



UN CONTE À JOUER CRÉÉ PAR LES ÉLÈVES CLAS
DU CENTRE SOCIAL NICOLAS GABINO

AVRIL - JUIN 2022



Contexte

Au cours de 8 séances les mardi soirs de 17h15 à 18h15, les élèves de l'action CLAS du centre social Nicolas Gabino ont découvert les contes à jouer avec Les Ateliers Ludosophiques. Les contes à jouer sont des histoires à portée pédagogique et philosophique dans lesquelles il faut jouer à des jeux pour faire progresser l'histoire jusqu'à sa conclusion.

Ils ont d'abord appris à exprimer leurs émotions avec l'histoire du prince Ludo qui avait peur du loup, un conte créé par l'association. L'expression des émotions de chacun est devenu notre rituel de début de séance.

Ensuite, ils ont découvert et testé les types de jeux, classés par les compétences qu'ils développent. Après ces séances de découverte ludique, nous leur avons proposé deux contes existants possibles sur lesquels pourrait se baser la suite de la création. Avec leurs retours, Le conte Catalan de Patoufette le petit garçon fut sélectionné.

Avec ce conte comme base Ils ont testé, choisi et adapté des jeux [prêtés par nos partenaires à la ludothèque L'île aux Jeux] à placer dans l'histoire pour rendre le conte ludique, et Ils se sont enregistrés comme les conteurs et les acteurs de l'histoire pour transformer le conte en une histoire audio. Le conte à jouer Patoufette est donc sous la forme d'un fichier audio que l'on écoute en 4 parties, ponctué de 3 temps de jeu.



Patoufette

Il était une fois Patoufette. Un petit garçon, tout petit, pas plus haut que trois pois chiches, qui portait toujours un joli habit rouge sur un pantalon violet. Toutefois, ce petit bonhomme était doté d'une grande ténacité !

Ce jour-là, la maman de Patoufette préparait le déjeuner pour son mari qui travaillait aux champs, quand elle s'aperçut qu'il lui manquait du safran.

« Comment vais-je faire ? Le plat est déjà sur le feu, et je ne peux pas partir ! s'écria-t-elle.

- J'irai l'acheter chez l'épicier, dit Patoufette en sautillant autour d'elle.

- Tu es vraiment trop petit pour partir seul au village, répondit-elle. Les gens t'écraseraient, mon garçon !

- Je veux t'aider ! J'en ai assez que l'on me traite de petit ! » déclara-t-il en tapant son pied minuscule sur le sol.

Et il insista tant et tant que... sa mère céda.

« Prends ce sou et fais attention sur la route. Chante à voix haute pour avertir que tu es là ! »

Patoufette ajusta son habit rouge et posa la pièce sur sa tête. Cela lui fit un joli chapeau.

Il se mit en route en chantant à tue-tête :

« Patim patam patom, messieurs, mesdames, faites attention ! Patim patam patom, n'écrasez pas le p'tit bonhomme ! »

Les villageois, stupéfaits, virent passer un sou qui brillait au soleil. Mais pas seulement ! Il sautillait, tournoyait, zigzagait ! De plus, il chantait !

« Cette monnaie est dotée de pouvoirs magiques ! » s'exclamèrent-ils.

Le charretier renversa les sacs de farine qu'il livrait ; la marchande, terrifiée, jeta son panier sur le sol, releva ses jupes et courut comme jamais ; le cordonnier resta pétrifié sur son établi, son marteau suspendu en l'air ; et le prêtre claqua la porte de l'église :

« C'est un sortilège ! Un sou ne marche pas ! Un sou ne chante pas ! »

Effrayés, tous s'enfuirent et s'enfermèrent chez eux à clé. Un vrai remue-ménage !



À toi de jouer !
Aide Patoufette à retrouver l'épicier au village

Disponible à la
Ludothèque l'île aux
jeux

Premier jeu

La policière en Taxi

(Le jeu aux mille titres)



But du jeu

Il faut retrouver l'épicier du village ! C'est le seul villageois qui est tout seul, pour y arriver il faut retrouver toutes les autres paires et les retirer du plateau.

