

**Année 2025 - 2026**  
**Support pédagogique de la formation :**

**Clef des Contes**



**Formateur :**  
**Benoit Louwette**

#### Avec le soutien de :

##### **Pouvoir Adjudicateur**

##### **Office de la Naissance et de l'Enfance (O.N.E.)**

Formation continues des professionnel(le)s de l'enfance

Chaussée de Charleroi, 95 | B-1060 BRUXELLES

Tel : 02/542.12.11 | Fax : 02/542.12.51

Site : [www.one.be](http://www.one.be)



##### **Opérateur de formation**

##### **C-paje**

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

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



#### **Les traces de la formation**

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques plastiques. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour des leviers de la pensée créative, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

#### **Des questions en suspens ?**

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos questions éventuelles à la suite de la formation. Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site ([www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)).

## Table des matières

1. Raconter des contes et des histoires dans un contexte d'animation socioculturelle : quels sont les bénéfices possibles ?.....	3
2. Savoir bien raconter une histoire, en toute simplicité :.....	5
2.1. Conseils préliminaires :.....	5
2.2. Préparation :.....	6
3. Faut-il édulcorer ou censurer les contes ?.....	10
4. Contes et suggestions d'activités créatives :.....	12
4.1 Balades, promenades et errances contées.....	12
4.2 Activité sculpture en terre : les Trouilles-de-Nouilles.....	17
5. Annexes.....	25
5.1 Symboles et pictogrammes à imprimer pour création de story-cubes , exemples :.....	25
5.2 Le schéma narratif et le schéma actanciel :.....	26
5.3 Conte japonais : .....	28
6. Bibliographie et références :.....	38
C-Paje. Qui sommes-nous?.....	39

## 1. Raconter des contes et des histoires dans un contexte d'animation socioculturelle : quels sont les bénéfices possibles ?

---

Pour le public (les enfants, les jeunes ou les adultes) :

- Élargit le vocabulaire, favorise l'acquisition du langage, met en mots la réalité.
- Stimule l'imagination, éveille la curiosité.
- Permet de se projeter face à des situations compliquées et de construire ses valeurs morales.
- Peut servir de métaphore pour apprendre ou comprendre quelque chose, permet de mieux mémoriser un concept.
- Donne envie de lire et prépare à l'apprentissage de la lecture.
- Permet la construction d'images mentales, nourrit la créativité.
- Permet de se familiariser avec la narration et les structures narratives.
- Procure du plaisir et de l'amusement et fait ressentir ou découvrir des émotions comme le rire, la joie, la peine, la peur, les sentiments de triomphe ou d'injustice... (voire l'ennui, qui est une émotion tout aussi valable puisqu'elle nous renseigne sur nous-mêmes et nos préférences).
- Enseigne la vie, parle de nous et des autres : permet de transmettre une sagesse, des savoirs, un héritage culturel...
- Développe la compréhension et le respect des autres cultures.
- Instaure une complicité entre le conteur et son public.
- ...

Pour le narrateur/animateur :

- Ne nécessite aucun matériel : c'est une animation toujours prête !
- Permet de meubler un moment creux, de distraire... Par exemple, pendant une balade un peu longue, peut permettre de rassembler les plus lents (ou les plus rapides) autour de soi et de gérer la marche, tout en motivant et en faisant passer le temps.
- Permet de gérer le rythme des activités et l'énergie du groupe : crée une pause, un moment hors du temps.
- Peut introduire , illustrer, conclure ou aider à comprendre une activité.
- Peut servir d'inspiration, de motivation ou de moyen de mobiliser autour d'une activité.
- Instaure un dialogue avec le public, permet les échanges, les réactions, l'expression... Tout en permettant de faire connaissance, les contes permettent aussi de parler de soi, de ses passions...
- Peut sensibiliser à des problèmes de société, questionner le sens de la vie ou initier un débat (peut par exemple aborder des luttes majeures comme la lutte contre le racisme et les discriminations, les questions de genre et d'émancipation... ou juste inviter à se demander si les fantômes existent).
- Connaître des contes stimule l'imagination du conteur et lui donne des idées créatives.
- Raconter des histoires renforce la confiance en soi du conteur, sa faculté à s'exprimer en public.
- Raconter procure du plaisir, par le partage d'un moment convivial, et de la satisfaction, voire de la fierté, lorsque l'histoire fonctionne et marque les esprits...ou lorsque le public en redemande !
- ...

## 2. Savoir bien raconter une histoire, en toute simplicité :

---

### 2.1. Conseils préliminaires :

- Être à l'aise surtout !
  - Se défaire de la pression générée par la comparaison avec des conteurs professionnels ou avec ceux qui gèrent mieux leur vocabulaire et leur voix.
  - S'affranchir du côté très littéraire de la rédaction de certains contes.  
Le merveilleux et la magie opèrent sur base de la personnalité du conteur qui transparaît, et de la complicité qu'il instaure avec son public.
- Soyez vrai et sincère avant tout. Après tout, nos grand-mères qui nous ont transmis tellement d'histoires ne se sont jamais embarrassées de grands effets de voix ou de tournures de phrase compliquées... Soyez vous-même, avec vos hésitations, vos tics de langage, vos trous de mémoires : tout est dans le moment de confiance que vous allez créer.
- S'autoriser des erreurs, des apartés, accepter les interruptions... sachez gérer les perturbations sans vous laisser décontenancer. Même si cela est frustrant, cela crée aussi du lien avec le public et celui-ci est là pour vous aider à vous remettre sur les rails si nécessaire.
- Soyez attentif à l'énergie du moment, au temps que vous avez... sachez faire des choix : le public est-il réceptif ? Les conditions sont-elles favorables, ou vaut-il mieux envoyer les enfants (ou les adultes) se dépenser dehors ?

## 2.2. Préparation :

- Choix de l'histoire : cela semble évident mais choisissez avant tout une histoire qui vous plaise. Si vous avez ressenti des émotions à sa lecture ou à son écoute (amusement, émerveillement, peur, suspens, moment épique...), c'est un très bon signe ! Identifiez ces moments qui vous ont touché et puisez dans ce ressenti émotionnel pour les décrire, il vous sera ainsi plus facile de faire passer ces mêmes émotions à votre public.
- Envisagez le style de la narration (en fonction du style du conte, de l'ambiance voulue, des circonstances de temps et de lieu, du public, des envies...).  
Va-t-on plutôt aller vers un conte raconté de façon classique avec un narrateur qui s'adresse à son auditoire ? Va-t-on vers une anecdote, une rumeur, une légende urbaine chuchotée au débotté dans la confidence ? Va-t-on introduire la surprise en se faisant aider de complices qui illustreront l'histoire ou interviendront dans la narration ? Ou bien, en ferons-nous un jeu participatif où le public sera invité à donner son avis, trouver des noms, répondre à des énigmes, orienter l'histoire... ?
- Structurez votre texte et posez ainsi des jalons de sécurité auxquels vous raccrocher :
  - Décomposez l'histoire en actes, en chapitres pour en avoir une vision claire
  - Construisez-vous des images mentales (lieux, personnages... pour avoir plus facile de les décrire)
  - Reposez-vous sur quelques phrases simples mémorisées ou tournures de phrases toutes faites qui émailleront les moments forts de votre récit (un peu à la manière des fameux « il était une fois » et « ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants » qui, eux, permettent d'introduire et de clore le récit) .  
(> voir conte japonais en annexe : les Assiettes de Hollande p29.)

