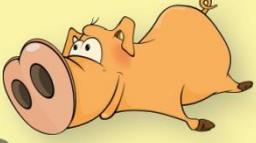


 **CONTE DÉ-TRICOTÉ** 
EXPO LES TROIS
PETITS COCHONS 

**PISTES
D'EXPLOITATION**



Une exposition créée par la Bibliothèque Pierre Perret de Waremme, en partenariat avec l'asbl Lecture & Culture et le Cré@lab de la Province de Liège

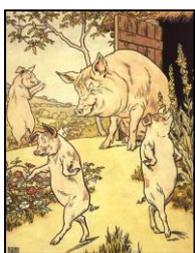
Exposition itinérante proposée par la **Bibliothèque Pierre Perret** de Waremme - Réseau de Lecture Publique de Hesbaye en partenariat avec l'asbl **Lecture & Culture** de Waremme et le **Cré@lab** de la Province de Liège



Conte dé-tricoté : « Les Trois Petits Cochons »

Pistes d'exploitation

Dans ce dossier, vous trouverez diverses manières d'exploiter l'exposition *Les Trois Petits Cochons*. Tout ce qui est présenté dans ce dossier a été testé dans notre bibliothèque.



Nous commençons par donner quelques explications concernant notre scénographie (libre à vous de vous en rapprocher ou de vous en éloigner). Ensuite, nous vous proposons des fiches d'activités pour différents âges. Comme expliqué dans le *Dossier d'itinérance*, si vous en faites la demande, une animatrice de l'asbl Lecture et Culture ayant déjà l'expérience de cette exposition peut également se déplacer pour vous proposer une animation-type.

1. Présentation de l'exposition et de la scénographie

REMARQUE PRÉALABLE : Plusieurs classes des écoles de la commune de Waremme ainsi qu'un centre d'accueil pour personnes handicapées se sont inscrits dans le projet du *Conte dé-tricoté*. Dès le début de l'année scolaire, les bénéficiaires du centre, les élèves et leurs professeurs ont préparé des bandes-sons, des bricolages, des adaptations du conte... Ces réalisations ont agrémenté l'exposition mais, ne nous appartenant pas, elles ne font pas partie de l'itinérance (à quelques exceptions près) et ne sont donc pas détaillées dans ce dossier.



L'exposition est divisée en trois grands pôles (trois maisons, trois cochons, trois pôles... logique!) auxquels s'ajoute une amorce présentée dans l'entrée de la bibliothèque. Afin de ne pas donner d'ordre de préférence, les trois pôles ne sont pas numérotés mais sont désignés par un mot : "Explorer", "Livrer" et "Rêver". Dans la bibliothèque, les différents pôles sont signalés grâce à une pancarte en plexi miroir suspendue au plafond et accompagnée d'un cochon pendant des œufs (également pendu au plafond) (**ÉLÉMENTS PRÉSENTS DANS LE MODULE 5**).

ENTRÉE (MODULE 1) :

Trois silhouettes de cochons sont accrochées dans l'entrée de la bibliothèque pour accueillir le visiteur. Elles sont accompagnées de trois boîtes en cartons décorées pour rappeler les matières des maisons. Dans ces boîtes sont placés sept outils (une faucille, une hache, deux scies, un marteau, une bétonneuse et une truelle).



En animation, la manipulation de ces objets fait office d'introduction ludique.

Les cochons du loup-gigogne, quant à eux, peuvent être associés aux matériaux tout en expérimentant la notion de grandeur. Remarquons que dans différentes versions du conte, les trois cochons n'ont pas tous la même couleur.



EXPLORER (MODULE 2) :

Ce pôle, composé d'une alternance de cadres et de roll-up, est consacré aux origines du conte. D'où vient-il? Quand a-t-il été mis par écrit la première fois? Dans la culture européenne, quelles sont les significations cachées derrière les différents éléments du conte? Quelles sont les différentes versions connues? A quoi ressemblent les



premières illustrations? Et qu'en est-il des dessins animés?...



