paris, Casterman, 1976, 170 p. (coll. E3); Georges JEAN, *Le pouvoir des contes*, Paris, Casterman, 1981, 239 p. (coll. E3); Gianni RODARI, *Grammaire de l'imaginaire, introduction à l'art d'inventer des histoires*, Paris, Les Editeurs français réunis, 1979, 251 p.

subi plusieurs mutilations au cours de leur insertion dans les manuels scolaires, ils sont maintenant, dans les meilleurs cas, mieux respectés dans leur intégrité.<sup>3</sup>

La présente étude se situe dans une perspective d'intégration sociale par le conte, considérée dans ses dimensions physique, intellectuelle, sociale et morale. Afin d'expérimenter toutes ces possibilités du conte, j'ai choisi d'utiliser les contes de tradition orale dans l'élaboration d'un camp jeannette. Utiliser des contes de la tradition orale québécoise pour la transmission des valeurs guides dans les camps jeannettes permet d'atteindre efficacement plusieurs objectifs: autonomie, débrouillardise, service de l'autre, goût du défi, connaissance de la nature, de la faune, et ainsi de suite. Le conte est un bon moyen de capter l'imaginaire de l'enfant et permet de l'initier à des valeurs qu'il aura à développer tout au long de son cheminement dans le mouvement. En effet, lorsque le dynamisme de la performance de la tradition orale est respectée, le conte peut assurer toutes ces fonctions, car l'enseignement qu'il permet est holistique, c'est-à-dire qu'il concerne une multiplicité de facettes sociales et psychologiques et s'intéresse au développement total de la personne.

Toutefois, une question cruciale se pose. Une utilisation du conte qui ouvre sur des activités manuelles, intellectuelles et sociales constitue en elle-même une transgression du conte, une violation de son espace et de son temps imaginaire. Ne risque-t-on pas de voir s'échapper la magie du conte qui, justement, abolissait les dangers et permettait une expérimentation libre de toutes les situations par la connivence qu'entretenait l'auditeur avec les personnages du conte? Cette tentative se justifie, si la réalité bascule pour ainsi dire dans l'imaginaire du conte, qui, au fil des épisodes, englobe les activités de l'enfant. Un camp d'une semaine, que ce soit un camp de vacance, de jeannettes, de scouts ou d'une autre formation, présente une situation privilégiée pour mettre à l'épreuve le "pouvoir des contes"<sup>4</sup> sur l'apprentissage rationnel de l'enfant, et ceci pour plusieurs raisons. D'abord le camp d'une semaine, la plupart du temps localisé à l'extérieur de la ville, constitue en lui-même un espace et un temps de nature radicalement différente du temps quotidien et des activités scolaires. De plus, les activités, proposées principalement sous un mode ludique, se comparent facilement aux tâches inhabituelles auxquelles doit faire face le héros du conte. Ainsi le camp dans sa globalité est un espace et un temps similaires à ceux du conte.

---

3. Voir note 1.

4. J'emprunte cette expression à JEAN, *Le pouvoir des contes*.

C'est dans ces perspectives que j'ai retenu comme terrain d'expérimentation des camps jeannettes du district de Trois-Rivières. La branche jeannette est le plus jeune groupe du mouvement guide et est composée de filles âgées de 9 à 12 ans. Rappelons que le mouvement guide et scout est un important mouvement d'éducation des jeunes conçu par Robert Baden-Powell en 1907 et qui connaît encore une grande popularité au Québec comme dans plusieurs autres pays. Ce mouvement vise le développement des jeunes à tous les plans, que ce soit intellectuel, physique, social, ou autre. Ce développement s'effectue par trois buts ou valeurs distincts: le service de Dieu, le service du prochain et le service de la patrie. Divers moyens pédagogiques sont utilisés pour transmettre ces valeurs: la vie d'équipe, la nature, les camps, les réunions, l'apprentissage des techniques et l'utilisation d'histoires. La méthodologie jeannette comporte déjà une histoire officielle, *Marie-Fée dans la forêt bleue*, qui encadre la formation des jeannettes et facilite l'intégration des valeurs et des activités. Dans la pratique, les animatrices ont recours à de nombreux récits lors des activités de ronde. Un camp jeannette se déroule selon un scénario-type précis. Chaque programme de camp s'articule autour d'une histoire, appelée thème, qui intègre des activités d'apprentissage. Ces activités, étroitement reliées à l'intrigue et aux images de l'histoire, produisent un effet de rythme qui répète le thème en le renouvelant et en l'enrichissant au fur et à mesure, permettant à l'enfant d'en comprendre entièrement le sens.