- Pensez à la manière de conclure l'histoire : sur quel sentiment voulez-vous laisser votre public ? La fin sera-t-elle heureuse et satisfaisante ? Dramatique ? Ouverte, ou pleine de mystère ? Y aura-t-il un genre de morale en guise de conclusion ?
- Testez et répétez l'histoire, encore et encore : dans votre tête, à voix haute, à votre famille, à vos amis, seul dans votre voiture, dans votre bain... plus vous la répéterez, plus à l'aise, vous serez. Cela vous permettra également de mieux estimer la durée de votre histoire.

#### 2.3. Sur le moment :

- Si possible, aménagez le lieu et créez un moment, une ambiance hors du temps... ou alors, si la situation s'y prête mieux, allez-y franco, en roue libre, et racontez à la manière d'une anecdote spontanée.
- Évitez les tournures de phrases compliquées si vous n'êtes pas à l'aise, vous allez vous perdre. N'essayez pas de faire de la littérature. Utilisez vos mots, votre vocabulaire et rappelez-vous : soyez vrais !
- Ne tombez pas dans le piège du passé simple (outre le côté vicieux et difficilement gérable du passé simple, certains contes se prêtent mieux au présent ou à l'imparfait, tout simplement). Et si la concordance des temps vous gêne, ignorez-la : pris par l'histoire, le public ne le relèvera pas.
- Ne vous laissez pas gagner par le stress. Gérez votre souffle et votre débit. Prenez le temps de ménager des pauses dans votre histoire pour laisser votre public, et vous-même, reprendre son souffle. Les moments de pause, comme des points de suspension, permettent aussi de s'imprégner de ce qui vient d'être raconté et favorisent l'émotion.

- Au niveau de la voix, soyez attentif à votre position, à votre port de tête : projetez bien la voix vers votre auditoire. Si vous êtes à l'aise, vous pouvez tenter de faire des voix différentes ou de jouer un peu la comédie suivant les personnages. Mais si vous ne l'êtes pas, ne vous compliquez pas la vie. N'oubliez pas : il faut être à l'aise avant tout.
- Vous pouvez également vous aider de votre gestuelle pour illustrer certains passages de l'histoire (par exemple, vous pourriez mimer la princesse de Barbe-bleue essayant frénétiquement d'essuyer la tache de sang sur la clé d'or)
- Soyez attentif à votre public. Sachez discerner les signes de lassitude, ou au contraire, quand vous sentez votre auditoire suspendu à vos lèvres, tirez-en des enseignements pour nourrir votre bagage de conteur.

#### 2.4. Pour créer une histoire collectivement dans le cadre d'une animation :

- Le choix de la technique : qu'il s'agisse d'éléments inducteurs (par exemple, prendre un objet comme point de départ), d'associations aléatoires (comme le tirage de cartes ou de dés) ou simplement d'une consigne à respecter (comme adapter un conte classique dans une version futuriste), les techniques créatives de génération d'histoire sont nombreuses . Sachez choisir celle qui vous semble la plus adaptée à votre public (en fonction de l'âge, du nombre de participants, des facultés d'expression...).  
(> voir 4.3 Création d'histoires et réalisation de story-cubes)
- Soyez attentifs à ne pas perdre des éléments en cours de route, n'oubliez pas de les réintroduire. On a vite tendance à oublier un personnage secondaire ou un détail qui aurait pu être exploité.
- Évitez les énumérations qui déforcent le récit. Il est bien sûr important que chacun se sente impliqué dans la création de l'histoire, mais éditer, recentrer l'histoire sur la trame principale et faire ensemble le choix de ne pas tout valider ou tout mettre fait également partie de la contribution à l'histoire (tant que cela est bien sûr fait avec délicatesse et bienveillance)  
(> voir rappel Schéma Narratif et Actancier en annexe).
- Une fois arrivés au bout de l'histoire, racontez-la à nouveau depuis le début : cela permettra de restructurer le récit. Au besoin, les participants vous aideront à vous souvenir des détails, et peut-être de nouvelles idées apparaîtront-elles ? Et si possible, notez ou gardez une trace.

### 3. Faut-il édulcorer ou censurer les contes ?

---

En tant que grand amateur de contes cruels et d'histoires qui finissent mal, voici une question que je me suis souvent posée : les émotions et les images fortes, le suspens et la peur ont-ils toujours leur place dans l'art de conter d'aujourd'hui, spécialement auprès des enfants ? Les notions de consentement, les stéréotypes de genre, la violence parfois excessive peuvent parfois questionner...

Faut-il donc édulcorer les contes ? Le choix vous appartient, à vous le conteur. Chaque conteur doit avant tout être à l'aise avec son public et avec ce qu'il lui raconte. Si, dans votre histoire, la Petite Sirène survit et épouse le prince à la fin, soit : cela vous évitera sûrement des regards choqués, des protestations et de longues explications ( peut-être même auprès des parents). Mais si vous décidez d'en préserver le message et le final original, la morale, les valeurs de sacrifice et de rédemption qu'ils contiennent, vous trouverez, je l'espère, sur cette page de quoi défendre votre position.

Il est vrai que, de tout temps, les grand-mères ont cherché à mettre les enfants en garde contre les dangers du monde : « ne te penches pas au-dessus des mares, ne parle pas aux inconnus dans les bois... » Certes, le monde était sensiblement plus dangereux et injuste alors mais, comme nous l'avons vu plus haut, une des vertus du conte toujours actuelle reste sa capacité à aider à se projeter dans certaines situations, à jouer avec la découverte de ses émotions. Comme les rêves et les cauchemars, il a une **fonction thérapeutique et symbolique**. Il **véhicule des valeurs morales et permet aussi de discuter de l'évolution des mentalités, des genres et des sociétés**.

J'ai aussi personnellement tendance à penser qu'il y a de « bonnes » et de « mauvaises peurs ». Les « mauvaises peurs » rendent craintif, entravent et ralentissent, les bonnes peurs stimulent l'imaginaire en osant aborder ce qu'on ose exprimer. Il n'y a qu'à voir comme les enfants sont captivés par le conte de Barbe-Bleue et redoutent le moment où l'héroïne s'apprête à ouvrir la porte du cabinet interdit pour comprendre qu'à ce moment d'autres choses se jouent (peut-être les enfants se demandent-ils ce qui peut bien se passer derrière la porte de la chambre de papa et maman une fois celle-ci refermée ?).

« Pour le psychanalyste Bruno Bettelheim (Psychanalyse des Contes de Fées), contrairement aux livres ordinaires qui visent à amuser l'enfant ou à l'informer, les contes de fées préparent inconsciemment l'enfant au monde qui l'attend. Les parents qui se méfient des contes de fées auraient en fait peur qu'ils ne soient pris comme modèles dans la vie réelle.

Selon Bettelheim, les enfants savent bien que les contes de fées ne sont pas un manuel du monde extérieur. Ce sont des ressources imaginatives pour résoudre leurs conflits extérieurs. »

- « *Et à la fin, ils meurent* », Lou Lubie, éditions Delcourt.

Et enfin, à tous les parents qui veulent dormir tranquilles la nuit, qui peut prédire quel cauchemar réveillera votre enfant ? Celui du rire de la sorcière du conte, ou bien la bise bien réelle faite à la tante Jeanne, celle avec ses joues qui piquent ?

## 4. Contes et suggestions d'activités créatives :

---

### 4.1 Balades, promenades et errances contées.

#### a) Tarot des rencontres magiques :

En introduction, avant ou pendant la balade, pour réveiller les imaginaires et rendre réceptif au merveilleux.

