

## Les contes et les légendes au primaire

Ginette Plessis-Bélair, Suzanne Francoeur-Bellavance et Éliane Passinet-Roussel

Numéro 37, mars 1980

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/51608ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

### Éditeur(s)

Les Publications Québec français

### ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

### Citer cet article

Plessis-Bélair, G., Francoeur-Bellavance, S. & Passinet-Roussel, É. (1980). Les contes et les légendes au primaire. *Québec français*, (37), 45–48.

# les contes et les légendes au primaire

L'article qui suit présente un certain nombre de pistes d'exploitation du conte et de la légende.

Le conte existe depuis des millénaires. Il a eu ses époques de gloire et ses époques d'oubli mais le conte a survécu à ces différentes époques, peut-être parce qu'il correspond à un besoin chez l'homme: besoin de merveilleux mais également besoin de se rassurer en essayant d'expliquer le monde environnant. Bettelheim écrit: *Pour l'enfant et pour l'adulte qui, comme Socrate, sait qu'il subsiste un enfant dans la partie la plus sage de notre être, les contes de fées révèlent des vérités sur l'espèce humaine et sur l'homme lui-même*<sup>1</sup>. Le conte tient une place importante dans le développement de l'enfant. Charlotte Guérette<sup>2</sup> soutient que les contes ont des fonctions précises: a) *...aider l'enfant à établir des liens entre le réel et le merveilleux, b) ...donner à l'enfant une connaissance plus profonde des êtres et des choses, c) ...aider à éveiller et à développer certaines facultés de l'enfant, telle l'imagination.*

On suppose que la légende provient d'un fait historique réel, alors que l'origine du conte se perd dans la nuit des temps. Dans la légende, on peut retracer l'élément «réalité», même s'il a été masqué, enjolivé ou un peu déformé par le temps et l'imagination populaire. La légende a une suite logique et tend à faire croire à la véracité du récit, contrairement au conte qui fait appel au fantastique et au merveilleux.

Qu'il s'agisse de contes ou de légendes, l'exploitation en classe de cette tradition essentiellement orale permet d'enseigner le français et se situe, au sens du programme de français, au niveau de la compréhension de discours signifiants, alors que la création de textes inspirés de contes ou de légendes se situe au niveau de la production de discours signifiants. Le conte traditionnel a une structure fixe et c'est surtout dans la façon de le raconter et de maintenir l'intérêt de l'auditoire



qu'il peut y avoir place pour une certaine création, alors que la production d'un texte amène probablement son auteur à une plus grande création.

Dans le cadre de ce bref article, il n'est possible que d'esquisser des pistes d'exploitation du conte et de la légende comme moyen d'enseignement du français et des différentes matières.

Ginette Plessis-Bélaïr présentera l'aspect compréhension du conte et de la légende traditionnels, alors que Suzanne Francoeur-Bellavance et Elizabeth Panisset-Roussel proposeront plusieurs moyens favorisant le développement de l'imaginaire par le biais de la production de contes et de légendes.

Même si les enfants d'aujourd'hui au Québec ne connaissent à peu près plus les contes et les légendes de la tradition orale, il reste que ce matériel est issu de leur milieu et ils s'y retrouvent en pays de connaissance: une façon de dire qui leur est relativement familière, des mœurs et des coutumes qui teintent encore leur façon de vivre, des lieux qu'ils peuvent toujours aller visiter, ... Dans ce sens, les contes et les légendes peuvent devenir un véritable outil d'intégration faisant le lien entre *l'histoire du milieu* de l'enfant, sa compréhension du monde, l'intérêt qu'il manifeste pour les récits et l'étude du français, des mathématiques, de la «petite histoire», de la géographie, ...

## Le diable à la danse

Une légende québécoise comme *Le diable à la danse*<sup>3</sup>, peut servir d'illustration. Il existe plusieurs versions de cette légende dont certaines sont peut-être mieux connues sous le titre de *Rose Latulippe*. Voyons différentes pistes d'exploitation de cette légende.

### Le français

La légende *Le diable à la danse* se situe au XIX<sup>e</sup> siècle. Il peut être intéressant de relever dans le discours, des expressions, des tournures de phrases, des mots qui proviennent du vieux français et qui souvent n'ont plus cours maintenant. On peut noter: des canadianismes (ex: sparage, radouer), des archaïsmes (ex: créature, accoter, sa vieille), des mots amérindiens (ex: mocassins, caribou), des anglicismes (ex: gang, kid, step), ...