Le conte populaire, par sa structure rythmique, par l'itinéraire du héros et par la puissance de ses images évoquées grâce à l'action, se prête particulièrement bien au mariage de l'imaginaire narratif et de l'imaginaire du camp. Le programme de camp que j'ai conçu pour l'expérimentation s'intitule "Les aventures de Ti-Jean". Le camp se compose de six sous-thèmes qui sont autonomes mais qui suivent une courbe de progression adaptée à la formation jeannette. Dans le programme de camp proposé ici, les thèmes sont véhiculés à travers des contes. Chaque conte a été sélectionné en fonction des lois et des défis jeannettes auxquels il pouvait être associé. Une analyse sémiotique préalable de plusieurs contes a permis de découvrir les récits qui répondaient le mieux à la représentation des objectifs fixés par le mouvement. De plus, les contes retenus devaient susciter l'intérêt de l'enfant et, pour ce, ils devaient être racontés et adaptés à leur niveau de langage. La relation entre le mouvement guide et le conte merveilleux est qu'ils offrent tous deux un moyen d'initiation et de cheminement par le biais de l'imaginaire et du jeu.

### La méthodologie jeannette

Le programme de camp a été expérimenté chez les jeannettes. La branche jeannette regroupe des fillettes de neuf à onze ans. Les fillettes sont regroupées en unités appelées "rondes" qui comprennent habituellement 24 jeannettes. Chaque ronde est subdivisée en groupes de six, appelés sizaines. Les jeunes filles doivent progresser en vue d'être initiées à la philosophie de Baden-Powell, en respectant des lois auxquelles sont associés un défi et une valeur à acquérir. La progression s'effectue en sentiers. La ronde est divisée en trois sentiers auxquels sont attribués des lois et des défis précis à mettre en application.

LOI <sup>5</sup>	DEFI	MOYEN <sup>6</sup>
Une jeannette est propre	Je suis mon corps	physique
Une jeannette est active	Je suis créatrice	intellectuel
Une jeannette est vraie	Je suis unique	moral
Une jeannette amie de l'autre	Je suis l'autre	social
Une jeannette est joyeuse	Je suis davantage	religieux

La méthodologie jeannette est axée sur le jeu.<sup>7</sup> Le comité d'étude sur le scoutisme de l'Association des scouts de France dans son volume *Baden-Powell aujourd'hui*<sup>8</sup> a touché ce point en insistant sur le fait que le jeu est le premier éducateur. Il y a deux types de jeux: le jeu d'exercice et le jeu symbolique. Le jeu d'exercice vise à développer l'endurance physique du jeune. Le jeu symbolique permet de "mettre en jeu la réalité, c'est-à-dire manipuler la réalité grâce au jeu, l'explorer, la découvrir et découvrir en même temps ses possibi-

5. P. MONIER, s.j., *L'idéal*, SPES, Paris 5<sup>e</sup> éd., 1935, 222 p.

6. Idem.

7. LES GUIDES DE FRANCE, *Aumôniers*, Paris, Les Guides de France, 1962, 93 p.; GUIDES CATHOLIQUES DU CANADA (secteur français) *Les essentiels du guidisme, filles et femmes en devenir*, Montréal, Guides catholiques du Canada (secteur français), s.d. 85 p.; Diane DUBÉ, *Prendre ma place. . . Rester à ma place, guide pédagogique*, Montréal, Guides catholiques du Canada (secteur français), 1983, 88 p.