- Former des binômes. Chacun tire une carte illustrée (d'un jeu de tarot ou d'un oracle, d'un jeu narratif type Contes à la Carte, du jeu Dixit ou de tout autre jeu de cartes à fort potentiel évocateur...).
- Former, avec tout le groupe, un cercle de confiance.
- Chaque binôme, à son tour, va faire au groupe une confiance en quelques phrases sur une rencontre merveilleuse qu'il aurait faite dans les bois (ou ailleurs), en utilisant les sujets de ses 2 cartes : le premier membre du binôme commencera la confiance par « Un jour, j'ai vu... » et le deuxième complétera en continuant avec « J'étais là moi aussi et j'ai vu... ».

L'histoire n'a pas besoin de plus de développement, il s'agit juste de créer des images mentales, d'éveiller les sens et l'imagination, et de créer une connivence entre les participants.

b) Contes chuchotés :

– Chacun, pendant la balade, réfléchit à une aventure, une anecdote, une légende... qu'il connaît ou qui lui est arrivée, et la résume en quelques phrases, sans véritable structure narrative, à la manière d'un teaser de film.

Exemples :

- « Un jour, en Bretagne, dans les bois, j'ai rencontré une véritable sorcière et j'ai eu la peur de ma vie... »
- « Près de chez moi, il y avait une route qui avait été construite sur un ancien cimetière. On l'appelait la Route Fantôme. Si tu y allais la nuit, que tu coupais le moteur et les phares de ta voiture, et que tu desserrais le frein à main, les morts poussaient ta voiture... »
- À un endroit donné, bander les yeux à la moitié du groupe, les éloigner les uns des autres et les faire s'asseoir ou s'appuyer à des arbres.
- L'autre moitié du groupe va passer, l'un après l'autre, auprès de chacun pour lui chuchoter à l'oreille son teaser d'histoire.
- Inverser les rôles plus loin ou au même endroit.
- Les histoires ainsi amorcées peuvent servir à un travail futur ou simplement alimenter les discussions et suppositions pendant la suite de la balade.

Il s'agit ici de créer un espace d'écoute et de réceptivité où les sens sont en éveil. On écoute les bruits de la forêt, on entend des pas approcher... L'attente et la privation d'un sens crée un mystère, un frisson supplémentaire et marque les esprits.

#### c) Contes à raconter en marchant : Les Dames.

Mise en garde sur les rencontres féeriques dans les sous-bois et passage en revue de quelques créatures emblématiques de Faerie : quelques pistes pour vous inspirer, à compléter par vos propres recherches et/ou à vous réapproprier.

**Les Dames Vertes** : les Dames des Forêts et de la Nature. Essentiellement bienveillantes, elles sont la main dont le doigt vous invite à franchir un rideau de lierre derrière lequel vous découvrirez un jardin merveilleux. Dans les temps anciens, on leur donnait de nombreux noms. Les plus célèbres sont les Dryades qui protègent les plus gros arbres du Cœur de la Forêt, et les Hamadryades qui vivent cachées sous leur écorce et qui ne peuvent jamais s'en éloigner sous peine de dépérir.

Histoires à découvrir :

- Érysichthion et le Bois Sacré de Déméter.
- La Tourmentine, l'herbe d'égarement, et la Parisette, que le promeneur invoque pour retrouver son chemin.
- Les Trouilles-de-Nouilles (pour l'activité associée et la légende, voir plus bas), le Love-Talker.

**Les Dames Bleues** : les Fées des eaux, qui ne sont souvent que mensonge et tromperie. Elles se cachent sous les lentilles d'eau, elles sont le ballon qui flotte à la surface de l'étang, le bijou qui scintille au fond du ruisseau... Mais que votre main se tende et aussitôt des griffes verdâtres se saisissent de votre poignet et vous entraînent sous la surface. On les connaît sous des noms qui ne laissent qu'à deviner leurs véritables natures : Marie Crochet, Jenny-les-dents-vertes, Mémé-rouges-dents, la Groac'h...

Histoires à découvrir :

- la Lorelei
- par extension au milieu marin, les Sirènes (mythologie et évolution du mythe)

**Les Dames Grises : tristes et solitaires, elles se languissent de compagnie.**

Elles vivent dans des mondes de brumes, au fond des grottes et des puits d'où, parfois, elles exaucent quelques maigres vœux. Méfiez-vous d'elles toutefois, car elles ne cherchent qu'à se réchauffer à la flamme d'une vie qu'elles étoufferont dans une étreinte froide et lugubre.

Histoires à découvrir :

- les Willies, les danseurs de brumes.
- le Roi des Aulnes.

**Les Dames Blanches :** elles sont le reflet et les souvenirs des tragédies d'autrefois. Ce sont des fantômes mélancoliques qui hantent les lieux de leur trépas. Souvent, elles vous mettent en garde contre les dangers que vous ne voyez pas, ou prédisent les drames à venir.

Histoires connexes :

- la Banshee.
- « Li ptite blanke feume » de la rue Sainte-Marguerite à Liège.
- l'auto-stoppeuse fantôme.

**Les Dames Rouges :** Ce sont les enchanteresses, celles qui, leurs charmes cachés dessous de lourds manteaux rouges, consomment les hommes de leurs souffles enflammés. On peut citer parmi elles la légendaire Circé qui changea les compagnons d'Ulysse en porcs, la Fée Morgane qui créa le Val-sans-retour pour y emprisonner les chevaliers d'Arthur, la Vouivre qui usait du terrible piège de son escarboucle, ou encore la Fée Mélusine au corps serpentin, fondatrice illustre de la lignée des Lusignan...

**Les Dames Noires : les ogresses !** Elles existent depuis toujours, elles sont les plus anciennes et le pire du pire de la noirceur la plus crasse de Féerie. On les nomme « les Sœurs Noires ». Certains disent qu'il n'y en a qu'une, d'autres qu'elles sont sept... Répondant à d'antiques invocations, elles viennent toujours quand on les appelle : Lamashtu, Empousa, Lamia, Aïsha Kandisha, Bloody-Mary... ou encore la « Dame Blanche » au nom trompeur, celle que les adolescents invoquent naïvement au jeu du miroir, faisant, sans le savoir, rentrer chez eux la ruine et le désespoir.



## 4.2 Activité sculpture en terre : les Trouilles-de-Nouilles.

Lors d'une balade en forêt, une collecte-ramassage d'éléments décoratifs naturels (mousse, glands, bogues de marrons, cailloux, branchettes...) peut être associée à la réalisation ultérieure d'une sculpture en terre. La légende de la Trouille-de-Nouille s'y prête très bien. Voici ici présentée une activité très créative, drôle et exutoire, qui se joue de la représentation d'une nudité exagérée et difforme.

### Les Trouilles-de-Nouilles :

Les Trouille-de-Nouilles sont des fées déchues et grotesques qui font beaucoup rire les enfants par leur dimension transgressive et font tout autant sourire les plus grands. Il s'agit ici en vérité du mythe français des Martes, associées ici aux Trouille-de-Nouille belges pour leur proximité et ressemblances avec ces personnages folkloriques du carnaval binchois.