Mise en place

On place le plateau au centre de la table du côté avec les emplacements marqués. On tire ensuite 5 couples de tuiles personnages au hasard plus une autre pour un total de 11 tuiles que l'on mélange et dispose sur le plateau face caché sur les emplacements prévus.

Déroulement

Chacun leur tour les joueurs retournent une tuile et observent le personnage ainsi que son emplacement dans le village. Avec ses deux éléments ils inventent une histoire pour expliquer ce qu'il fait là. Ils retournent ensuite une deuxième tuile et racontent une autre histoire. Si les deux tuiles retournées forment un couple de métier, on les retire du plateau de jeu, sinon on les replace où elles étaient face cachée. On passe au tour du joueur suivant. Lorsque il ne reste qu'une seule tuile sur le plateau les joueurs remportent la partie : ils ont trouvé l'épicier !

Patoufette arriva chez l'épicier et cria de toutes ses forces:

« Bonjour, monsieur l'épicier! Je voudrais un sou de safran ! »

Mais le marchand eut beau regarder de tous les côtés, il ne vit personne derrière son comptoir.

« Je voudrais un dé de safran! hurla la petite voix, tenace.

- Mais qui parle ? s'énerva l'épicier.

- C'est moi! Et je veux du safran ! » s'impatientait la voix.

L'épicier se pencha et vit la pièce remuer.

« Ça alors ! Un sou qui parle, du jamais vu!»

Alors aussitôt, tout tremblant, il versa du safran dans un dé à coudre.

« C'est combien? dit la voix mystérieuse.

- Pre... prenez... Je... je... je ne veux... p-p-pas être p-p-payé! » bafouilla l'épicier.

Puis il vit la pièce sortir de son magasin avec le dé posé en équilibre par-dessus.

Soulagé que la « chose » soit partie, il s'effondra de tout son poids sur un tabouret et s'épongea le front.

« Patim patam patom, messieurs, mesdames, faites attention! Patim patam patom, n'écrasez pas le p'tit bonhomme! »

« Maman, voilà le safran! triompha Patoufette en arrivant. En plus, l'épicier a été très gentil avec moi. »

Sa mère finit de cuire le repas, puis elle dénoua les attaches de son tablier pour aller l'apporter au champ, quand...

« J'aimerais bien porter le plat à mon père ! déclara Patoufette.

- Tu es bien trop petit!

- S'il te plaît, maman, je veux y aller! supplia le petit garçon

- Mais c'est loin, et le plat est lourd! répliqua sa mère.

- J'en ai assez que l'on me traite de petit! rouspéta-t-il. Je suis fort et je peux marcher jusque là-bas! »

Sa mère soupira profondément, puis lui tendit le plat.

« Tu ne joues pas sur le chemin. Ni dans la forêt! recommanda-t-elle. Et tu rentres sans tarder.»

Patoufette promit et s'en alla.

« Patim patam patom, messieurs, mesdames, faites attention! Patim patam patom, n'écrasez pas le p'tit bonhomme!

Mais il oublia vite les conseils de sa mère. Il posa le plat pour courir derrière les papillons, enfonça des bouts de bois dans les fourmilières et lança des cailloux pour faire des ricochets sur l'étang. Peu après, il reprit le plat et continua sa route, quand une pluie fine commença à tomber. Bientôt elle se transforma en averse. Le petit garçon dut se mettre à l'abri sous une grande feuille. Il tenait toujours le plat dans ses bras quand, sans s'en rendre compte, il s'assoupit.



À toi de jouer !

Joue dans la forêt avec Patoufette

Matériel pour le deuxième jeu

Le plat du papa

Un objet rond et plat à que les enfants peuvent tenir en équilibre sur leur tête sans danger. Par exemple : plot en plastique, assiette en carton, CD...

Les papillons

Les papillons en papier à découper et colorier en annexe

Les bouts de bois

Des petits objets en bois allongés. Par exemple : crayons, baguettes, baton

La fourmilière

Un objet dans lequel placer les bouts de bois, et les feuilles à découper en annexe pour décorer. Par exemple : plot en plastique, pot à crayons, pâte à modeler...