La langue parlée peut s'étudier de différentes façons: écoute plus spécifiquement de la façon de dire du conteur, cueillette de mots ou d'expressions nouvelles, mise en parallèle de ce corpus avec les mots et les expressions d'aujourd'hui, ...

### Les mathématiques et la géographie

Les légendes sont très souvent identifiées à des régions. Ainsi *Le diable à la danse* nous raconte que l'événement s'est produit à l'Islet. Où est l'Islet au Québec? À quelle distance se situe l'Islet par rapport à l'école? ... Autant de questions qui permettent l'étude des cartes géographiques, la façon de s'y repérer, la manière de calculer la distance en kilomètres, ...

### «La petite histoire»

Dans cette légende, on parle de la croix de tempérance... Nos ancêtres étaient de «bons vivants» qui aimaient chanter, danser et se réunir dans les soirées. Mais ces rencontres n'allaient pas sans «boire un petit coup» de gin ou de whisky blanc... Les curés des paroisses étaient au désespoir de voir leurs «ouailles» commettre autant de péchés causés par les méfaits de la boisson. Alors l'abbé Edouard Quartier fonda une société de



Bronze de Laliberté (Musée du Québec)

tempérance... C'est pourquoi, dans chacune des maisons de l'époque, on retrouvait une croix noire au-dessus de la porte d'entrée afin d'en protéger les occupants contre l'alcoolisme. Les élèves peuvent être amenés à considérer le phénomène de l'alcoolisme aujourd'hui. Selon l'intérêt des élèves, on peut également étudier l'époque (le XIX<sup>e</sup> siècle) et identifier l'architecture des maisons du temps (il en existe encore beaucoup au Québec). L'étude du mobilier peut également être une source d'intérêt et d'apprentissage. Il faut bien comprendre qu'une telle légende est extrêmement riche et que le cadre limité de cet article empêche d'explicitier et d'élaborer davantage toutes les possibilités d'un tel récit.

Un travail semblable à celui présenté dans l'encadré ci-joint peut être fait à partir de différents contes, de différentes légendes. Il existe plusieurs sources d'information sur la culture québécoise: *Les archives de folklore* de l'Université Laval<sup>4</sup> sont un bon départ pour la recherche. Il existe également une série produite par l'Office national du film qui s'intitule *Si l'on se racontait...*: on y présente cinq contes et légendes,

accompagnés d'un guide du maître qui s'adresse aux élèves du primaire.

Soulignons, par ailleurs, que l'art de raconter n'est pas une chose simple et qu'un bon conteur sait décrire suffisamment les lieux de l'action pour que chacun se les imagine, sait retenir des éléments d'information pour garder le suspense, sait grossir un peu l'événement afin de maintenir l'attention de tous, ... L'étude de la façon de dire

d'un conteur peut certainement faciliter une pratique de l'art de raconter.

## Développer l'imaginaire par le conte

L'enfant est friand de toutes les sollicitations qui s'adressent à son imagination. Il aime commander aux éléments, agir de façon magique sur les événements, tenter des impossibles, jouer des rôles, être farfelu, etc. Il doit pouvoir libérer son imagination et sa spontanéité dans une expression authentique.

Voici quelques suggestions d'activités dont on peut s'inspirer pour exercer l'imagination de l'enfant afin de développer sa production verbale et de ranimer à l'école l'habileté à raconter qu'avaient nos ancêtres.

### Jeux d'identification

L'enfant se «bi-socie», c'est-à-dire s'identifie à un problème, à une situation, à un personnage ou à un objet corporellement, graphiquement ou verbalement. (Ex: Je suis une tornade qui détruit tout.)

Par des objets symboliques, l'enfant «dit» ses bonheurs ou ses conflits dans une narration simple, avec des émotions attendrissantes ou comiques, ou les joue dans un personnage doux ou dangereux, brillant ou misérable.

### Jeux de peurs «imaginaires»

Les constructions imaginaires de l'enfant comportent aussi des êtres malfaisants qui le menacent. Même dans la vie réelle, il se fait souvent une image cruelle d'une personne qui le contrarie. Il se fabriquera des peurs tant qu'il ne les aura pas apprivoisées.

