

Titre	Le Croqueur de lune
Auteur	Gudule
Éditions - catégorie	Mijade – Zone J
Public cible	Fin du primaire début du secondaire



Présentation des contenus de la fiche de lecture

- Présentation de l'auteur et de son œuvre.
- 21 contes & 2 questions par conte :
 - Où l'on fait une première lecture simple des contes.
 - Où l'on peut dégager quelques grands éléments des contenus et des fonctionnements des contes.
- Approche méthodique des contes : analyse selon une grille :
 - Où les élèves travaillent en groupes pour une lecture méthodique .
- Approche simplifiée du schéma actantiel :
 - Où les élèves découvrent le schéma actantiel par des questions simples.
- L'art du conte :
 - Où l'on découvre un peu de théorie.
- L'écriture des contes :
 - Où les élèves découvrent le langage des contes et la richesse de la langue
- Expression écrite :
 - Où l'on donne trois débuts de contes que les élèves doivent prolonger.
- Fuites, vengeance, rebondissements, représailles, revanches et autres manœuvres :
 - Où les élèves s'amuse à prolonger les contes de Gudule par une action inattendue.
- Des contes à lire, des contes à dire, des contes à jouer :
 - Où les élèves s'amuse à dire et à jouer les contes de Gudule.
- D'autres activités possibles

Biographie

Gudule ou encore Anne Duguël, est née en 1945 à Bruxelles. Enfant, elle développe très vite un imaginaire débridé et un goût pour l'étrange ou l'irrationnel. Après des études d'Art Déco et un séjour au Liban (1965-1970) où elle crée des costumes de théâtre et collabore comme journaliste au quotidien « Le jour » et à l'hebdomadaire « Magazine », Gudule rentre en France. Elle collabore alors à divers magazines, associant dessin, écriture et journalisme : Hara-Kiri, Pomme d'api, Fluide glacial, Charlie Hebdo, L'Écho des savanes, Pif poche... et anime une émission consacrée à la bande dessinée sur Radio Libertaire. En 1987, elle publie ses premiers livres pour enfants. Depuis, la romancière a dépassé les 300 titres pour jeunes (dont *Le bal des ombres*, *Crime-city* chez Mijade) et adultes, et a remporté de nombreux prix littéraires. Ses livres sont traduits dans une vingtaine de langues (Arabe, Thaïlandais, Chinois, Coréen, Grec, Danois...). Gudule est également auteur de scénarios pour la bande dessinée. Elle vit dans le sud de la France (TARN).

Tous les livres de Gudule chez Mijade



Bal des ombres (Le)



Crime-city



Petit théâtre de sang



Le Croqueur de Lune

Gudule revisite avec poésie et humour 21 contes des quatre coins du monde. Des histoires à « croquer » les soirs d'hiver, avant d'aller se coucher, avec ce qu'il faut de géants, de roi Roi et de reine Reine, de princes transformés en grenouilles et de belles endormies, de lutins verts et de fées malicieuses, de vieux rabougris ou de vieilles édentées...

21 contes & 2 questions par conte

Il n'est pas possible de poser de nombreuses questions sur chaque conte. Aussi on propose ici de **poser 2 questions par conte**.

Le professeur pourrait par exemple demander aux élèves de lire 5 contes et de répondre par écrit aux questions posées.