8. ASSOCIATION DES SCOUTS DE FRANCE, *Baden-Powell aujourd'hui*, Presses de l'Île-de-France, Paris, 1977, p. 23.

lités.”<sup>9</sup> Le jeu stimule directement l’imagination et ce caractère imaginaire sert de support à un projet, à un camp ou à une activité.

Le programme de camp jeannette que j’ai préparé est construit à partir d’un thème. Ce thème est constitué de contes de tradition orale, dont le héros est Ti-Jean. Par l’émulation de ce héros, les jeannettes font l’apprentissage des valeurs du guidisme. La méthode d’enquête d’observation participante ainsi que l’analyse sémiotique ont servi à démontrer ce phénomène de transmission des valeurs du guidisme.

### Elaboration du programme de camp jeannette

Toute activité jeannette se fonde sur un thème. Le thème est une histoire qui crée un cadre spatio-temporel dans lequel se déroulent les activités. La méthodologie officielle de la branche jeannette s’appuie sur l’histoire *Marie-Fée dans la forêt bleue*,<sup>10</sup> qui suit la progression que doit effectuer chaque jeannette au cours des trois ans qu’elle passera à la ronde. Cette histoire est utilisée dans le cadre des réunions hebdomadaires, mais d’autres thèmes y sont exploités: la vie de Graham Bell, la fête de la Sainte-Catherine, l’Hallowe’en. Dans les camps où les thèmes sont amenés par les chefs, il n’y a pas de thème officiel prévu. Les Calinours, Astérix, Tintin et d’autres personnages, souvent inventés par les animateurs, servent de support thématique aux programmes de camp.<sup>11</sup>

Le choix des contes qui ont servi à l’élaboration du thème du camp a été effectué selon deux critères majeurs: la continuité des thèmes et la présence constante du personnage principal. Il est important que le héros soit le même du début à la fin du camp, afin de réaliser le lien entre les différentes aventures racontées et afin de faciliter l’identification de l’enfant au héros.

Le programme de camp a été conçu selon la méthode utilisée par les animatrices jeannettes. Cette façon de faire consiste à allier récits et activités pour que les unes et les autres forment un ensemble cohérent. La préparation du programme de camp “Les aventures de Ti-Jean” tient compte de cette approche pragmatique, en ce sens que l’analyse sémiotique des récits sélectionnés corrobore le plus sou-

9. *Ibid.*, p. 35.

10. Suzanne MARTEL, *Marie-Fée dans la forêt bleue*, publié par les Guides catholiques du Canada, Montréal, 1981, 57 p. ASSOCIATION DES GUIDES CATHOLIQUES DU CANADA (secteur français), *Vivre à la ronde*, Montréal, 1982, 155 p.

11. Voir à ce sujet Yolande BRUNEAU, “Les calinours, olympiens pour enfants chez les jeannettes”, *Culture & Tradition* 11, 1987, p. 3-14.

vent les choix de la méthode empirique propre aux animatrices jeannettes. Par ailleurs cette analyse sémiotique a l'avantage de mieux associer certains éléments du conte à des lois et défis jeannettes et de les faire assimiler à travers telles activités appropriées; elle permet de plus d'apporter d'importants correctifs à la méthode empirique.

L'organisation du programme de camp s'articule autour d'un thème particulier. L'ensemble du programme de camp, comprenant les récits (contes, histoires, chansons, etc.), les règles et les valeurs à inculquer (lois et défis) et les activités, constitue ce que nous appelons en termes sémiotiques un texte. Ce grand texte correspond au programme narratif principal: transmettre les valeurs du guidisme. Le programme de chaque journée et les activités qui y sont regroupées selon les lois et les défis jeannettes forment les programmes narratifs secondaires, ou programmes d'usage, en ce sens qu'ils contribuent à réaliser le programme principal.