Jouer ses peurs, parler de ses peurs, jouer à se faire peur et à faire peur délivre l'enfant peu à peu de ses craintes, l'aide à dépasser cet obstacle. Pour se libérer d'un objet ou d'une situation contraignante, on sort les idées les plus farfelues afin de surmonter un obstacle ou on imagine que par une formule magique l'animal est transformé ou que la situation est changée. (Ex: Un loup entre dans la classe. Que faire?)

### Jeux de rôle ou d'anticipation

Ne pouvant se trouver dans une situation réelle souhaitée ou redoutée, l'enfant l'imite, la transforme, en fait une œuvre de composition.

- Créer des histoires à partir d'un conte connu:
  - changer le personnage selon le désir de l'enfant;
  - introduire un élément inattendu et

déroutant et faire réagir le personnage;

— donner un pouvoir à un personnage, lui attribuer d'autres intentions, d'autres sentiments.

- Anticiper des conséquences immédiates si dans le futur il arrivait telle ou telle chose. (Ex: Si on parvenait à ne plus avoir besoin de manger).

#### Jeux avec supports matériels

La création collective dans ces jeux peut être objet d'intérêt et de satisfaction chez les enfants.

- Faire une histoire avec des dessins faits par des enfants ou avec des images et des mots découpés dans des revues.
- À partir d'une phrase au magnétophone, enregistrer toutes les suggestions des enfants chacun à son tour. Écouter l'histoire en entier, la retranscrire et l'écrire.
- Fabriquer des marionnettes, des marottes ou des personnages en feutre qui représentent des personnages de contes aimés par les enfants. Créer des histoires en jumelant des personnages de contes différents.

#### Jeux de rêves et de rêveries

Ces activités peuvent se faire avec de la musique, moyen éducatif précieux pour éveiller la rêverie, la nourrir.

- Fermer les yeux. Se situer à un endroit quelconque. Écouter. Quelqu'un t'appelle. Que vois-tu? Comment te sens-tu? Que se passe-t-il? Raconter le rêve fait.
- Fermer les yeux. Essayer de se voir dans le futur, très très loin dans le temps. À quoi ressembles-tu? Que fais-tu? Prédise-nous ton avenir?
- Vivre à l'intérieur (rêver) ou mimer les yeux fermés une histoire pendant qu'elle est racontée.
- Partir de quatre éléments: un personnage, une action, un objet et un lieu. Fermer les yeux, se voir dans ce lieu, s'identifier à ce personnage et voilà qu'il doit arriver quelque chose? Quoi?

#### Jeux d'humour et de « menteries »

- Exagérer des situations, des faits, des idées en racontant des « menteries » comme si c'était vrai.
- Écrire pendant deux minutes sans arrêt toutes sortes d'idées folles à partir d'un mot donné. Lire les trouvailles.
- Répondre avec humour à des « comment », des « pourquoi », des « qu'est-ce que », des « d'où vient ». (Ex: Pourquoi flottons-nous sur l'eau? ou D'où vient la neige? ou...)
- Partir d'un proverbe et le caricaturer dans une histoire. (Ex: « Rien ne sert de courir, il faut partir à point ».)

## UN LIVRE SUR

### Des concepts difficiles, expliqués au lecteur même le plus jeune...

La série des LIVRES SUR emploie des illustrations vives et colorées et un texte facile à lire pour explorer et expliquer les concepts scientifiques même les plus difficiles. Toute personne qui a essayé d'expliquer à de jeunes enfants certains concepts du monde réel appréciera cette série colorée. Âge: de 4 à 9 ans.

Texte par Claude et Rose-Ella Potvin  
Concept et illustrations par Denis Wrigley  
Lecture au niveau de la 9<sup>e</sup>

Sujets intéressants les enfants de l'école maternelle à la 9<sup>e</sup> (Âge de 4 à 9 ans).

Reliure de bibliothèque renforcée.

Bibliothèque complète (16 titres) \$84.50

Claude Potvin a obtenu son B.A. à l'Université Laval, son M.L.S. à l'Université McGill. Il est l'auteur d'un livre sur la littérature pour enfants au Canada français, publié en 1971. Rose-Ella Potvin est bilingue et a ainsi apporté une aide précieuse à la traduction.