1. Le croqueur de lune

- a. Quel est le défi lancé au personnage principal ? Ne pas manger toute la lune
 - b. Quel est le résultat final ? Le bonheur, la prospérité
2. Le prince et les deux sœurs
 - a. Quel est l'élément qui rattache le conte à la Belgique ? Les croisades
 - b. Qu'est-ce que le héros cherche à obtenir ? Le mariage
3. L'herboriste
 - a. Quel but le héros veut-il atteindre ? Soigner le choléra
 - b. Quel est le rôle du diable dans ce conte ? Il cherche à acheter l'âme des gens
4. L'étang de verre
 - a. De quoi se nourrit le bonheur de Nymphéa ? Folâtrer au bord de l'étang
 - b. Quelle est cette oeuvre des fées ? Elles protègent les étangs
5. Les saisons volées
 - a. Quel est le rôle de la vieille dame ? Elle aide le héros à parvenir à ses fins
 - b. En quoi le dragon est-il un animal fantastique ? Il a quatre têtes
6. Yvain et Sylvain
 - a. Cite les personnages présents ? Un chevalier, un bûcheron, une jeune fille de berger
 - b. En quoi la fin est-elle à la fois positive et négative ? Les héros périssent mais leur fils se lance dans la quête du Graal
7. Les trois voyageuses de l'île de Beauté
 - a. Quel est le défi général ? Manger un bel agneau
 - b. Quel est le message final ? La mort ne triomphe pas
8. La soupe aux cailloux
 - a. Quel personnage typique des contes intervient dans cette histoire ? La fée
 - b. À quelle scène de la Bible la fin du récit fait-elle allusion ? La multiplication des pains
9. La vengeance du menuisier
 - a. Qu'est-ce qui condamne d'emblée le héros ? Les ragots des gens
 - b. Comment réagit-il ? En travaillant de plus belle
10. La souris qui voulait épouser le ciel
 - a. Que veut dire le mot Nezumi en japonais ? Rat
 - b. On assiste à plusieurs métamorphoses : lesquelles ? Nezumi est transformée en plaine verdoyante, en colline, en montagne
11. La petite reine qui sauva les arbres
 - a. Que sont les personnages principaux ? Les lutins
 - b. Quel est le résultat final du conte ? Le retour à la prospérité
12. Père Orage et Mère Pluie
 - a. Comment vit ce couple original ? Dans le tumulte
 - b. Quelle est la place de la nature dans ce conte ? Très importante car deux saisons naissent
13. La veuve ailée
 - a. De quel bonheur le prince se nourrit-il ? De la chasse
 - b. Qui sont ces parents de l'humanité ? Izanagi et Izanami, un couple d'oshidoris, des canards mandarins
14. La ballade du chêne et du roseau
 - a. A quel grand texte du patrimoine littéraire ce texte se réfère-t-il ? De la fable de LaFontaine

- b. Compare ces deux textes ! La base est identique : le roseau plie mais ne rompt pas comme le chêne, mais ensuite le bois du chêne sert au berceau d'un enfant charmé par le chant du roseau devenu flûte. Ensemble ils sont forts.

15. Le pêcheur qui tirait la mer dans ses filets

- a. Qui va aider le jeune pêcheur à réussir son défi ? La lune
- b. Quel est le résultat final ? la naissance des marées

16. L'enfant qui fit trembler une montagne

- a. Que recherche l'enfant ? Une mère
- b. Quel est le sens global de ce conte ? Le souffle d'une mère est irremplaçable

17. L'ermite et le furet

- a. Comment l'amitié naît-elle entre les deux personnages ? L'ermite donne refuge au furet
- b. Qu'est-ce que l'ermite recherchait par-dessus tout ? Du pain

18. La gardienne du volcan

- a. Quel est le secret de Suma-Suma ? Elle garde le volcan pour protéger le village
- b. Quelle est la leçon morale du conte ? On ne peut pas tromper les gens

19. La forêt fantôme

- a. Que cherchent les trois personnages ? Un abri pour une nuit
- b. En quoi ce conte est-il très écologiste ? il réconcilie l'homme avec la nature

20. Le jardin enchanté

- a. Que représente de manière générale ce beau jardin ? L'Eden, le paradis terrestre
- b. Quel est le rôle des fleurs ? Elles libèrent le captif de sa prison

21. La fleur du tout-reçoit

- a. Quelle vertu anime ce conte ? La générosité
- b. Pourquoi cette fleur est-elle appelée la fleur du tout-reçoit ? La fleur donne tout si on ne la cueille pas et lui laisse la vie

Dépassement : expression orale

À la suite de cette lecture / analyse que chaque élève aura réalisée par écrit, le professeur peut organiser une table ronde de synthèse pendant laquelle les élèves partagent toutes leurs observations et impressions.

Il est probable qu'en fin de discussion la classe puisse construire une sorte de synthèse sur les contenus généraux et le fonctionnement des contes

Approche plus méthodique des contes : analyse selon une grille

Le professeur demande aux élèves de travailler en groupe de 4 élèves. Chaque groupe choisit 4 contes différents des autres groupes (ex : GA 1 à 4 / GB 5 à 8 / GC 9 à 12 / GD : 13 à 16 / etc). Les élèves remplissent ensemble la grille et rédigent déjà entre eux quelques observations de fonctionnements.