Chaque thème de camp est autonome; toutefois un de ces thèmes doit être réalisé sur deux jours. Le premier thème du camp est "Les aventures de Ti-Jean" qui, comme le thème de la journée de départ "Au revoir", ne comporte pas de récit. Ils constituent en quelque sorte l'ouverture et la clôture du camp. La progression de la jeannette (ainsi que de tout autre jeune) à travers ces thèmes débute par l'association d'individus qui unissent leurs efforts pour réussir une entreprise. L'acquisition de nouvelles connaissances solidifiera ces équipes pour leur donner une plus grande force d'action. Toutefois, le potentiel physique et matériel d'un groupe ou d'un individu doit être utilisé avec sagesse et jugement. La vie présente des choix et des obligations dont il faut tenir compte pour prendre des décisions. Le groupe, l'équipe maintenant solide, doit considérer chaque individu comme une personne qui possède une identité propre. L'identité personnelle et l'identité jeannette seront mises en valeur. Cette progression est valable pour tout individu qui vit en société.

### **Le bâtiment merveilleux**

Le conte *Le bâtiment merveilleux* a été sélectionné pour ses nombreux personnages extraordinaires et les épreuves qu'ils doivent subir. Ce genre d'histoire convient bien à la mise sur pied de mini-olympiades. La version originale est celle de Germain Lemieux, complétée par des éléments contenus dans un conte recueilli par Raymond Bouchard et Richard Couture. La version finale de ce conte est celle racontée d'après la version critique faite préalablement.

L'histoire *Le bâtiment merveilleux* raconte qu'un roi annonce aux gens du royaume que celui qui construira un bâtiment capable

d'aller sur mer, sur terre et dans les airs aura sa fille en mariage. Une vieille femme qui a trois fils les envoie tour à tour tenter l'expérience. Les deux premiers échouent, car ils se sont moqués d'une sorcière qu'ils ont rencontrée en chemin et qui leur a jeté un sort. Ti-Jean au contraire partage son repas avec la sorcière. Elle lui dit alors qu'il obtiendra le bâtiment merveilleux mais, pour ce, il doit promettre d'engager dans son équipage tous les gens qu'il rencontrera.

En chemin, il raconte l'homme fort, le grand coureur, le gros mangeur, l'homme à la fine oreille, le grand péteur et le grand tireur. A son arrivée chez le roi, celui-ci reconnaît que Ti-Jean a bel et bien le bâtiment qu'il désirait; toutefois, pour obtenir la princesse, il lui faut encore subir quelques épreuves. Le roi propose Margot pour concurrente et Ti-Jean propose son équipage. Les épreuves consistent en une course, à manger une grande quantité de fèves et à transporter un poids très lourd. Le poids choisi est l'or du roi. L'homme fort est capable de transporter tout l'or du roi et il l'amène au bâtiment. Ti-Jean et son équipage se sauvent. Ils sont attaqués par l'armée du frère du roi. Le grand péteur l'anéantit en provoquant de la houle sur la mer avec un pet. Rendu à bon port, ils se sont partagé l'argent, se sont fait construire un château et se sont tous mariés.

Dans ce conte, l'analyse sémiotique démontre que Ti-Jean part à la conquête du pouvoir matériel. Pour atteindre ce but, il doit exploiter ses ressources humaines. Sa manière d'agir avec les autres lui permettra d'obtenir le bâtiment merveilleux. Il formera une association, en l'occurrence, son équipage avec qui il viendra à bout des épreuves du roi pour obtenir finalement le pouvoir matériel promis par le roi. Cette association augmente son potentiel humain. Le récit s'articule autour de l'opposition suivante:

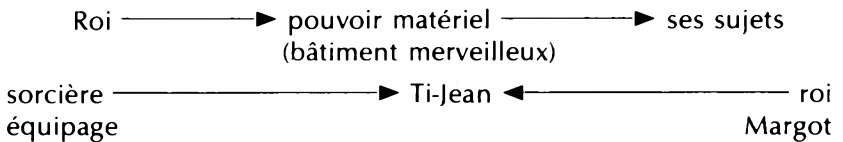
pouvoir matériel

ressources matérielles  $\longleftrightarrow$  ressources humaines

Les ressources matérielles sont les outils et moyens susceptibles d'amener un pouvoir matériel, lesquels ne laissent pas la place à l'humain et à son potentiel. Quant aux ressources humaines, elles concernent le développement de l'être humain aux plans intellectuel et spirituel qui lui permettent, dans ce récit notamment, de disposer d'un pouvoir matériel avec sagacité. Le programme narratif du récit est le suivant:



- Contrat: obtenir le pouvoir matériel du roi en possédant son argent et sa fille.
- Compétence: les pouvoirs surnaturels de la sorcière et de l'équipage.
- Performance: construire le bâtiment merveilleux du roi dans un premier temps et réussir les épreuves imposées par le roi. Ensuite il faudra voler l'or du royaume.
- Sanction: Ti-Jean et son équipage sont devenus riches et se sont trouvés des femmes à leur goût.



Le destinataire, le roi, annonce à ses sujets (destinataires) que celui qui construira un bâtiment capable d'aller sur terre, sur mer et dans les airs aura sa princesse en mariage et les trois quarts de sa couronne (sanction). Plusieurs sujets virtuels tentent de réaliser la quête. Les deux frères de Ti-Jean essayent tour à tour. Aucun d'eux ne réussit. Cette quête met en jeu le potentiel humain des personnes et les deux frères refusent l'aide de la sorcière. Ti-Jean est rempli de gentillesse envers la vieille dame. Il use de son potentiel humain, qui est, à ce stade du récit, très minime par rapport à ce qu'il découvrira. La sorcière, adjuvant, le mettra sur la voie du pouvoir matériel. Elle lui donnera le bâtiment merveilleux et lui fera promettre d'engager un équipage. Cet équipage fournit le potentiel humain. L'association avec l'équipage assure à Ti-Jean le pouvoir matériel. Le parcours figuratif du pouvoir humain est présent tout au long du récit. Il s'oppose au pouvoir matériel. Même si Ti-Jean possédait le pouvoir matériel, le bâtiment merveilleux, il ne pourrait réussir sa quête seul. Son équipage est composé de gens qui possèdent tous des pouvoirs surhumains. Tous ont une capacité physique surdéveloppée.

Le roi refuse de donner ses pouvoirs matériels en échange du bâtiment merveilleux. Il propose à Ti-Jean d'affronter des épreuves physiques contre Margot qui est physiquement développée, mais non surhumaine. Les membres de l'équipage et Ti-Jean réussissent les épreuves et volent l'or du royaume: riches, ils possèdent un pouvoir matériel.

Cette quête suggère que pour obtenir des pouvoirs matériels il faut d'abord posséder des pouvoirs humains très développés, c'est-

à-dire qu'il faut développer son corps, son intelligence, ses talents pour être capable d'assumer le pouvoir matériel. Le roi n'ayant pas développé ses pouvoirs humains, qu'on pourrait nommer plus justement des ressources intérieures, ne possède pas les moyens de conserver son pouvoir matériel. Margot est incapable de réussir sa quête.

La rencontre entre Ti-Jean et l'adjuvant, la sorcière, est essentielle. La sorcière fait débiter la quête de Ti-Jean en lui donnant un premier objet-valeur: le bâtiment merveilleux. La performance suit. Ti-Jean engage un équipage et réussit les épreuves du roi. C'est l'équipage qui permettra à Ti-Jean d'obtenir le pouvoir matériel.

Tout au long de leur formation, les jeannettes apprennent des choses qui leur permettent d'aller au-delà d'elles-mêmes et de progresser. Dans le conte *Le bâtiment merveilleux*, la formation est actualisée par l'équipage. Pour assumer des responsabilités matérielles, il faut développer certaines qualités. Ces qualités sont reproduites ici par les membres de l'équipage. De même, chaque sizaine est un équipage qui doit développer ses capacités pour parvenir à l'idéal guide.