#### Pour commander ou pour obtenir des renseignements complémentaires s'adresser à:

Roland Guillaume  
95 Ave. du Mont-Bruno  
Ste-Julie de Verchère  
Québec, J0L 2C0  
(514) 649-1714

Pour les États-Unis:  
Macdonald-Raintree Inc.  
205 West Highland Avenue  
MILWAUKEE, Wisconsin 53203

### FORMULE DE COMMANDE

Veuillez indiquer le nombre voulu

Nbre	Titre	No. de commande	Prix
_____	COLLECTION COMPLÈTE (16 TITRES)	C-2-1468-2	\$95.40
_____	Le Bois	C-2-1458-5	\$ 5.96
_____	Le Son	C-2-1450-X	\$ 5.96
_____	Le Temps	C-2-1452-6	\$ 5.96
_____	La Force	C-2-1453-4	\$ 5.96
_____	La Vitesse	C-2-1454-2	\$ 5.96
_____	Les Ressorts	C-2-1455-0	\$ 5.96
_____	Les Idées	C-2-1456-9	\$ 5.96
_____	La Roue	C-2-1457-7	\$ 5.96
_____	La Grandeur	C-2-1459-3	\$ 5.96
_____	L'Huile	C-2-1460-7	\$ 5.96
_____	L'Engrenage	C-2-1461-5	\$ 5.96
_____	La Chaleur	C-2-1462-3	\$ 5.96
_____	L'Électricité	C-2-1463-1	\$ 5.96
_____	Le Levier	C-2-1464-X	\$ 5.96
_____	L'Eau	C-2-1465-8	\$ 5.96
_____	Le Sable	C-2-1451-8	\$ 5.96

L'ISBN de Raintree Childrens Books porte le préfixe 0-8172 suivi des cinq derniers chiffres du numéro de commande.

La série des LIVRES SUR est également disponible en anglais

## Développer l'imaginaire par la légende

S'il nous arrive de parcourir la carte du Québec avec un esprit curieux et imaginaire, nous découvrons que notre province recèle de nombreux noms de lieux très évocateurs qui incitent notre imagination à faire revivre la légende qui a été à l'origine de leur création. Nous ne parlerons pas ici, évidemment, des très nombreuses localités coiffées des noms de tous les saints du paradis, quoique certains sont assez originaux pour susciter notre curiosité, comme : Sainte-Rose-du-Dégelis ou Saint-Louis-du-Ha! Ha!, mais plutôt de ceux où le génie populaire s'est révélé particulièrement créateur comme dans : Trois-Pistoles, Pointe-au-Père, Grand-Métis, Grosses-Roches, Cap-Chat, Manche-d'Épée, Port-au-Persil, Grand-Mère, La Tuque et bien d'autres.

À l'évocation de pareilles appellations, il y a des images et des questions qui surgissent dans notre esprit pour tenter de donner une explication au nom que l'on a donné à tel lac ou village, à telle ville, rivière ou montagne. Chacun de nous est ainsi facilement tenté d'échafauder des hypothèses fantaisistes sur ce qui a pu être à l'origine du nom. Et voilà que s'élaborent de petites légendes personnelles que l'on aura envie de raconter aux autres pour s'amuser et aussi qu'on voudra confronter à celles qui sont consignées dans des documents officiels, tels que les archives de folklore ou des guides touristiques. Certaines hypothèses se révéleront très proches des légendes originales, en y ajoutant des variantes, d'autres par contre viendront combler les lacunes, là où la tradition n'a laissé aucune trace de l'origine de ces noms.

Voilà donc le jeu auquel nous convions les enfants, petits et grands, pour retrouver l'origine des noms de lieux du Québec.

### Règles du jeu

En explorant la carte du Québec, repérer un nom de lieu qui semble particulièrement évocateur et dont on ignore l'origine. Ce peut être le nom d'une rivière, d'un lac, d'une montagne, d'une ville, d'un village, ou, si l'on travaille sur une carte à petite échelle représentant une région du Québec, ce peut être le nom d'un chemin rural, d'une montée, d'un rang, d'une descente, etc.

### Origines possibles du nom

- un objet trouvé;
- un animal;
- une analogie avec une caractéristique morphologique du lieu;
- un incident heureux ou malheureux;
- une exclamation.