Vous l'avez compris, ce pôle est surtout destiné aux grands mais il est possible d'y passer aussi un petit moment avec les enfants de primaire. On peut dire quelques mots sur les origines du conte ou raconter une des versions présentées dans les cadres. Une activité est proposée pour les enfants à partir de 8 ans (voir p. 5). Nous avons aussi placé dans ce pôle une maquette réalisée par une école de Grand-Axhe (DANS MODULE 5). Celle-ci a notamment permis aux animatrices de présenter les matières et de faire des liens avec différentes techniques de construction humaine (hutte, colombage, mosaïque).



Dans ce pôle, il est aussi possible de s'arrêter dans l'espace multimédia pour écouter la première version en anglais du conte, l'une des premières versions en français ou encore la chanson du dessin animé de Disney. Il est aussi possible d'y visionner la vidéo du making-off de l'exposition ou le court dessin animé "Pigs in a Polka" datant de 1943. Une bande-son et des magnets réalisés par les élèves de l'école de Bovenistier permettent de rejouer l'histoire.



Rappel : Le dessin animé "Pigs in a Polka" est libre de droit mais la chanson de Disney (Who's afraid of the Big Bad Wolf? / Qui a peur du Grand Méchant Loup?) est encore soumise à des droits. Si vous voulez l'exploiter, il vous faudra prendre contact avec la Sabam. Pour notre exposition, nous avons contacté un délégué de la Sabam qui nous avait fourni un formulaire standard à compléter. Une copie de ce formulaire-type vous sera transmise lors de l'emprunt de l'exposition, à titre d'exemple.

LIVRER (MODULE 3) :

Ce pôle est consacré aux albums actuels liés au thème des *Trois Petits Cochons*. Outre nos propres livres, nous avons bénéficié d'un lot provenant de la bibliothèque Chiroux de la Province de Liège. Pour présenter ces livres trois boîtes en bois ont été réalisées. Attention,



celles-ci sont fragiles (elles ne peuvent pas servir à transporter les livres, seulement à les présenter). Ce pôle permet un arrêt autour de quelques histoires lues à voix haute ou en silence.



Une histoire kamishibai originale créée par des élèves de l'école spécialisée de Geer est utilisée lors des animations. Un livre-géant basé sur *Mais où est la maison des trois petits cochons?* de Pierre Bisinski permet de vivre l'histoire grandeur nature (principalement en animation). Dans ce pôle, nous avons aussi placé les trois puzzles en bois (DANS MODULE 5) pour une activité ludique. Dans ce pôle, nous avons aussi prévu un espace "coloriage".



RÊVER (MODULE 4) :



Nous entrons dans une vision déstructurée du conte. Une "lanterne magique", une boîte percée de formes, tourne sur elle-même à l'intérieur d'une cabine de 12,25m² plongée dans le noir. Un système permet d'éclairer la lanterne de l'intérieur, les formes sont donc projetées sur les parois de la cabine. Tout cela est accompagné d'une bande-son retraçant l'histoire au moyen de bruitages.

Nous avons réalisé notre cabine à l'aide de 4 grilles Héras modifiées ainsi que d'un tissu vert opaque ignifugé (il est aussi possible d'installer le mécanisme dans une petite pièce ou un espace plongé dans le noir). Nous avons accroché dans deux coins de la cabine des haut-parleurs permettant de diffuser la bande-son (pour rappel, celle-ci contient également la mélodie de Disney, il faut donc se rapporter à la remarque page 2). Quelques tabourets ainsi que des tapis ont été disposés dans la cabine pour permettre aux visiteurs de s'y installer.



COMPLÉMENT :

Les éléments du **MODULE 5** sont destinés à la décoration, ils ont agrémenté les trajets entre les différents pôles. Voici la description des objets qui n'ont pas encore été cités plus haut.

- Une lanterne illuminée a été installée sur une étagère proche du pôle "Rêver".



- Trois cochons roses en papier mâché ont été placés au-dessus de trois vitrines disposées le long du parcours entre le pôle "Livrer" et le pôle "Rêver". Dans ces vitrines étaient présentées des réalisations des écoles, des jeux et d'autres éléments décoratifs.