Dans le programme de camp jeannette,<sup>12</sup> la loi et le défi attribués au thème du bâtiment merveilleux est "une jeannette est l'amie de l'autre" et le défi, "je suis l'autre". Dans cette journée d'activités, la quête de Ti-Jean sera d'acquérir le pouvoir du roi; sans aide il ne pourra réussir. Dans un premier temps une sorcière lui donnera un bâtiment merveilleux en lui faisant promettre de développer son potentiel humain, c'est-à-dire de trouver des associés, un équipage. Cet équipage l'aidera à traverser les épreuves du roi et acquérir la fortune.

Les activités du début de la journée sont toujours les mêmes qui se répètent; elles sont routinières. Ce sont la levée des couleurs, le déjeuner et les corvées. Les activités reliées directement au thème débute à dix heures le matin par un rassemblement.

La première activité est une visite chez la sorcière. Celle-ci dit aux jeannettes: "Écoutez-moi, je vais vous raconter la fois où j'ai connu Ti-Jean. C'était il y a bien longtemps et Ti-Jean avait une grande tâche à accomplir: développer ses talents, découvrir ce qui se cachait en lui-même". La sorcière raconte le début de l'histoire *Le bâtiment*

---

12. Ce programme de camp se retrouve en annexe de mon mémoire de maîtrise, "L'utilisation du conte comme moyen pédagogique", déposé à l'Université Laval, 1989, 298 p.

*merveilleux*.<sup>13</sup> Dans cet épisode, le roi annonce que celui qui construira un bâtiment capable d'aller sur terre, sur mer et dans les airs aura sa fille en mariage. L'histoire se poursuit jusqu'à ce que Ti-Jean découvre son bâtiment merveilleux. A la suite de ce récit, la sorcière demande aux jeannettes de fabriquer le bâtiment merveilleux de Ti-Jean.

A la suite de ce bricolage, pour se dégourdir, Ti-Jean joue au jeu "les statues en ballade".<sup>14</sup> Ce jeu vise le développement physique et la détente. Après le dîner, la sorcière continue de raconter l'histoire. Dans cet épisode, Ti-Jean engage son équipage. L'après-midi est consacré aux mini-olympiades. Tous les jeux sont sous la direction de la sorcière. La première épreuve du roi consiste en un concours de rapidité; c'est la course à relais. La deuxième épreuve du roi est le concours du gros mangeur qui consiste à transporter des fèves d'un plat à l'autre à l'aide d'une cuillère sur une courte distance. La troisième épreuve du roi demande de l'attention. L'homme à la fine oreille devra démontrer ses capacités. La quatrième épreuve est réalisée par le grand coureur; elle consiste à transporter de l'eau d'un contenant à un autre. La cinquième épreuve en est une d'habileté. Le fin tireur devra s'exécuter. La sixième épreuve du roi est de courir une distance en ayant les pieds attachés. C'est le concours de l'homme aux meules.

Vers la fin de l'après-midi, un certain temps est consacré à la préparation de la soirée. Les jeannettes en sizaines doivent préparer un sketch pour inventer la fin de l'histoire. La préparation des sketches favorise le travail d'équipe. Ils ne doivent pas durer plus de dix minutes.

Vers sept heures trente du soir, la sorcière anime un feu de camp. Au début de cette soirée, il y a des chants, des sketches et des jeux qui s'entrecoupent. Les jeux favorisent la détente et l'observation. Ensuite, la sorcière intervient et dit ceci: "Aujourd'hui vous avez travaillé très fort en équipe pour réussir les épreuves du roi et préparer vos sketches. Ti-Jean l'a fait lui aussi mais j'ai d'autres petits amis qui ont fait de même: ce sont des petits rayons de soleil".<sup>15</sup> Cette

- 
13. AFUL, coll. Yolande BRUNEAU, enreg. nos 88-6-376, 88-32-477, d'après Germain LEMIEUX, *Les vieux m'ont conté*, publication du centre franco-ontarien de folklore, Sudbury et Montréal, Bellarmin, tome 10, 1977, p. 29-35., et AFUL, coll. Raymond BOUCHARD et Richard COUTURE, *Le bateau qui va sur terre et sur mer*, 9 p.
  14. C. BRUEL, *400 jeux pour jeunes filles et enfants classés au point de vue éducatif*, Paris, Editions Chiron, 1973, p. 2.
  15. AFUL, coll. Yolande BRUNEAU, enreg. 86-105-177.