Titre				
Lieu du monde				
Lieux des faits				
Personnage principal				
Caractères				
Acteurs principaux				
Caractères				
Temps du récit				
Problème à résoudre				
Déroulement des actions				
début				
milieu				
fin				
Défi principal				
Aides				
Oppositions				
Résultat final				
Divers				

Première approche simplifiée du schéma actantiel

Le schéma actantiel est vraiment au cœur de toutes les analyses de contes : il serait malheureux de ne pas l'aborder. Choisissons donc une approche simplifiée.

Voici les questions qui permettent de le mettre en place

Quels sont les personnages ?

- Comment les classes-tu ? Pour cela, cherche le personnage principal, ceux qui tournent autour, regarde leurs caractères, leurs rôles !
- Quel est le but final que le héros – ou l'héroïne - tente d'atteindre
- Que doit faire le héros ou l'héroïne pour atteindre son but ?
- Qui ou qu'est-ce qui va aider le héros à atteindre son but ?
- Qui ou qu'est-ce qui va empêcher le héros d'atteindre son but ?

À titre de documentation, voici les éléments d'analyse traditionnels. Ils ne sont pas à aborder tels quels en classe, mais ils peuvent alimenter le travail sur le fonctionnement des contes.

LES OUTILS D'ANALYSE DU CONTE

<http://www.ac-nancy-metz.fr/ia54/gtdmaternelle/conte/pdf/outils-analyse.pdf>

Selon Vladimir PROPP, l'unité de mesure du conte, c'est la fonction, c'est à dire l'action d'un personnage définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue. Propp définit le conte merveilleux comme une succession de 31 fonctions.

1. **Absence** : un des membres de la famille est absent du foyer.
2. **Interdiction** : le héros se fait signifier une interdiction.
3. **Transgression** : l'interdiction est transgressée.
4. **Interrogation** : l'agresseur essaye d'obtenir des renseignements.
5. **Information** : l'agresseur reçoit des informations sur sa future victime.
6. **Tromperie** : l'agresseur tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou ses biens.
7. **Complicité** : la victime se laisse tromper et aide ainsi son ennemi malgré elle.
8. **Méfait ou Manque** : l'agresseur nuit à un membre de la famille ou lui porte préjudice. (très important, car l'action se noue ici.)
9. **Médiation** : la nouvelle du méfait ou du manque est divulguée. On s'adresse au héros par un ordre ou une demande. On l'envoie ou on le laisse partir.
10. **Début de l'action contraire** : le héros accepte ou décide d'agir.
11. **Départ** : le héros quitte sa maison.
12. **Première fonction du donateur** : le héros subit une épreuve, un questionnaire, une attaque, etc., qui le préparent à la réception d'un objet ou d'un auxiliaire de magie.
13. **Réaction du héros** : le héros réagit aux actions du futur donateur.
14. **Réception de l'objet magique** : l'objet magique est mis à la disposition du héros.
15. **Déplacement dans l'espace entre deux royaumes, voyage avec un guide** : le héros est transporté, conduit ou amené près du lieu où se trouve l'objet de sa quête.
16. **Combat** : le héros et son agresseur s'affrontent dans un combat.
17. **Marque** : le héros reçoit une marque.
18. **Victoire** : l'agresseur est vaincu.
19. **Réparation** : le méfait initial est réparé ou le manque comblé.
20. **Retour** : le héros revient.
21. **Poursuite** : le héros est poursuivi.
22. **Secours** : le héros est secouru.
23. **Arrivée incognito** : le héros arrive incognito chez lui ou dans une autre contrée.
24. **Prétentions mensongères** : le héros fait valoir des prétentions mensongères.

- 25. **Tâche difficile** : on propose au héros une tâche difficile.
- 26. **Tâche accomplie** : la tâche est accomplie.
- 27. **Reconnaissance** : le héros est reconnu.
- 28. **Découverte** : le faux héros, l'agresseur, le méchant est démasqué.
- 29. **Transfiguration** : le héros reçoit une nouvelle apparence.
- 30. **Punition** : le faux héros ou l'agresseur est puni.
- 31. **Mariage** : le héros se marie et monte sur le trône.