- Deux de ces vitrines ont été réalisées avec des objets qui n'ont pas pu voyager mais que vous pourrez aisément vous procurer. La première présentait des bibelots et gadgets ayant trait au cochon, prêtés par le personnel de la bibliothèque. La deuxième exposait trois jeux de société inspirés du conte ou liés au monde des cochons : *Jeu de cochons* de David Moffat édité par Winning Moves France, *Les trois petits Cochons* de Raf Peerters édité par Smart Games et *Les Trois Petits Cochons* de Laurent Pouchain édité par Purple Brain Creations. Ces jeux, destinés à des publics d'âges différents, sont présents dans les collections des ludothèques appartenant au Pass bibliothèques de la Province de Liège.



- Un exemplaire de la bibliographie était accroché dans le pôle "Livrer" et un exemplaire du cahier d'activités était présent dans chaque pôle. Au comptoir de prêt, quelques copies (imprimées au fur et à mesure) étaient disponibles pour les visiteurs qui voulaient les emporter.



2. Animations

Vous trouverez ici quelques activités qui ont été proposées lors des animations (outre celles citées dans la présentation ci-dessus).

Activité 1 : " Les boîtes à outils"

Tranche d'âge : Pour tous

Durée : +/- 10 min

Matériel :

- Les trois silhouettes de cochons
- Les trois boîtes en carton "matière"
- Les sept outils en bois

Activités :

Sortez les outils des boîtes. Les enfants doivent les replacer dans la boîte "matière" correspondante (la faucille pour le foin, le marteau pour le bois et la bétonneuse pour la brique, par exemple). Il peut aussi être demandé aux enfants de nommer les outils avant de les " ranger" dans les boîtes.

Activité 2 : "Explore l'histoire du conte"

Tranche d'âge : à partir de 10 ans (l'activité peut être envisagée avec des enfants de 8-9 ans, il faut juste réduire le nombre de questions)

Durée : +/- 30 min

Matériel :

- Les roll-up du pôle "Explorer"
- Les cadres du pôle "Explorer"
- Les questions du *Formulaire des animés* (p. 6) préalablement découpées

Activités :

Par un jeu de questions-réponses et de lecture, les enfants découvrent l'histoire du conte et ses origines.

Le groupe est divisé en trois équipes. Chaque équipe se voit attribuer un formulaire de deux questions correspondant à l'un des trois roll-up.

Quand les enfants ont trouvé les réponses, on rassemble le groupe et les questions sont lues à haute voix pour que les enfants puissent donner la réponse. Ces réponses peuvent être accompagnées d'un commentaire de l'animateur. En outre, les questions (en orange sur le formulaire de l'animateur) peuvent être d'abord posées aux enfants qui ne connaissent pas la réponse afin que ceux-ci donnent leur avis.

S'il reste du temps, des questions **bonus** peuvent être posées à tout le groupe. Les réponses se trouvent sur les cadres métalliques.

Ces questions "**bonus**" peuvent aussi être posées aux enfants de 1ère et 2ème primaire pour qui les questions du formulaire sont un peu trop ardues.

En annexe, le formulaire de l'animateur (avec les questions et réponses) ainsi que le formulaire destiné aux enfants.

Formulaire de l'animateur

Roll-up 1 :

- ❖ A quelle période de l'histoire les origines des contes remontent-elles vraisemblablement? La préhistoire (à l'origine les contes sont des œuvres orales, il est donc difficile de savoir à quelle époque ils remontent mais ce pourrait être à la préhistoire, bien entendu, les histoires ont subi de nombreuses modifications depuis).
- ❖ D'où provient la première mise par écrit du conte *Les Trois Petits Cochons* et de quand date-t-elle? Le conte a été mis par écrit pour la première fois en Angleterre par James Orchard Halliwell-Phillips en 1843.