histoire utilisée fréquemment par les animatrices jeannettes est complémentaire au conte du bâtiment merveilleux. Dans ce récit, la mère soleil est très fatiguée. Ses enfants, les rayons de soleil, décident d'aller travailler à sa place. Chacun de son côté essaie de réchauffer du blé, de chasser un gros nuage, de réchauffer une personne, etc., mais rien ne réussit. Attristés, les rayons reviennent à la maison. La mère soleil explique à ses enfants que s'ils s'étaient mis ensemble tout aurait été plus facile. Le lendemain, les rayons de soleil ont suivi les conseils de leur mère et ont fait du bon travail. Une discussion suit cette histoire et la sorcière conclut en disant: "Comme vous pouvez voir, pour réussir un travail, en équipe c'est plus facile et surtout moins fatigant. Aujourd'hui, vous l'avez démontré en réalisant les épreuves du roi. Pour le symboliser je vais vous remettre les médailles que vous avez méritées."

Après la remise des médailles, la sorcière fait la prière du soir et demande aux jeannettes de se préparer pour le coucher; ensuite, elle raconte la fin du conte *Le bâtiment merveilleux*.

Les autres thèmes du camp étaient: le conte de "La chatte blanche"; un autre conte, auquel se rattache la loi "Une jeannette est joyeuse" et le défi "Je suis davantage". Ce conte fait voir aux jeannettes qu'une prise de décision comporte des choix et des obligations multiples; toutefois, il faut apprendre à décider en tenant compte des conséquences positives et négatives. Un récit complémentaire, *La légende du feu* est aussi rattaché à ce thème. Cette histoire raconte qu'il faut préserver la solidarité et la cohésion du groupe tout en étant capable de faire des choix et de prendre des décisions.

Le thème "Ti-Jean délivre une princesse" est un conte qui se rattache à la loi "Une jeannette est vraie" et le défi "Je suis unique". Il démontre que le cheminement d'un individu dans sa vie mérite une identité qui lui est reconnue par le groupe social. Ce conte est complété par le récit "*Marie-Chiffon et Grand-Maman-Vieille-Etoffe*".<sup>16</sup> Cette histoire raconte que les relations sociales peuvent être quelquefois coupées par la perte d'un être cher. Par nos actions, nous pouvons donner de la joie aux personnes attristées.

Un autre thème a été utilisé sur une période de deux jours: il s'agit de "La devinette" auquel est attribuée la loi "Une jeannette est active" et le défi "Je suis créatrice". Ce conte raconte qu'il faut accroître ses capacités intellectuelles par l'acquisition de connaissances.

---

16. AFUL, coll. Yolande BRUNEAU, enreg. 86-105-177, *Grand-Maman-Vieille-Etoffe*. Cette histoire a été écrite par Normand BARRE et publiée dans *Étincelles de fête*, Montréal, FGSQ, 1984.

Cette expérimentation un peu audacieuse a réuni ce que les éducateurs ont parfois séparé: l'acquisition de connaissances, l'apprentissage de technique, le développement physique et l'assimilation de valeurs partagées par un groupe social qui se réalise au sein d'un système rationnel où l'aptitude au jeu épouse le plaisir d'apprendre.

Le but de cette expérimentation était d'inculquer des valeurs guides à des groupes jeannettes. Cet apprentissage par l'émulation d'un héros favorisait la transmission du discours du texte qui devait être en relation avec le système axiologique du guidisme.

Cette expérimentation, fondée sur les méthodes de travail de terrain, d'analyse sémiotique et d'analyse contextuelle, permet d'intégrer les apprentissages de l'enfant au sein d'une large contextualité. L'enfant, surtout au niveau primaire, fait l'apprentissage d'une foule de sujets, mais ils sont rarement reliés au fonctionnement des groupes sociaux. L'utilisation du conte dans des matières académiques crée un cadre d'apprentissage qui répond au développement psychologique de l'enfant et du même coup lui inculque des dimensions sociales qui ne sont pas abordées dans les travaux académiques. Le conte, présenté sous forme d'ateliers et en animation de groupes de jeunes, favorise l'épanouissement des jeunes et l'acquisition d'aptitudes manuelles, motrices, intellectuelles et affectives.

