

CONTES, LÉGENDES ET PROJETS ÉCLÉS



Tel le costume d'Arlequin, le conte revêt de multiples couleurs et formes et peut se décliner de bien des manières. La magie de l'imaginaire tissera un fil rouge tout au long des activités de l'année, en lien avec la méthode scout et les projets Éclés.

Pourquoi utiliser le conte comme support pédagogique ?

- Le conte s'accommode à toutes les sauces : veillées contées, spectacles (marionnettes, ombres chinoises, kamishibai, théâtre...), grands jeux contés, chasse aux livres, conte grandeur nature dont on est le héros, parade de carnaval, création et écriture d'histoires, « entreprise » de trimestre, d'année ou de camp...
- Toutes ces applications permettent le développement, à partir d'une histoire imaginée, d'activités ludiques et artistiques, ainsi que l'acquisition de techniques : prise de parole, arts plastiques, découverte nature, scoutisme.

Avec qui utiliser les contes ?

Le conte peut se décliner de différentes manières selon les tranches d'âge : de la lecture du soir ou en temps calme avec les Lutins, au spectacle scénique pour les Aînés, en passant par les marionnettes, ombres chinoises ou kamishibai pour les Louveteaux ou le grand jeu conté pour les Éclés. Les contes sont le support imaginaire d'une activité concrète. Voici quelques exemples.

La dynamique Kewarra

Cette dynamique, initiée pour les Lutins et Louveteaux (8-12 ans), a été lancée dès 2003 et propose de travailler sur une thématique d'année :

- Le premier trimestre, on choisit un conte autour du merveilleux pour finir le trimestre avec un week-end, une veillée ou un grand jeu...
- Le deuxième trimestre, on choisit un conte autour de l'environnement, de la nature jusqu'à un week-end prolongé ou un mini-camp.
- Le troisième trimestre, un conte autour du voyage pour aboutir à la préparation d'une randonnée ou au camp d'été.

Les outils à disposition

Le jeu de cartes Kewarra : création d'histoires

Élaboré par l'équipe nationale pédagogie, c'est un jeu dans lequel les joueurs racontent une histoire en s'appuyant sur ses cartes (personnages, lieux, objets, actions). Le but du jeu est de construire ensemble une histoire cohérente. Le jeu peut être utilisé de plusieurs manières : soit au cours d'une activité de création de conte (une veillée par exemple), soit dans un grand jeu (comme indice, feuille de route, énigme...) ou encore au cours d'un temps calme.

suite au verso ►

Le jeu du kangourou : rallye ou jeu l'oie

C'est un kit complet pour monter un jeu autour de la thématique de l'environnement avec une base pour construire son plateau de jeu et une série d'épreuves. Chacun, en fonction de son public, se crée son propre but pour ce jeu. Il peut être utilisé comme un jeu de l'oie géant ou un rallye.

Par exemple : sur une après-midi, on utilisera toutes les questions/épreuves fournies ; sur une veillée, on limitera le nombre d'épreuves en fonction du temps dont on dispose ; sur un camp, comme fil conducteur.

Fiches techniques : monter une veillée conte et un grand jeu conté

- Une trame de veillée (Routes Nouvelles n° 200)
- Un grand jeu conté avec détail du parcours d'orientation possible (Routes Nouvelles n° 211)

→ **Où trouver ces outils ?** Les jeux et fiches techniques sont disponibles sur le portail EntrÉclés : base documentaire / EFI pédagogie des branches / Kewarra.



Bibliographie

Autour de la dynamique Kewarra

Mille ans de contes

collection aux éditions Milan (avec des indications utiles : durée, personnages, conseils de mise en scène...)

Contes, légendes et récits

collection des Castor Poche, des éditions Flammarion (format de poche pratique à emmener en week-end)

La caravane des contes

et Aux origines du monde

collections aux éditions Flies France (une maison d'édition animée par des passionnés de contes, textes inédits sur la vie de tous les jours)

Contes Kewarra, L'Équipée

depuis le n°201 (décembre 2006) à aujourd'hui

Pour un tour de France Éclés

Contes traditionnels de...

collection aux éditions Milan

Légendes et contes de tous les pays

collection aux éditions Gründ

Des contes et légendes de tous les pays

collection aux éditions Nathan

Contes populaires et légendes des régions de France

collection aux éditions France loisirs et/ou La Renaissance

(Tous ces ouvrages peuvent être achetés d'occasion en librairie et sur Internet, ou empruntés dans une bibliothèque.)

Le tour de la France Éclés

Dans la revue L'Équipée, Canaille et Loustic se sont lancés dans un tour de France Éclés (rubrique Kewarra, côté Louveteaux). Participez à leur voyage !

- Deux enfants du Cercle des Louvettes et Louveteaux de Nulpart partent en voyage en compagnie de Canaille et Loustic... L'objectif de ce voyage est de découvrir le pays des Éclés à travers ses territoires, régions, groupes et Cercles locaux, ainsi que par leurs contes et légendes. Ce voyage, structuré en 7 étapes (les territoires), se déroulera de décembre 2012 à juin 2014. Le voyage a démarré dans le n° 225 de l'Équipée (décembre 2012), par l'Île-de-France, suivi du Grand Ouest (Bretagne, Normandie, Pays de Loire) à paraître en avril. Les territoires/régions présentés le seront en fonction des contributions et/ou sollicitations auprès des groupes.
- Comment s'appuyer sur cette dynamique ? Pour faire découvrir votre région aux Louvettes et Louveteaux par le biais des contes, adressez-nous une présentation de votre Cercle et une histoire de votre région (encadré ci-dessous) !

PARTICIPEZ AU TOUR DE LA FRANCE ÉCLÉS



Responsables Louvettes et Louveteaux, présentez votre Cercle et ses activités, votre région à travers un conte. Le Cercle de Nulpart pourra ainsi, par la plume d'Agate, continuer son voyage en votre compagnie. Envoyez-nous :

- Nom du Cercle, du groupe, de la ville, de la région EEDF
- Nombre et prénoms des Louvettes et Louveteaux
- Noms et contacts des responsables
- Activités du trimestre en cours ou à venir
- Conte régional choisi par le Cercle

Informations à faire suivre à :
Aude editions@eedf.asso.fr
et Agate agatascripsi@gmail.com