- Élaborer à partir de là une histoire qui permette d'imaginer l'origine de ce nom.
- Introduire des personnages ou des animaux, les situer dans le temps et dans l'espace.
- Exagérer les événements.
- Commencer par les formules traditionnelles d'introduction des contes et des légendes:  
« Il était une fois... »;  
« Un jour... »;  
« Il y a très très longtemps... ».
- Terminer l'histoire par : « Et c'est depuis ce temps-là que... »
- Raconter la légende aux autres et comparer les différentes versions : laquelle est la plus drôle, la plus susceptible d'être vraie d'après les détails historiques et géographiques qu'elle contient ?
- Consulter des documents touristiques afin de voir s'il s'y trouve quelques détails sur l'origine du nom choisi et comparer avec sa propre légende.

### Variantes et prolongements

Ce jeu peut être pratiqué aussi bien en classe qu'en voiture ou en autobus, avec quelques enfants ou avec un plus grand groupe, particulièrement avec ceux que l'on a besoin de distraire parce qu'ils sont impatients d'arriver à leur point de destination. Je me suis moi-même amusée à relever un certain nombre de noms évocateurs sur les panneaux indicateurs de l'autoroute 30 entre Montréal et Tracy : Rivière-au-Trésor, Chemin-du-petit-bois, Descente-de-la-butte, Montée Baronnie, Contrecœur, etc. À l'arrivée, tous ces noms ont été mis au tableau, ce qui a pu donner naissance à un très riche « remue-méninges » dans lequel fusaient toutes sortes de souvenirs et d'évocations personnels. Ce point de départ était d'autant plus motivant que ces noms étaient puisés à même l'environnement immédiat et qu'ils permettaient de mettre en scène des personnages et des actions très près de la vie locale et des souvenirs d'enfance du groupe.

### Prolongements

Une exploitation parallèle à la légende peut être poussée en classe, au cours d'histoire ou de géographie. Par exemple, en géographie, on pourrait localiser un point sur la carte et évaluer en kilomètres à quelle distance il se trouve par rapport à certains grands centres. Travailler les notions du nord, sud, est et ouest. L'histoire offre également de nombreuses recherches à faire sur l'époque de la fondation de telle ou telle ville, la colonisation, les changements dans le mode de vie, les modes de communication, etc.

### Une illustration

Enfin, voilà une illustration de ce que des enfants de 10 ans ont composé comme légendes en dénichant des noms bizarres sur la carte. On peut remarquer que ce sont souvent les noms les plus insolites qui les attirent le plus.

#### Baie mille-vaches

Il était une fois un fermier qui avait une vache. Mais c'était une vache électronique et quand le fermier voulait avoir un veau, il pressait sur les trayons et le veau se développait. Quand il mourut, il avait pressé mille fois et mille petites vaches étaient nées. C'est alors qu'on appela cette place Baie mille-vaches.

Marc

#### Lac à la culotte

Il était une fois un petit lac bien connu au Québec car l'eau était si chaude que les habitants s'y baignaient tous. Alors le petit lac était content de voir tout le monde heureux. Mais un jour de grand vent violent il eut froid et le monde, en héritage, lui offrit des culottes pour qu'il n'ait plus froid.

Michel

### BIBLIOGRAPHIE

1. BETTELHEIM, Bruno, (1976). *Psychanalyse des contes de fées*. Éditions Robert Laffont, Paris, p. 92.
2. GUÉRETTE, Charlotte (1979). *Le conte québécois pour enfants, de la théorie à l'expérimentation*. Mémoire présenté à la faculté des sciences de l'éducation de l'Université Laval.
3. *Si on se racontait... des contes et des légendes*, (1979). Série produite par l'Office national du film. (205c 0277 025).
4. *Les archives de folklore*. Cahiers produits par les Presses universitaires Laval, Québec.

### OUVRAGES À CONSULTER

- DEMORY, Bernard, *La créativité en pratique*. Chotard et associés, 1974.
- FRANCOEUR-BELLAVANCE, Suzanne et Elizabeth PANISSET-ROUSSEL, « Les contes n'existent pas sans les conteurs qui les transmettent », dans *Liaisons*, vol. 3 n° 6, Université de Montréal.
- Guide touristique du Québec*, Stanké, Tourisme Québec, 1978.
- MICHEL, Jeanne, *L'imaginaire de l'enfant. Les contes*. Fernand Nathan, 1976.