L'étang et les cailloux

Pour les cailloux, des petits objets à lancer, pour l'étang, une cible à viser. Par exemple: un jeu d'adresse en bois, les balles et une cible à scratch, les balles de ping pong et un saladier...

La grande feuille

Un abri ou se cacher, et les feuilles à découper en annexe pour décorer. Par exemple : Table, tipi, couverture...

Autre matériel

Des cerceaux ou une craie pour délimiter le départ et la position pour lancer les cailloux

Deuxième jeu

Le parcours dans la Forêt

Les joueurs doivent retracer le chemin de patoufette dans la forêt avec un parcours moteur. Ci-dessous, le parcours créé par les enfants dans le cadre du CLAS en guise d'exemple :



- 1 On commence dans le cerceau avec un plot en équilibre sûr la tête
- 2 On marche jusqu'au coussin sans faire tomber le plot puis on le dépose dessus délicatement
- 3 On sautille le long du chemin tracé par les papillons
- 4 On ramasse un des crayons éparpillés autour du plot puis on le pose au centre de ce dernier
- 5 On ramasse deux sacs de sable et on se place dans le cerceau devant le jeu de lancer en bois et on essaie de lancer les sacs dans le trou.
- 6 Il pleut ! On court vers le coussin pour récupérer son plot, et on le remet sur sa tête.
- 7 En gardant le plot en équilibre sur la tête, on va vite s'abriter sous la table

Et voilà qu'un gros bœuf, attiré par la bonne odeur de nourriture, arriva. Il ouvrit la mâchoire et... chloup, d'un coup de langue, avala la feuille, le plat et Patoufette! Oh, comme il faisait noir dans le ventre de la bête...

Les heures passèrent.

Ses parents, fous d'inquiétude, partirent à sa recherche. Ils arrivèrent au village, où régnait une agitation inhabituelle. Les cloches de l'église sonnaient à toute volée, les rues étaient animées par des attroupements.

Le père de Patoufette interrogea les villageois :

« Avez-vous vu un petit garçon, pas plus haut que trois pois chiches, qui porte un pantalon violet et un petit habit rouge?

- Un garçon ? Non. Mais un sou qui marche tout seul, oui! lui répondait-on.
- Des choses très étranges arrivent aujourd'hui. Prenez garde! » prévint le prêtre en se signant.

Agacé par ces réponses bizarres, le couple décida de retourner à la ferme.

« Patoufette, où es-tu ? Où es-tu ? » continuèrent-ils de crier sur le chemin du retour.

Soudain, en passant près de l'étable, ils entendirent:

« Je suis dans le ventre du gros bœuf!

- Écoute! s'exclama son père en tendant l'oreille et en regardant autour de lui.
- Patoufette ? Où es-tu? cria sa mère.
- Je suis là, dans le ventre du bœuf noir! Maman, papa, venez me délivrer!
- Qu'allons-nous faire ? s'affola sa mère en voyant l'énorme bête.
- Approchez et écoutez-moi: ramassez les légumes du champ et faites manger le bœuf! » suggéra le petit garçon.



À toi de jouer !

Aide les parents de Patoufette à nourrir le bœuf

Disponible à la
Ludothèque l'île aux
jeux

Troisième jeu Banana Matcho



But du jeu

Aide Patoufette à récolter les fruits et légumes du champ. Dès qu'un joueur atteint 15 points, cela signifie que les joueurs ont tout récolté, le potager est vide et le bœuf rassasié !