Propp a regroupé ces 31 fonctions en 7 sphères d'actions correspondant à 7 personnages. Dans le conte merveilleux chaque personnage a sa sphère d'action :

- **le Héros** : sujet de la quête
- **l'Objet de la quête** : princesse, trésor
- **le Mandateur** : envoie le Héros en quête
- **le Donateur** : aide le Héros, souvent de façon surnaturelle
- **l'Auxiliaire** : offert par le Donateur, souvent un objet magique
- **l'Agresseur** : veut supprimer le Héros
- **le Faux-Héros** : échoue dans la quête mais essaie d'obtenir la récompense.

Un personnage peut cumuler deux rôles

L'art du conte : un peu de théorie

Le conte, un récit simple

La plupart des contes sont construits sur les mêmes principes :

- Un titre
- Un récit au passé, mais un passé indéterminé.
- L'absence de repères temporels précis : pas de dates.
- L'absence de repères de durée : le temps est intemporel.
- L'absence de repères chronologiques : le conte évolue de manière vague.
- L'absence de repères spatiaux précis : les lieux sont souvent les mêmes et ils sont emblématiques.
- Une seule action.
- Un schéma narratif immuable : S.I - E.M.. - TR. - E.R. - S.F.
- Un schéma actantiel immuable.
- Une fin souvent heureuse.
- Peu de personnages autour du personnage principal.
- La présence du merveilleux ou de circonstances hors du commun et peu vraisemblables.
- Un récit rapide et concis : seuls sont consignés les éléments nécessaires à la bonne compréhension du récit.

Le langage des contes

Voici ce que disait Gudule du « style » de ses contes :

« Le fait qu'ils soient assez "écrits" ne semble poser aucun problème aux gamins, qui captent d'office ce ton si particulier, et peu vieillot, du conte. Et ça a l'avantage de toucher les adultes qui ont gardé leur âme d'enfants... »

Une petite approche plus systématique peut néanmoins nourrir la perception que les « gamins » vont avoir du genre « Contes » :

- ✓ Quelle est la première phrase des contes ? Quels sont en général ses contenus, sa forme et sa fonction ?
- ✓ Quels sont les deux types de textes présents dans les contes ?

- ✓ Quels sont les mots que tu découvres pour la première fois ?
 - Plutôt qu'aller voir la signification dans un dictionnaire, on peut demander aux élèves de deviner le sens de ces mots par le contexte et le rôle de ces mots dans les phrases.

Pour faire découvrir le style par les élèves eux-mêmes, il est intéressant de donner à lire à chacun un conte différent et d'y relever les formes de langage particulières, les tournures spéciales, le vocabulaire caractéristique et la conjugaison utilisée.

- Les mots liens sont souvent de niveau soutenu par l'utilisation de mots anciens ou moins utilisés dans le langage oral (naguère, jadis, etc)
- Les verbes des incises indiquant les prises de paroles sont également particuliers (s'enquit-il, rétorqua, etc)
- Les tournures des phrases ne sont pas habituelles : on trouve des inversions, des emphases, des coupures spéciales.
- La conjugaison est celle de la narration, avec le passé simple pour les actions successives et l'imparfait pour les éléments de décors et de temps. On y trouve également de nombreux subjonctifs qui rendent le texte plus soutenu.
 - Ce qui est sans doute plus caractéristique, c'est l'absence de grandes descriptions : tout est plus narratif, et donc le passé simple est plus présent et donne cette touche « vieillot »
- On trouve également quelques belles figures de style : des métaphores et surtout des périphrases pour désigner des personnes et des lieux.

Expression écrite

Chaque élève choisit un conte. Il le lit avec beaucoup d'attention et relève tous les éléments qui vont servir à prolonger le conte et à le faire aboutir. Les élèves s'inspireront bien sûr des éléments de construction et de fonctionnement des contes pour terminer le récit.