### Caractéristiques :

- Elles sont toutes vieilles et maigres sur le haut du corps, toutes nues avec des vieux nénés qui traînent jusque par terre, et elles sont toutes grosses sur le bas, avec des popotins énormes et des jambes comme des troncs d'arbre.
- Elles se tiennent en haut des arbres, la nuit, et guettent les beaux jeunes hommes égarés dans les bois, dont elles tombent immédiatement amoureuses.
- Quand une Trouille-de-Nouille a repéré un beau jeune homme, elle pousse un cri, descend de son arbre, rejette ses vieux nénés sur les épaules et se met à courir de toute la force de ses grosses jambes.
- Quand il entend le cri, le jeune homme sait qu'il doit se mettre à courir car la Trouille-de-Nouille est à sa poursuite ! Et lorsqu'une Trouille-de-Nouille rattrape sa proie, elle lui fait des choses horribles, des choses qui peuvent rendre fou pour toujours ! Le seul moyen de se sauver est de courir et courir encore, jusqu'au lever du soleil qui chasse enfin la Trouille-de-Nouille.

### Déroulement de l'activité :

Scinder l'activité en 2 séances pour permettre à l'argile de sécher.

### Matériel :

- Pains de terre argile (2x10 kg pour une douzaine de participants).
- Attention : choisir une terre qui tienne bien au séchage. Certaines terres sont plus fragiles que d'autres : celles avec une grosse chamotte (grain) résistent mieux, mais sont plus dures à travailler pour les enfants.
- Fil à couper la terre.
  - Eau, bassines.
  - Éponges et chiffons pour nettoyer les tables, et/ou bâches plastiques de protection.
  - Planches à tartiner sur lesquelles positionner la sculpture et la transporter jusqu'à son séchage.
  - Pics à brochettes.
  - Outils de sculpture variés (ébauchoirs, couteaux en bois...), couteaux à beurre, cure-dents...
  - Ciseaux, pinces (pour couper éventuellement les pics à brochette).
  - Raphia, laine... pour figurer les cheveux des Trouille-de-Nouilles.
  - Colle blanche pour coller les cheveux.
  - Pistolets à colle.

### **Première séance : la sculpture.**

1. Séparer les pains de terre en 4, 6 ou 8 morceaux suivant la taille désirée pour les sculptures. Distribuer un morceau d'argile et une planche à tartiner/support à chacun.
2. Montrer comment faire apparaître la silhouette générale de la créature dans le bloc de terre et utiliser le pic à brochette comme tuteur.
3. Souligner la nécessité de travailler dans la masse pour faire apparaître les volumes et montrer la façon de le faire. Montrer également comment souder les éléments pour éviter la casse au séchage.
4. Insister, surtout auprès des enfants, sur l'usage parcimonieux de l'eau pour ré-humidifier la terre.
5. Au fur et à mesure, montrer des façons de sculpter, les yeux, les bouches, les pieds...
6. Avant de mettre définitivement la sculpture à sécher, ôter en fin de journée les pics à brochette qui servent de tuteur pour éviter l'apparition de craquelure le lendemain.
7. Demander aux participants de prévoir des boîtes de transports pour ceux qui désirent reprendre leurs sculptures à la prochaine séance.

## Deuxième séance : le glow-up.

1. Retirer ou couper les éventuels pics à brochette qui seraient restés en place. Recoller les éventuels morceaux de sculpture qui seraient tombés pendant le séchage.
2. À l'aide de la colle blanche ou du pistolet, décorer les Trouille-de-Nouilles d'éléments naturels ramassés lors de la balade.
3. Nouer la laine ou le raphia en perruques ou en mèches et les fixer sur les têtes des Trouilles-de-Nouilles à l'aide de la colle blanche.

(Suggestion poétique: si les Trouille-de-Nouilles ne sont pas destinées à être reprises par leurs propriétaires, il est possible de les rendre à la nature. Autrement dit de les positionner dans un coin du jardin et de laisser la pluie faire le reste).



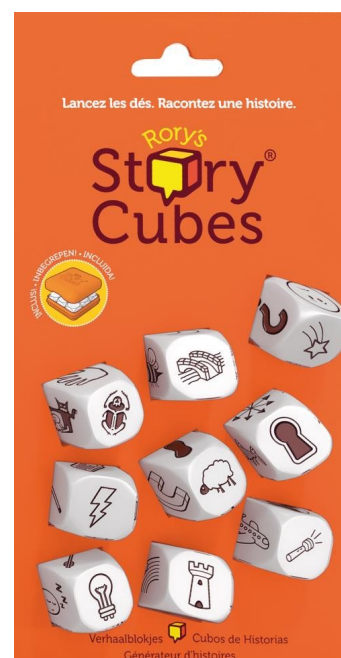
#### 4.3 Création d'histoires et réalisation de story-cubes.

De nombreux jeux narratifs sont à disposition dans le commerce pour qui désire initier un jeu de création d'histoire dans un groupe d'enfants ou d'adultes.

Certains jeux vous demanderont de tirer des cartes qui vous permettront de faire des rencontres, de visiter des lieux ou de trouver des objets qui façonneront peu à peu votre histoire (comme par exemple le jeu « Contes à la carte »).

D'autres, comme le jeu des Story-cubes, vous proposent de jeter des dés illustrés et d'en placer les éléments dans des histoires joyeuses, farfelues et souvent désordonnées.

D'autres encore, plus adaptés aux adolescents ou aux adultes, font se dessiner des histoires plus complexes dans un jeu de questions/réponses plus proche du jeu de rôle (comme le jeu « Pour la Reine »).



Vous pouvez aussi bien sûr créer votre propre jeu et utiliser, par exemple, un pion que vous déplacerez sur un plan au gré des envies des participants et dont vous associez les déplacements à un tirage de cartes ou à un jet de dé pour les péripéties et les rencontres.

Exemple d'un plan de déplacements pour une création d'histoire avec des enfants :



Avoir bien en mémoire les structures du schéma narratif et du schéma actanciel vous permettra de mieux guider l'histoire et de structurer l'activité. N'ayez pas peur de remettre l'histoire sur les rails ou de faire ressurgir les éléments oubliés en cours de route. Vous pouvez vous aider des schémas en annexe et éventuellement y placer les éléments au fur et à mesure de leur apparition.

### Story-cubes :

Vous trouverez ci-dessous une technique facile et amusante pour créer avec votre public vos propres story-cubes et, sans plus attendre, vous lancer dans la création d'histoire.

#### Matériel :

- rouleaux de carton papier toilette.
- encres de couleur.
- gros pinceaux.
- bâches de protection pour le bureau.
- bocal.
- eau.
- essuie-tout.
- ciseaux.
- crayons, gommes, taille-crayons.
- marqueurs poscas blancs fins.
- marqueurs poscas de couleur fins.
- marqueurs classiques fins.
- colle en tube.
- impression logos/symboles pour l'inspiration (facultative).