Mise en place

On place le plateau au centre de la table. Chaque joueur choisit un jeton de couleur et le place sur la case START. On désigne un premier joueur, il prend les 6 dés fruits devant lui. Le joueur à sa gauche prends les 3 dés singe devant lui

Déroulement

Les 2 joueurs avec les dés devant eux jouent en parallèle. Le joueur 'attaque' essaye de ramasser les fruits et légumes du champ, il lance ses 6 dés fruits pour tenter de faire une combinaison. Il peut lancer autant de fois et autant de dés qu'il le souhaite [chaque combinaison permet d'avancer de plus ou moins de cases]. En parallèle, le l'autre joueur 'défense' tente de l'en empêcher, il lance les dés singes en essayant de rassembler les 3 têtes singe, dès qu'il en a une, il peut mettre le dé de côté et continuer de lancer ceux qui reste. Le tour peut prendre fin de 2 façons :

- le joueur 'attaque' décide d'arrêter ses lancés de dés en disant "STOP" car la combinaison de dés lui convient. Il avance donc du nombre de cases correspondantes.
- le joueur 'défense' a ses 3 singes et dit "STOP", le joueur 'attaque' n'avance pas mais le joueur 'défense' avance de 1 case.

Ensuite, les deux joueurs passent leurs dés au joueur à leur droite et ces joueurs jouent le tour suivant. Lorsqu'un un joueur atteint la case 15, la partie est terminée.

Ce fut une course effrénée. Les parents remplirent la mangeoire avec des choux, des carottes, des navets, des salades, des betteraves... Le boeuf se mit à dévorer de bel appétit. Plus il ingurgitait, plus son ventre grossissait. Tant et si bien que... boum, à la fin il explosa en mille morceaux!

Et qui vit-on assis au milieu de l'étable ? Patoufette, avec son pantalon violet et son habit rouge, qui sauta au cou de ses parents!

Fin.