Il était une fois trois frères. Les deux aînés étaient bûcherons et le plus jeune, Simplot, n'était bon à rien. Un bon matin, le premier allant à son travail rencontra à la lisière du bois un vieillard à la barbe grise, qui le salua poliment et lui dit: "J'ai grand-faim et grand-soif, donne-moi donc une part du déjeuner que tu as dans la poche. "Ce que je te donnerais va me manquer", répondit le jeune homme, et il continua son chemin sans plus se soucier du petit vieillard. Arrivé dans la forêt, il entreprit d'abattre un arbre, mais la hache glissa et lui entailla un bras, si profondément qu'il dut rentrer chez lui pour se faire panser. Le lendemain matin, son cadet partit à sa place, et, au même endroit, fit la même rencontre et qu'il repoussa de la même façon. La punition ne tarda pas beaucoup. Au premier coup de hache, il manqua son coup et s'entailla la jambe. Quand Simplot le vit revenir, boitant et saignant, il se proposa pour le remplacer, mais son père s'y opposa, le sachant normalement incapable de réussir là où ses frères avaient échoué. Le lendemain matin, pourtant, lassé de ses instances, le père céda et Simplot partit vers la forêt. Comme ses frères avant lui, il rencontra le petit vieillard qui lui adressa la même requête, mais il lui répondit tout autrement: "Je n'ai que du pain rassis et de la bière aigre, dit-il, mais si vous en voulez, déjeunons ensemble." Le vieillard accepta et, sitôt le repas fini, dit à Simplot: "Tu vois ce chêne mort: ce que tu y trouveras après l'avoir abattu sera à toi." [Grimm L'oisie d'or]

Il était une fois une reine qui accoucha d'un fils, si laid et si mal fait, qu'on douta longtemps s'il avait forme humaine. Une fée qui se trouva à sa naissance assura qu'il ne laisserait pas d'être aimable, parce qu'il aurait beaucoup d'esprit; elle ajouta même qu'il pourrait, en vertu du don qu'elle venait de lui faire, donner autant d'esprit qu'il en aurait à celle qu'il aimerait le mieux. Tout cela consola un peu la pauvre reine, qui était bien affligée d'avoir mis au monde un si vilain marmot. Il est vrai que cet enfant ne commença pas plus tôt à parler qu'il dit mille jolies choses, et qu'il avait dans toutes ses actions je ne sais quoi de si spirituel, qu'on en était charmé. J'oubliais de dire qu'il vint au monde avec une petite houppe de cheveux sur la tête, ce qui fit qu'on le nomma Riquet à la houppe, car Riquet était le nom de la famille.

Au bout de sept ou huit ans la reine d'un royaume voisin accoucha de deux filles. La première qui vint au monde était plus belle que le jour : la reine en fut si aise, qu'on appréhenda que la trop grande joie qu'elle en avait ne lui fit mal. La même fée qui avait assisté à la naissance du petit Riquet à la houppe était présente, et pour modérer la joie de la reine, elle lui déclara que cette petite princesse n'aurait point d'esprit, et qu'elle serait aussi stupide qu'elle était belle. Cela mortifia beaucoup la reine; mais elle eut quelques moments après un bien plus grand chagrin, car la seconde fille dont elle accoucha se trouva extrêmement laide. -"Ne vous affligez point tant, Madame", lui dit la fée ; " votre fille sera récompensée d'ailleurs, et elle aura tant d'esprit, qu'on ne s'apercevra presque pas qu'il lui manque de la beauté." [Perrault Riquet à la houppe]

Il était une fois un veuf qui avait une fille et qui s'était remarié. La marâtre haïssait sa belle-fille, la battait et réfléchissait au moyen de la faire disparaître. Un jour que le père était sorti, elle lui dit : va chez ta tante, ma soeur, et prie-la de me prêter une aiguille et une bobine de fil : je veux te faire une chemise. Mais la jeune fille n'était pas sotte et savait que cette tante n'était autre que Baba Yaga, la sorcière aux pieds osseux. Elle alla trouver sa vraie tante, une vieille dame pleine de sagesse, qui lui dit ce qu'il fallait faire lors de sa visite chez Baba Yaga. Forte de ces conseils, elle trouva Baba Yaga dans sa chaumière montée sur de grandes pattes de poulet.

- Ma mère m'envoie te demander une aiguille et une bobine de fil, car elle veut me faire une chemise.

- Bien, attends-moi ici.