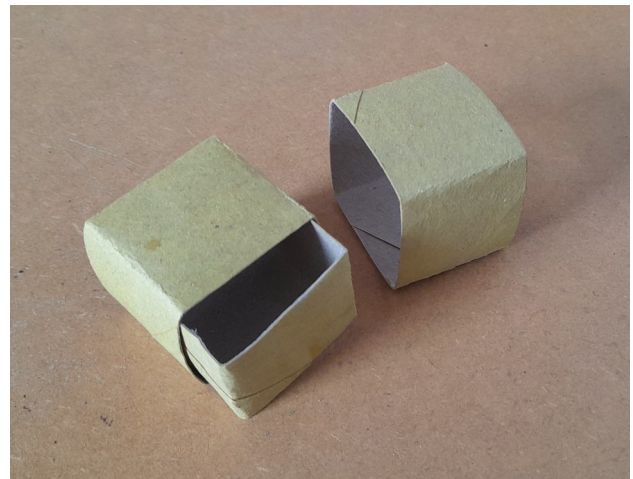
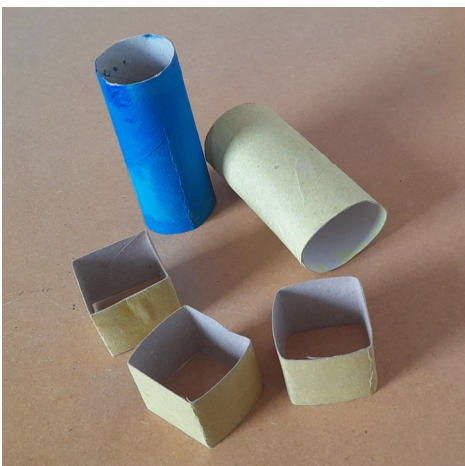


#### Phase préparatoire à l'activité :

1. En protégeant la surface de la table, peindre généreusement un à un les rouleaux de carton avec les encres de couleur.
2. Laisser sécher les rouleaux à la verticale pendant 24h. Éventuellement, recoller les parties décollées

### Déroulement :

1. Avec les ciseaux, couper un rouleau en 3 parties plus ou moins égales dans le sens de la longueur.
2. Aplatir les anneaux ainsi obtenus et marquer des plis sur chacun pour transformer les anneaux en carrés.
3. Prendre le carré le plus étroit et emboîter par-dessus et orthogonalement un deuxième carré pour former un cube.
4. Répéter le processus en emboîtant le troisième carré par-dessus le cube obtenu. Vous avez votre dé.
5. Décorer chaque face du dé d'un symbole narratif au choix en utilisant les marqueurs, les poscas ou des symboles imprimés (voir exemples en annexe).

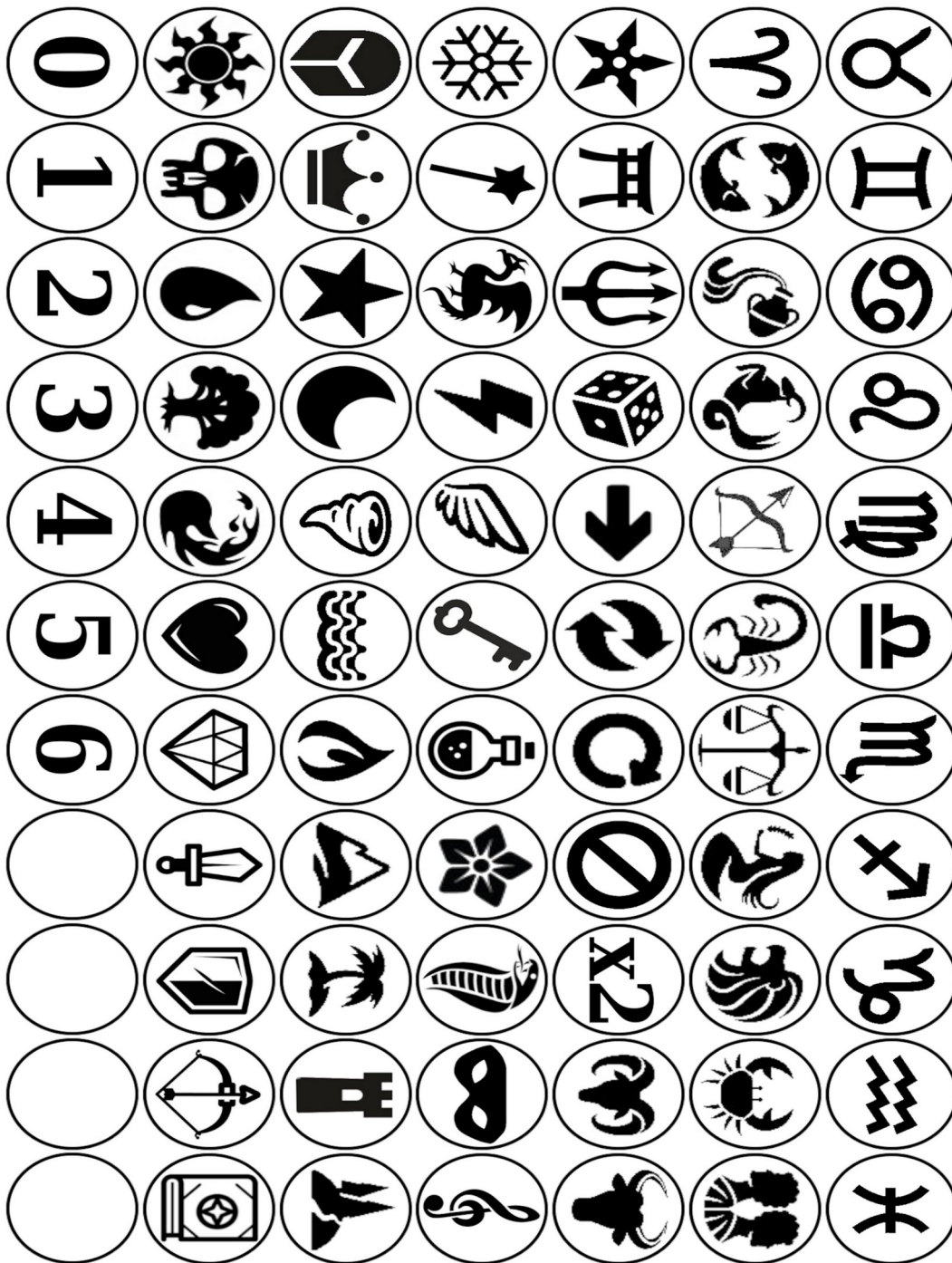


### Comment jouer ?

Les participants se réunissent et associent leurs story-cubes ainsi créés. Ils les jettent tous ensemble et chacun, tour à tour, utilise un ou plusieurs des éléments ainsi apparus sur les faces des dés pour initier, prolonger ou conclure l'histoire. Lorsque tous les éléments ont été utilisés ou si il n'y a plus d'inspiration, on rejette les dés et on continue. On fait autant de tours que nécessaire ou on peut décider que l'histoire devra s'arrêter après un nombre déterminé de jets de dés.