Basé sûr un conte traditionnel catalan,
raconté dans l'ouvrage

1000 ans de conte du monde entier

Éditions Milan

Conte à jouer créé et interprété par

Anass - Mère de Patoufette

Khadija - Narratrice

Ridah - Père de Patoufette

Zaynab - Narratrice

Zhakaria - Patoufette

Rania - Narratrice

Hajar

Louise - Épicier et Villageois

Émilie

Valentin - Villageois

Fatiha

Anaïs



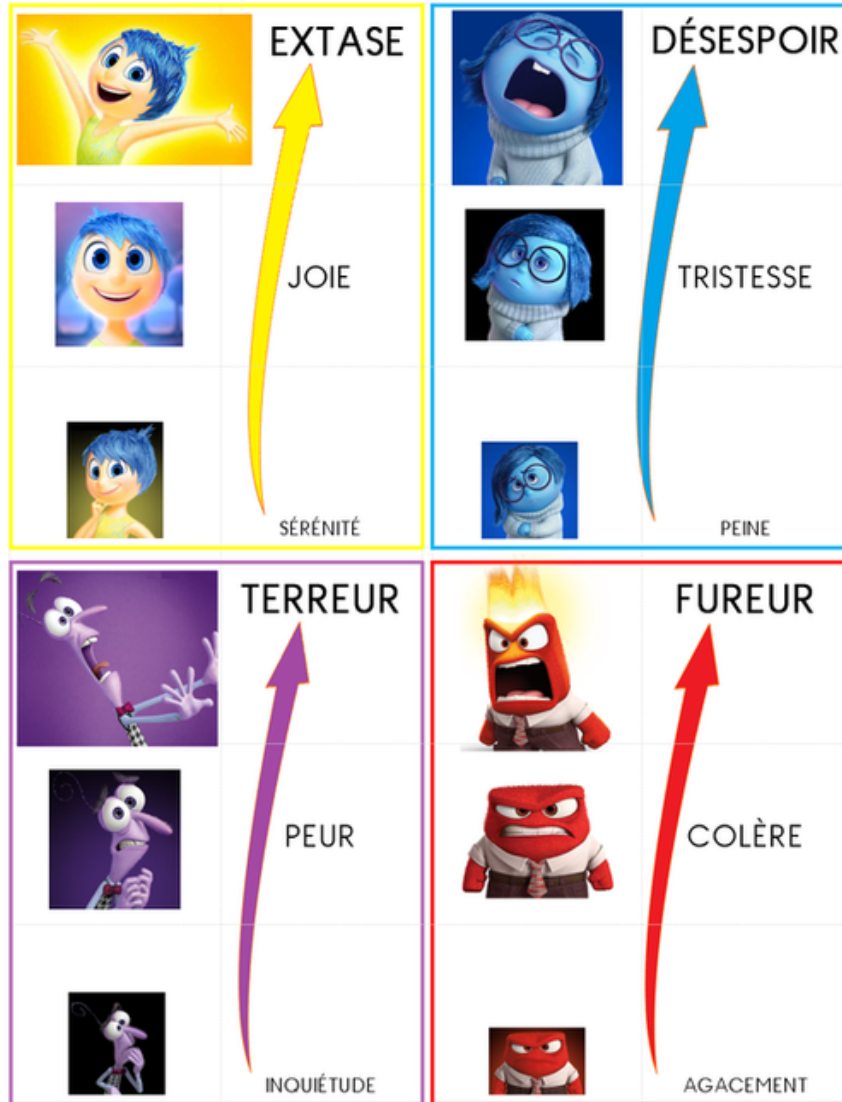
Autres jeux testés



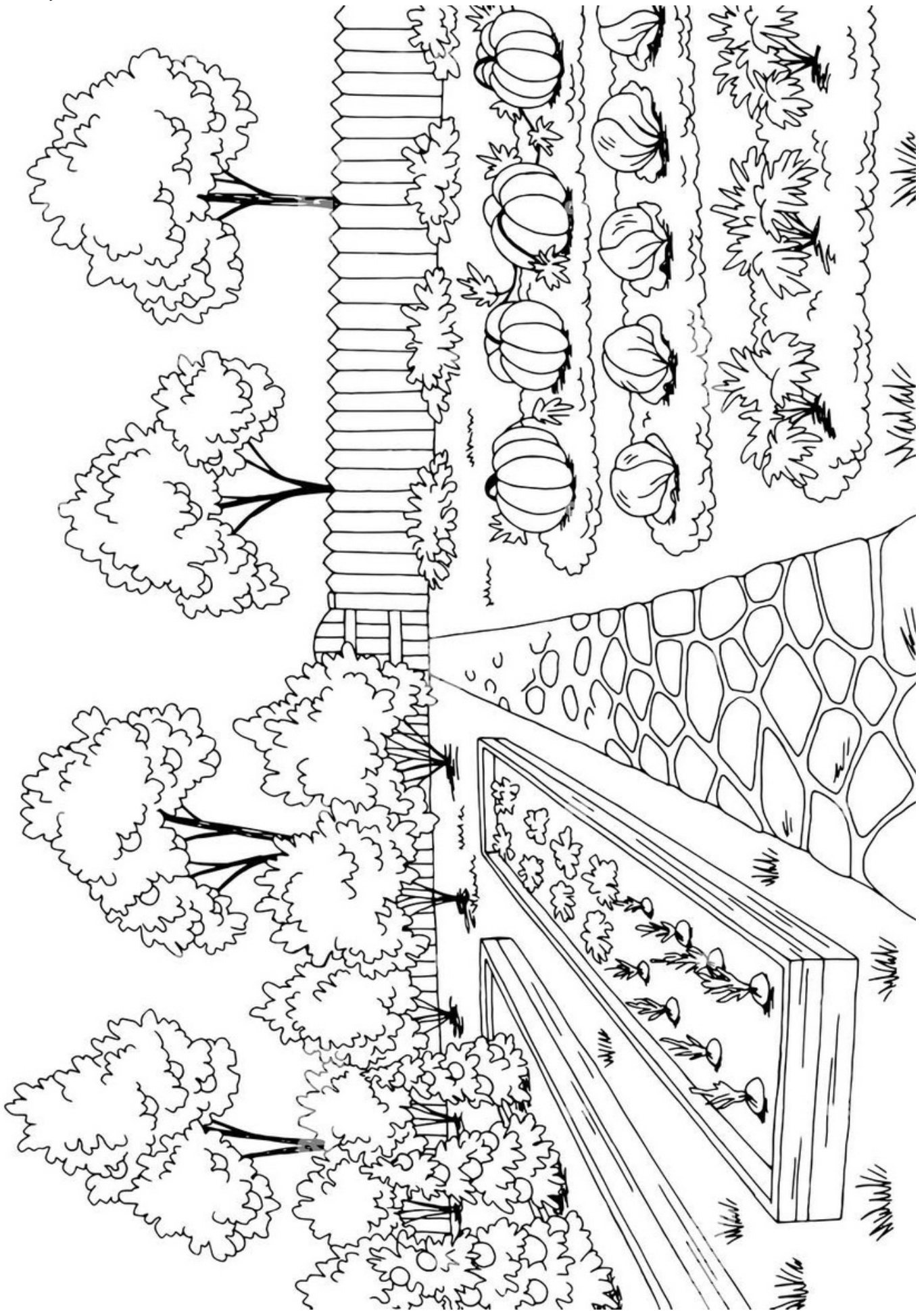
Disponible à la
Ludothèque l'île aux
jeux