[<http://imaginez.net.free.fr/textes/textes.htm>]

Expression écrite

Fuites, vengeances, rebondissements, représailles, revanches et autres manœuvres

À l'instar de Gudule qui dit, à propos de ses contrefables, dans *Après vous M. de La Fontaine, Contrefables*, le Livre de Poche Jeunesse, n°524 :

« Et si, après avoir été chassée par la Fourmi, la Cigale devenait chanteuse et se taillait un joli succès ? Et si le Lièvre, si rapide, en profitait pour tirer la Tortue d'un bien mauvais pas ?...Qui n'a rêvé, en effet, de prolonger les fables de La Fontaine...C'est le sort des fables que d'inspirer des contrefables ! »

Inventez un autre exploit, un rebondissement inattendu, la revanche d'un vaincu, le retour d'un personnage !

Cette activité est assez complexe, mais les élèves se prêteront facilement au jeu. Elle nécessite de bien s'imprégner d'un conte, de ses tenants, de ses aboutissants, de ses forces internes. Elle demande également de bien maîtriser le schéma narratif basique et le schéma actantiel. C'est à partir de ce dernier que s'enclenchera le « retournement » de situation. L'écriture « à la manière de » exigera que les élèves caractérisent le style avec précision.

Consignes

- **Choisis un conte !**
- **Lis-le et relis-le !**
- **Détermine bien le mouvement des personnages et la suite des actions !**
- **Imagine un prolongement inattendu !**
 - **Le prolongement démarre à la fin du conte**

- **Le prolongement présente un « contre-pied » positif ou négatif**
- **Le récit prolongé se termine sur une autre « morale »**
- **Le second récit est séparé du premier par un nouveau titre bien recherché**
- **Le style est le plus proche possible du style de l'auteur**

Des contes à lire – Des contes à dire – Des contes à jouer

Le conte est par excellence un genre oral : les hommes se les transmettaient entre eux. La fonction de communication était – et devrait être encore – fondamentale. Ils ont sans doute toujours été joués, dans les cercles familiaux, les groupes de gens, les villages, les écoles, les salles de spectacle et partout dans le monde.

Les histoires sont généralement simples, par nature et par nécessité : les décors sont élémentaires, les lieux sont peu nombreux, les personnages également peu nombreux et bien typés. Les textes ne transportent que les éléments essentiels et se passent de toutes les littératures romanesques.

Des contes à dire – Des contes à jouer

Avant de mettre en scène et de jouer de manière théâtrale l'un ou l'autre conte, il est primordial d'apprendre à le lire à haute voix, à le dire oralement pour mettre en valeur le texte intégral.

- ✓ Le professeur proposera à chaque élève de choisir un conte en puisant – par exemple – un petit papier avec un chiffre entre 1 et 21. Chacun prépare la lecture expressive du conte choisi.
- ✓ Quelques consignes : les élèves devraient se mettre dans la peau d'un conteur, avec un public à l'écoute
 - Lire en veillant à la vitesse de lecture.
 - Lire en variant le rythme.
 - Lire en mettant en évidence des passages clés du texte.
 - Lire en articulant correctement et en portant sa voix et son regard.

Des contes à jouer

- Les élèves organisent des groupes de théâtre en veillant bien à ce qu'il y ait un narrateur et les personnages absolument nécessaires.
- Les élèves décortiquent le texte en séparant ce qui doit être dit par le narrateur, ce qui doit être dit par les acteurs, ce qui devient décors et costumes, et surtout en transformant des passages narratifs en jeux de scène.
- Chaque élève détermine son costume et son texte.
- Le groupe organise la mise en scène, les placements de chacun, les déplacements, les enchaînements.
- Avant de jouer officiellement chaque conte, chaque groupe joue devant un autre groupe et entend les évaluations. Il remédie aux faiblesses.

Autres dépassements

On peut encore faire quelques « relevés » de certains contenus : ces relevés montreront des éléments récurrents

- Les animaux présents
- Les métiers des uns et des autres
- Les végétaux, les éléments de la nature
- Les morales
- Les éléments du monde, de l'univers
- Les éléments merveilleux

On peut encore organiser quelques activités diverses autour des contes

- Réaliser des dessins de scènes des contes.
- Cartographier un conte, c'est-à-dire réaliser une carte du parcours du conte, avec ses étapes, ses personnages, ses lieux et ses actions, tous éléments symbolisés par un dessin élémentaire, une sorte de pictogramme.
- Choisir des fonds musicaux, des bruitages.