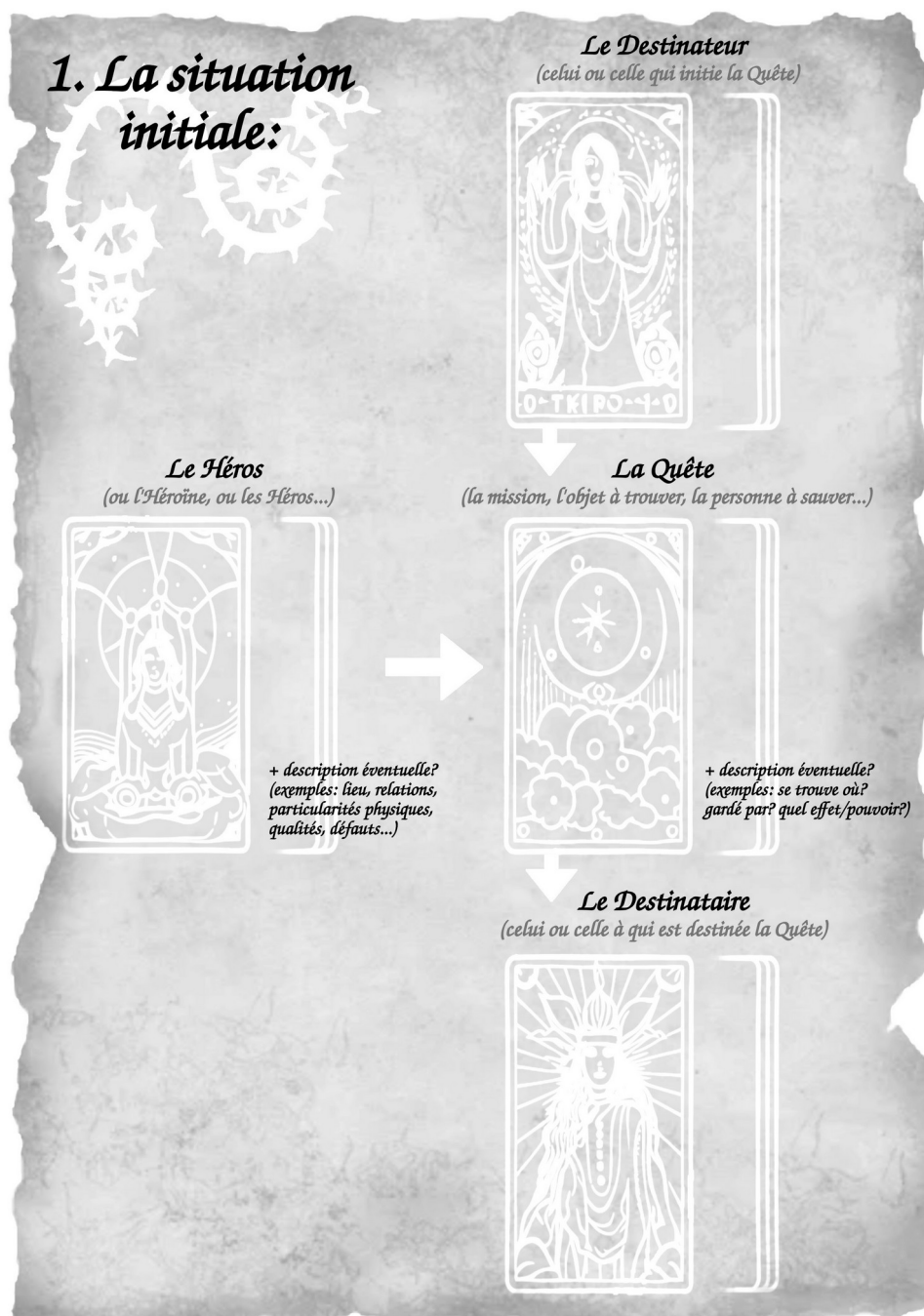
## 5. Annexes

### 5.1 Symboles et pictogrammes à imprimer pour création de story-cubes , exemples :



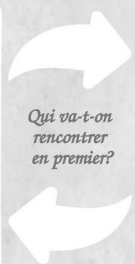
**5.2 Le schéma narratif et le schéma actanciel :**

Pour rappel, ou pour vous aider à structurer un récit lors d'une animation de création d'histoire (en y plaçant au fur et à mesure les éléments, mots, dés ou cartes), voici une synthèse visuelle combinant les 2 représentations distinctes du schéma narratif classique et du schéma actanciel de Greimas.



## 2. Les péripéties:

**L'Adjuvant** ou aide reçue  
(personne, objet, animal...)



Qui va-t-on rencontrer en premier?

**L'Opposant**  
(l'adversaire, l'épreuve, le test...)



**Le résultat**  
victoire ou défaite, récompense ou aide pour la suite?  
(trésor, objet magique, indices...)



Autres péripéties?

## 3. La Situation finale:

**Le Dénouement**  
ou la résolution de la situation initiale



Récompense finale?



Punition ou châttiment?



Moralité?



### 5.3 Conte japonais :

Vous trouverez ci-dessous la transcription, telle que je la raconte, d'un de mes contes favoris. Il s'agit d'une histoire de fantôme traditionnelle japonaise qui a beaucoup influencé la culture populaire et qui permet d'aborder de nombreux thèmes. On y trouve des références aux Yurei, ou fantômes vengeurs à longs cheveux tels que dépeints dans de nombreux médias (on pense notamment au film *The Ring* qui s'inspire directement du conte).

On y trouve également dépeint une société typique d'une certaine ère de l'histoire du Japon : raffinée et délicate, mais aussi violente et choquante. La fin de cette histoire a été altérée par mes soins afin de mieux satisfaire à nos critères de revanche et de solidarité féminine actuels : dans le conte original, extrêmement misogyne, l'épouse n'intervient pas et le vieux samouraï s'en sort très bien. Il retrouve la 10<sup>ème</sup> assiette et met fin à la malédiction.

À mon sens, l'ajout d'un dénouement plus ouvert et non directement explicité laisse également plus de place à la réflexion, créant plus d'impact et encourageant la discussion.

Outre être une porte d'entrée vers la découverte culturelle d'un pays, ce conte permet aussi d'initier des échanges, de comparer des interprétations, de parler de domination masculine, de vengeance, de superstitions, de convictions et d'expériences du surnaturel en général.

Concernant la structure narrative du conte et la manière dont il est raconté :

- Tentez de votre côté de deviner la façon ce conte est jalonné de points de repères visuellement marquants (images mentales) et de phrases toutes faites pour aider la mémoire, se reposer sur une base maîtrisée et fluidifier ainsi la narration et les descriptions (voir 2.2. Savoir bien raconter une histoire, en toute simplicité : préparation).
- Voyez comme les énumérations ou la répétition de certaines scènes créent un rythme lancinant, un motif répétitif qui crée le suspens et donne une impression d'inéluctabilité. Le cerveau humain apprécie ces motifs ainsi que les symboles numériques dans les contes.

## Les assiettes de Hollande

Il y a très très longtemps, et très très loin de chez nous aussi, il y a de cela bien quatre siècles au moins, le Japon avait fermé ses frontières au reste du monde. Les Japonais avaient remis tous les colons, avec leurs grandes croix, leurs curés et leurs églises, sur leurs bateaux et avaient décidé que jamais plus aucun étranger ne poserait les pieds sur leur île. Cette période, connue comme la période Edo, fut marquée par un intense foisonnement culturel et l'avènement de formes d'art exquises comme l'art des estampes, des haïkus ou du théâtre kabuki.

Or, à cette époque, vivait un vieux samouraï.

Ooh, son passé de batailles était très très loin derrière lui : il vivait de ses rentes dans sa luxueuse demeure, en compagnie de son épouse et de nombreux domestiques. Ce vieux samouraï aurait pu tout avoir pour être heureux et pourtant quelque chose le tourmentait jour après jour. Et la cause de ce tourment était une jeune fille du nom d'Okiku.

Okiku était une servante au service de l'épouse du vieux samouraï. Elle avait la peau d'une blancheur de porcelaine, la taille fine, la démarche légère et gracieuse... Et, comble de la beauté pour les Japonais de cette époque, elle avait de longs cheveux noirs et soyeux qui lui tombaient jusqu'au creux des reins, un apanage exceptionnel que l'on ne trouvait que chez les princesses et les plus précieuses jeunes filles de la noblesse.

Et quand le vieux samouraï voyait passer Okiku portant son baquet de lessive, il sentait son cœur s'enflammer d'un désir ardent. Il voulait la jeune fille. Il la voulait pour lui...