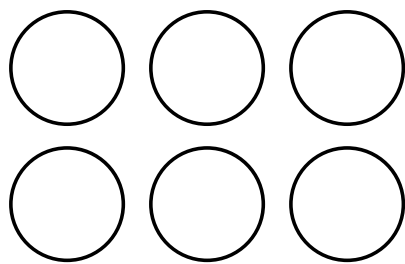
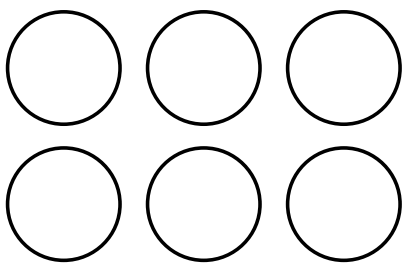
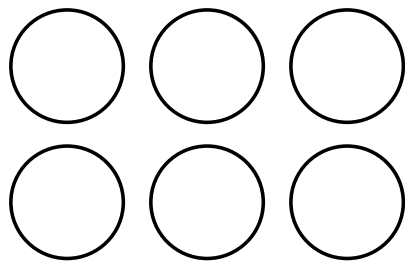
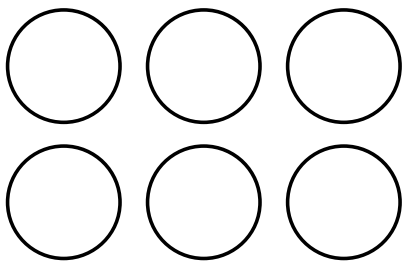
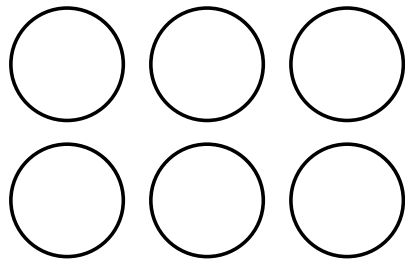
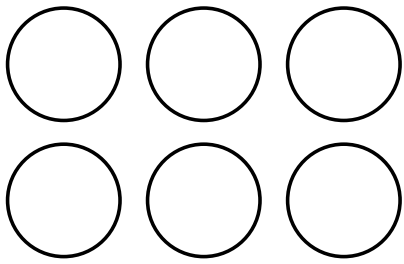
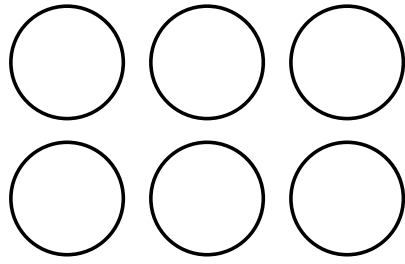
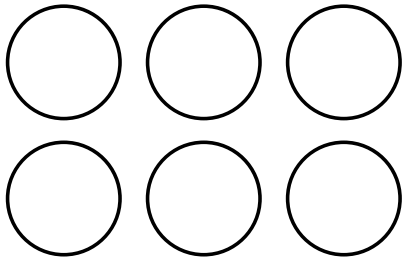
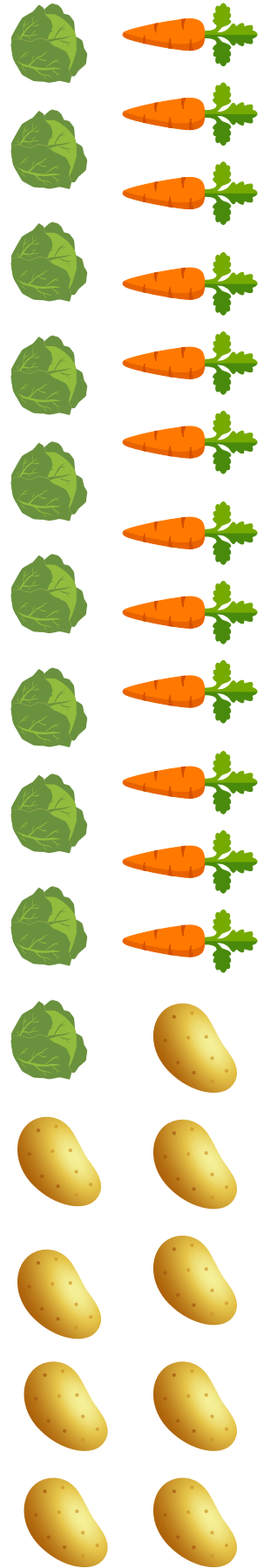
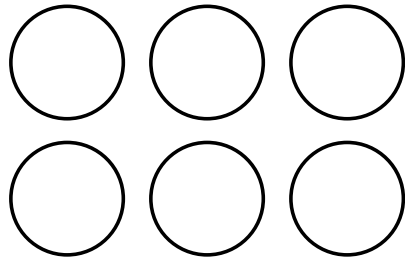
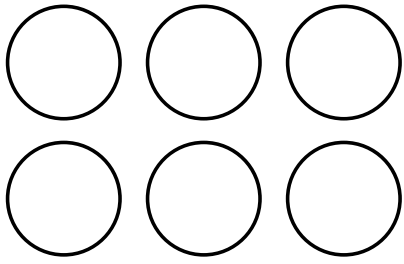
ÉMOTIOMÈTRE