Université Laval  
Québec, Québec

## Bibliographie

### Sources manuscrites et sonores

AFUL, coll. Raymond Bouchard et Richard Couture, *Le bateau qui va sur terre et sur mer*, 9 p.

AFUL, col. Yolande Bruneau, enreg. 86-105-177, 88-32-477, 88-6-376.

Bruneau, Yolande. L'utilisation du conte comme moyen pédagogique'', mémoire de maîtrise déposé à l'Université Laval, 1989, 298 p.

### Sources imprimées

Aigle Gris. *En chasse! Essais de méthodologie scout* vol. II, Louvain, Editions Scoutes, 1980, 108 p., (coll. Les manuels du chef de patrouille no 7).

Association des Guides catholiques du Canada (secteur français), *Vivre à la ronde*, Montréal, 1982, 155 p.

Association des scouts de France, *Baden-Powell aujourd'hui*, Paris Presses Ile-de-France, 1977, 117 p.

Barclay, Vera C. *La route du royaume*, Louvain, Editions Scoutes, 109 p. (coll. Louvetisme no 1).

Barré, Normand. *Etincelles de fêtes*, Montréal, Fédération guide scout du Québec, 1984, 116 p.

Bruel, C. *400 jeux pour jeunes filles et enfants classés au point de vue éducatif*, Paris, Editions Chiron, 1973, 257 p.

Bruneau, Yolande. "Les calinours, olympiens pour enfants chez les jeannettes'', *Culture & tradition*, vol. 11, 1987, p. 3-14.

Dubé, Diane. *Prendre ma place. . . Rester à ma place, guide pédagogique*, Montréal, Guides catholiques du Canada (secteur français), 1983, 88 p.

Guides catholiques du Canada (secteur français), *Les essentiels du guidisme, filles et femmes en devenir*, Montréal, Guides catholiques du Canada (secteur français), s.d., 85 p.

Guilbert, Lucille. "L'école, entre l'Etat et le peuple'', dans *Recherches actuelles et mémoires collectives*, sous la direction de John R. Porter, Actes du CELAT, no 1, mars 1988, p. 59-76.

- Guilbert, Lucille. "Passage du conte oral au conte écrit dans les manuels scolaires; un exemple d'analyse sémiotique", dans *Etude de la construction de la mémoire collective des Québécois au XX<sup>e</sup> siècle*, sous la direction de Jacques Mathieu, Cahier du CELAT, no 5, novembre 1986, p. 63-70.
- Jan, Isabelle. *La littérature enfantine*, 3<sup>e</sup> éd. rev., Paris, Editions ouvrières, 1977, 191 p.
- Jean, Georges. *Pour une pédagogie de l'imaginaire*, Paris, Casterman, 1976, 170 p., (coll. E3).
- Jean, Georges. *Le pouvoir de l'imaginaire*, Paris, Casterman, 1981, 239 p. (coll. E3).
- Lemieux, Germain. *Les vieux m'ont conté*, Tome 10, publication du centre franco-ontarien de folklore, Sudbury et Montréal, Bellarmin, 1977, p. 29-35.
- Les Guides de France. *Aumôniers*, Paris, Les Guides de France, 1962, 93 p.
- Martel, Suzanne. *Marie-Fée dans la forêt bleue*, publié par les Guides catholiques du Canada, Montréal, 1981, 57 p.
- Monier, P, s.j., *L'idéal*, SPES, Paris, 5<sup>e</sup> éd., 1935, 222 p.
- Rodari, Gianni. *Grammaire de l'imaginaire, introduction à l'art d'inventer des histoires*, Paris, Les Editeurs français réunis, 1979, 251 p.