« Mais comment ? Comment faire pour obliger Okiku à se donner à moi sans que mon épouse ne soit au courant ? ». Jour après jour, nuit après nuit, le vieux samouraï se torturait la cervelle afin de trouver un stratagème qui obligerait la servante à se donner à lui. Et un jour, enfin, il eut une idée...

Un soir, le vieux samouraï fait venir Okiku dans son bureau et lui parle en ces termes :

- Okiku, mon épouse ne cesse de faire tes éloges. Or, il se trouve que j'ai une tâche délicate que je ne pourrais confier qu'à une personne de confiance. Accepterais-tu de t'en charger ?

- Oh bien sûr maître, répond la jeune fille en s'inclinant.

- Très bien Okiku, regarde...

En disant ces mots, le vieux samouraï s'agenouille et actionne un panneau secret dans la cloison de son bureau, dévoilant une cache dans laquelle se trouve un gros coffre en bois. Le vieux samouraï sort le coffre de sa cachette, l'ouvre, et en présente le contenu à Okiku.

- Vois, Okiku ! Contemple notre plus précieux trésor !

- Oooh, fait la jeune fille, émerveillée.

Car à l'intérieur du coffre en bois se trouvent 10 magnifiques assiettes de Hollande !!

(Des assiettes de Hollande ? Mais qu'est-ce que c'est que ce trésor complètement nul, me direz-vous ? Eh pourtant oui, il s'agissait bien de ces assiettes blanches au dessin bleu que l'on voit parfois chez nous accrochées aux murs des grand-mères , les fameuses assiettes de Delft...

Mais je vous rappelle que nous sommes il y a 400 ans d'ici, au Japon ! Et à une époque où le pays était coupé du reste du monde et où posséder un objet aussi exotique qu'une simple assiette venue de Hollande était, bien évidemment, le comble de la richesse !)

- Vois, Okiku, reprend le vieux samouraï. Notre plus précieux trésor est ici caché. Malheureusement, il ne voit jamais la lumière du soleil et prend la poussière. Je voudrais, Okiku, que tu te rendes tous les jours dans mon bureau et, qu'en faisant très attention, et à l'aide d'un chiffon doux, tu époussettes chacune de ces 10 assiettes.

- Très bien, maître, je m'en chargerai, répond la jeune fille.

- Bien. Mais fais très attention Okiku, car si jamais tu en casses une, si jamais il en manque une, tu en répondras personnellement, et devant moi !
- N'ayez crainte maître, vous pouvez avoir confiance en moi, répond Okiku en s'inclinant, je ferai très attention...

Ainsi, jour après jour, en fin de journée, la jeune fille se rend dans le bureau du vieux samouraï. Elle s'agenouille et actionne le panneau secret, sort le coffre de sa cachette, l'ouvre, et délicatement, avec grand soin, époussette avec un chiffon doux chacune des 10 assiettes, avant de les remettre dans le coffre de bois, d'en refermer le couvercle et de le ranger dans sa cachette.

Après quelques semaines de ce manège, le vieux samouraï, n'y tenant plus, décide de mettre son plan à exécution.

Il attend que la jeune fille ait accompli sa tâche et soit ressortie du bureau pour y rentrer à son tour. Il s'agenouille, actionne le panneau secret, en sort le coffre et l'ouvre. Il prend une des assiettes de Hollande, qu'il dissimule dans son kimono, avant de refermer le couvercle et de remettre le coffre à sa place. Puis, à la faveur de la nuit qui vient de tomber, il se rend dans le jardin et cache l'assiette sous un buisson de chrysanthème.

Il rentre ensuite dans sa demeure et, frappant dans ses mains, il appelle Okiku qui arrive bientôt à petits pas empressés.

- Ah, Okiku ! Je voulais savoir... tu t'acquittes bien de la tâche que je t'ai confiée ?
- Bien sûr, maître, chaque jour, je fais selon vos ordres.
- Très bien Okiku... toutefois, cela ne te dérange pas si nous allons vérifier ensemble ?
- Oh non, maître, pas du tout.

Le vieux samouraï suit alors la jeune fille qui trotte devant lui jusqu'au bureau. Une fois arrivée, la jeune fille s'agenouille, actionne le panneau secret, sort le coffre en bois, l'ouvre et en présente le contenu au vieux samouraï.

- Voyez, maître.

- Ehhmm, oui, elles ont l'air bien propres et brillantes, mais... toutes les assiettes sont bien là ?

- Oh oui maître, regardez : une, deux, trois, dit la jeune fille en sortant les assiettes, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf.. ?

- Eh bien Okiku ? Il en manque une ?

- Oh-h non maître, j'ai dû me tromper, je vais recommencer : une, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit...neuf ??

- Eh bien Okiku ? En aurais-tu perdu une ?

-Oh non maître, elle...elle a dû rester au fond du coffre !

Mais au fond du coffre... rien.

Et la jeune fille se remet à compter les assiettes fébrilement alors que le vieux samouraï se rapproche et pose les mains sur ses épaules.

- Tss, Okiku ! Je suis très déçu ! Il semblerait que tu aies perdu une de nos assiettes ! Aah, je vais être obligé de te chasser, de te renvoyer à la rue, dit le vieux samouraï en lui caressant les cheveux. À moins bien sûr, que tu ne te montres très « gentille »...

À ce moment, le vieux samouraï, ne pouvant plus se contenir, attrape le menton d'Okiku et essaie de l'embrasser. Avec un mouvement de dégoût, la jeune fille repousse aussitôt le vieux samouraï. Celui-ci, fou de désir, se jette sur elle et la plaque au sol !

Mais la jeune fille se met à hurler ! Elle appelle à l'aide. Et qui appelle-t-elle ? L'épouse du vieux samouraï évidemment !

Celui-ci panique. Il faut que la jeune fille se taise. Tout de suite !

Il attrape le lourd coffre en bois, le soulève à bout de bras et l'abat sur la tête d'Okiku !

La jeune fille cesse de crier. Le sang se répand sur les tatamis.

Okiku est morte, le crâne fracassé.

Les mains tremblantes, le vieux samouraï, réalisant ce qu'il vient de faire, laisse tomber le coffre et contemple le corps sans vie de la servante.

- Mon Dieu, qu'ai-je fait, se dit le vieux samouraï. Personne ne doit savoir ! Vite, réfléchis. Pense, pense ! Ah ! Oui, je sais ! J'ai trouvé !!

Le vieux samouraï charge alors le corps inerte de la jeune fille sur ses épaules, et, profitant de la nuit qui est tombée, se rend à nouveau dans le jardin, là-bas, tout au fond, à un endroit où plus personne ne va et où se trouve un vieux puits qui n'est plus utilisé depuis longtemps. Là, sans l'ombre d'une hésitation, le vieux samouraï précipite le corps d'Okiku au fond du puits.

Il retourne ensuite dans son bureau, avise le sang qui macule les tapis et les assiettes. Il s'agenouille et essuie, comme il le peut, le sang sur le sol avec les manches de son kimono. Il remet les assiettes dans le coffre en bois, le referme et le soulève. Il sort de nouveau dans le jardin et se dirige encore une fois, là-bas, tout au fond. Il jette le coffre dans le puits et les assiettes de Hollande rejoignent ainsi le corps d'Okiku.

Soulagé, il rentre enfin dans la maison.

Juste à temps ! Le voici qui tombe sur son épouse en train de chercher Okiku :

- Eh bien, mon mari, auriez-vous vu Okiku ? Cela fait vingt minutes que je l'appelle pour venir défaire ma coiffure du soir et je ne la trouve nulle part...