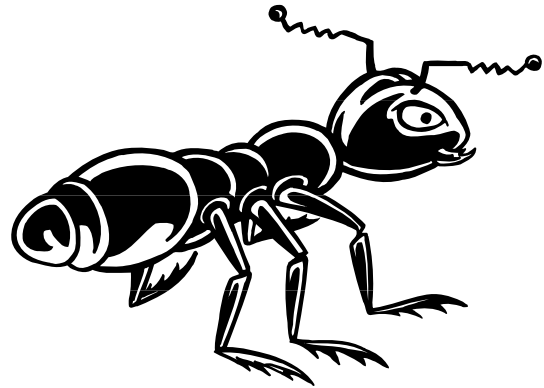
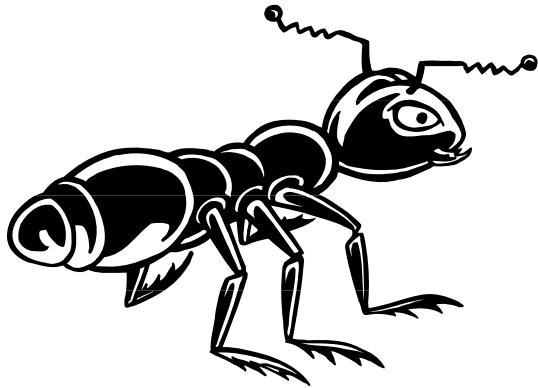
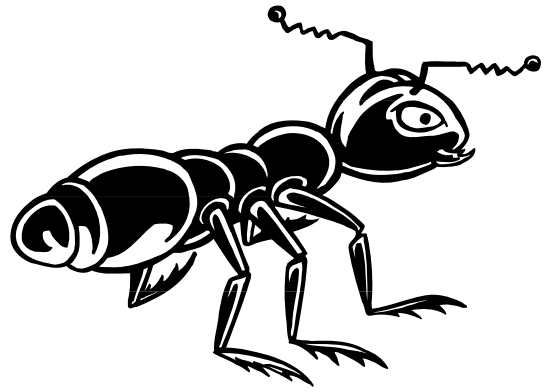
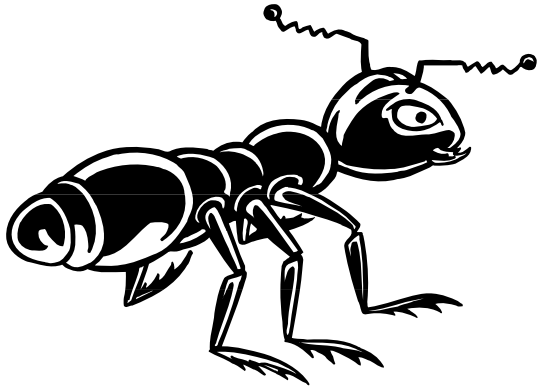
Annexe : Plateau de Banana Matcho customisé