- Aarh, mon épouse, j'ai une bien mauvaise nouvelle à vous annoncer : figurez-vous que je viens de mon bureau et que nos merveilleuses assiettes de Hollande ont disparu ! Et vous me dites qu'Okiku ne se trouve nulle part ? Assurément, elle nous a trahis et nous a volés !

- Ah bon ? Okiku ? Une jeune fille si honnête ? Je suis très étonnée...

Mais force est à l'épouse du vieux samouraï de se rendre à l'évidence : la servante et les assiettes ont bel et bien disparu.

Assez fier de s'en être tiré à si bon compte, le vieux samouraï ne tarde pas à aller se coucher en compagnie de son épouse.

Mais aux alentours de minuit, alors qu'une lune pâle brille et que tout le monde dort, au fond du jardin, une brume s'élève. Un brouillard étrange, qui semble jaillir en bouillonnant des profondeurs du puits. Et voici que, soudain, sous la lumière blafarde de la lune, apparaît au bord du puits... le fantôme d'Okiku !

Terrible à voir, les cheveux collés au corps par le sang, et serrant contre elle les assiettes de Hollande...



La terrible apparition s'assied sur la margelle du puits et d'une voix sépulcrale commence à compter :

- Une, deux...

Dans son lit, le vieux samouraï se réveille et ouvre les yeux.

- Trois, quatre...

Dans la chambre, l'air est glacé.

- Cinq, six...

Le vieux samouraï s'approche de la fenêtre. Il voit le fantôme au fond du jardin.

- Sept, huit... neuf !

Le fantôme lève alors la tête, plante son regard dans celui du vieux samouraï et, avant de se dissoudre dans la brume, pousse un cri terrible, effroyable, un cri qui déchire l'âme de ceux qui l'entendent !

Dans la maison, tout le monde est réveillé. Tout le monde a entendu le cri. C'est la panique !

Le vieux samouraï, lui, est pantelant, le souffle court, les yeux exorbités et les doigts crispés sur les rebords de la fenêtre !

À partir de cette nuit funeste, et pour toutes les nuits qui vont suivre, pendant 7 jours, chaque soir le fantôme d'Okiku va apparaître.

Chaque soir, venant du puits, la brume va s'élever au fond du jardin.

Chaque soir, le fantôme va compter jusqu'à neuf avant de se dissoudre dans le brouillard.

Et chaque soir, il va pousser ce cri épouvantable, ce cri terrible qui déchire le cœur et l'esprit du vieux samouraï.

Après une semaine de ce régime, tout le monde dans la demeure a fui.

Seuls restent le vieux samouraï, son épouse et une très vieille servante, qui en a vu bien d'autres...

Le vieux samouraï, lui, est devenu à moitié fou. Il ne dort plus. Il ne mange plus. Il passe ses journées dans l'angoisse de la nuit à venir, de ce cri terrible qui lui vrille les entrailles.

Désespéré et ne sachant que faire d'autre, il fait alors ce que l'on faisait, en ce temps-là, quand on avait un esprit chez soi : il se rend au temple et va trouver un prêtre à qui il raconte toute l'histoire. Le prêtre l'écoute sans l'interrompre, réfléchit et lui dit :

- Samouraï, il ne m'appartient pas de te juger. Seuls les dieux pourront le faire quand tu te présenteras devant eux. Néanmoins, je vais t'aider. Pas pour toi, non, mais bien pour le repos de l'âme de cette pauvre Okiku. Car si son âme ne trouve pas le repos, c'est parce qu'il lui manque quelque chose, et ce qui lui manque c'est... La dixième assiette de Hollande, évidemment !!

- Bien sûr ! Comment n'y ai-je pas pensé, se dit le vieux samouraï.

Il remercie chaleureusement le prêtre et rentre chez lui, le cœur léger.

- Enfin, je vais pouvoir dormir, se dit-il ! Mais... où ai-je caché cette assiette déjà ? Ah oui ! Sous ce buisson de chrysanthème !

Mais... l'assiette n'est pas là.

- Oh, c'était sans doute sous le buisson d'à côté !

Mais l'assiette ne s'y trouve pas non plus...

On assiste alors à un spectacle étrange, celui du vieux samouraï, fébrile, à quatre pattes dans son jardin, arrachant nerveusement les touffes d'herbes et creusant la terre comme un chien . Nulle part trace de la dixième assiette de Hollande. Et voici que vient déjà la nuit, et, avec elle, son cortège d'épouvantes. Brisé, découragé et la mort dans l'âme, le vieux samouraï rentre chez lui et se prépare à subir une fois de plus le supplice du fantôme...

Encore une fois cette nuit-là, la brume va s'élever au fond du jardin, cette brume étrange qui semble surgir des profondeurs du puits. Encore une fois le fantôme d'Okiku va apparaître et compter jusqu'au chiffre fatidique. Encore une fois, il va pousser ce cri épouvantable...

Mais le lendemain, on retrouvera cette fois, au bord du puits, le corps sans vie du vieux samouraï, le ventre transpercé par son propre sabre d'apparat : il se sera fait seppuku, hara-kiri comme on le dit plus vulgairement chez nous. À partir de ce jour, le fantôme cessa d'apparaître et l'histoire en resta là pour de nombreuses années.

Ce n'est que bien plus tard qu'une très vieille femme raconta ce qui s'était réellement passé cette nuit-là. Cette vieille femme était la domestique qui était restée au service du couple.

Elle raconta en effet que cette nuit-là, après que le fantôme eut poussé son cri et se soit dissout dans la brume, elle avait vu le vieux samouraï sortir de la demeure, l'air hagard, le regard vide. Elle raconta qu'elle l'avait vu marcher jusqu'au fond du jardin, lever son sabre, dont elle avait vu la lame briller sous la lumière de la lune avant qu'il ne la plonge dans son ventre, qu'il ne tombe à genoux, et enfin, mort, sur le côté.

Mais elle raconta surtout que, quelques instants plus tard, la porte de la demeure seigneuriale s'était à nouveau ouverte. Elle raconta qu'elle avait vu sortir l'épouse du vieux samouraï, vêtue de son plus beau kimono. Elle l'avait vue, elle aussi, se diriger vers le fond du jardin, jeter un regard dénué de compassion au corps de son mari, avant de sortir de la manche de son kimono... une assiette qu'elle avait jetée au fond du puits...

## 6. Bibliographie et références :

---

- Contes de ma Mère l'Oye, Charles Perrault, Folio plus classiques
- Contes, Grimm, Folio classiques
- Contes, récits et légendes des pays de France, Claude Seignolle, Omnibus
- Et à la fin, ils meurent, Lou Lubie, Delcourt
- La Clé des Contes, Bernadette Brigout, Seuil
- La Grande Encyclopédie des Fées, Pierre Dubois, Claudine et Roland Sabatier, Hoebeke
- La Petite Sirène et autres contes, Andersen, Folio classiques
- Le Conte des contes, Giambattista Basile, Libretto
- Psychanalyse des contes de fées, Bruno Bettelheim, Pocket

### Illustrations :

- Page de garde : Barbe-bleue, par Gustave Doré
- 4.1.c Les Dames l'Ondine, par Arthur Rackham
- 4.3 plan de déplacement « Pays des Contes », par Benoît Louwette
- 5.2 Les assiettes de Hollande : [L'Esprit de la servante Okiku sortant d'un puits, par Hokusai](#)

### 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 mêle 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.