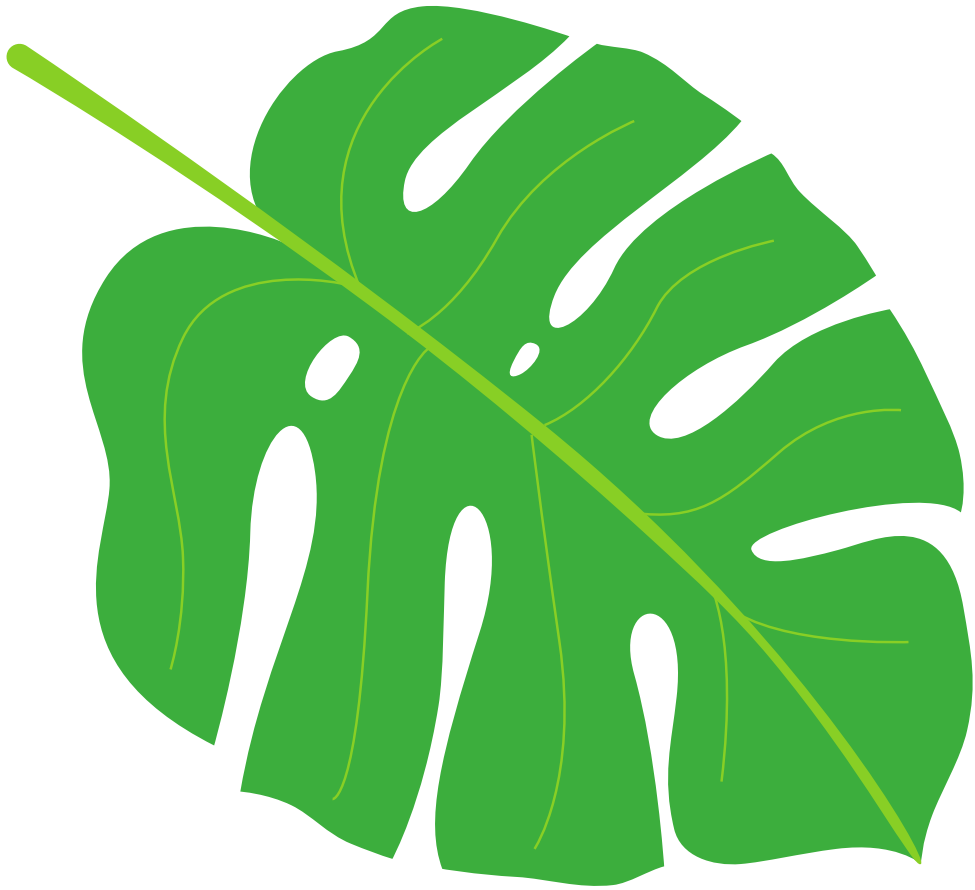
Annexe : combinaisons de Banana Matcho customisées



Annexe : Décorations parcours



Annexe : Décorations parcours



Annexe : Papillons