Roll-up 2 :

- ❖ Selon Bettelheim¹, que peut nous apprendre le conte des *Trois petits cochons*? Le principe de réalité contre le principe de plaisir. En d'autres termes, il nous apprend qu'il faut être travailleur et ne pas prendre les choses à la légère ce qui permet d'affronter les difficultés de la vie.
- ❖ Autrefois, le cochon était un symbole de saleté et de goinfrerie. Pourtant, en Europe, le cochon était utile à l'homme. Donne deux exemples. Sa viande permet de nourrir les paysans et les ouvriers (c'est parfois la seule viande que ceux-ci peuvent manger) et ses poils (soies) sont utilisés pour fabriquer des brosses, des pinceaux...

Roll-up 3 :

- ❖ En quelle année les studios Disney adaptent-ils pour la première fois le conte? En 1933, les studios Disney adaptent le conte. Le dessin animé et la célèbre chanson qui l'accompagne remporteront un très grand succès.
- ❖ Lors de quel événement tragique de l'histoire, deux variantes du conte sont-elles réécrites? Pendant la seconde guerre mondiale, les états en guerre vont utiliser la culture et le cinéma pour inciter la population à soutenir leur armée. Ainsi, *Les Trois Petits Cochons* va être plusieurs fois adapté dans ce but. Dans ces adaptations, le loup est déguisé en soldat nazi ou même en Hitler.

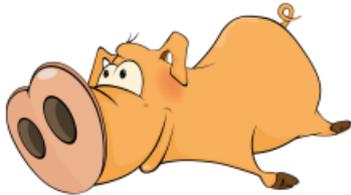
En orange, avant la réponse des enfants-chercheurs, l'animateur peut demander l'avis des autres enfants...

En Bonus (pour le groupe) : Les réponses se trouvent facilement sur les cadres (grâce aux images)

"Avant que Disney n'en fasse une histoire connue et unique", il y avait plein de versions différentes...

- Retrouvez une version avec les lutins. [Le renard et les lutins](#)
- Retrouvez une version avec les lapins (ou lièvres). [L'horrible fin de monsieur loup et Les Trois Lièvres](#)
- Retrouvez une version avec des courges (ou des citrouilles). [Les Trois petites maisons](#)
- Parfois, le méchant de l'histoire n'est pas un loup. De quel animal s'agit-il? => [Le renard](#). Cette fois, il faut parcourir le texte mais beaucoup de versions sont écrites avec cet animal. De plus, la réponse a déjà été évoquée à la première question.

¹ Rem : Dans le Roll-up 2, il est précisé que Bettelheim est psychanalyste. Voici donc une petite définition pour les enfants : "La Psychanalyse étudie notre manière de penser et comment nous viennent les idées."



1. A quelle période de l'histoire les origines des contes remontent-elles vraisemblablement?

2. D'où provient la première mise par écrit du conte "Les Trois Petits Cochons" et de quand date-t-elle?

1. Selon Bettelheim, que peut nous apprendre le conte des "Trois petits cochons"?

2. Autrefois, le cochon était un symbole de saleté et de goinfrerie. Pourtant, en Europe, le cochon était utile à l'homme. Donne deux exemples.



1. En quelle année les studios Disney adaptent-ils pour la première fois le conte en dessin animé?

2. Lors de quel événement tragique de l'histoire, deux variantes du conte sont-elles réécrites?

Activité 3 : Puzzles

Tranche d'âge : à partir de 3 ans

Durée : +/- 10 min

Matériel :

- Les trois puzzles de l'exposition (3 pièces, 6 pièces et 13 pièces)

Activités :

Selon l'âge, les enfants reconstituent les puzzles, seuls ou aidés par l'animateur .

Le puzzle 6 pièces permet de jouer au "cochon qui rit". Chaque pièce est associée à une face de dé. Les enfants lancent le dé et complètent le puzzle si la pièce correspondante n'est pas déjà placée.

Généralement, cette activité est proposée en coopération pour toute la classe.

Activité 4 : "Mais où est la maison des trois petits cochons"

Tranche d'âge : à partir de 3 ans

Durée : +/- 20 min

Matériel :

- Le livre géant *Mais où est la maison des trois petits cochons?*
- Les 5 masques animaux (loup, singe, hippopotame, éléphant, panthère/léopard)
- Les 3 groins et 3 serre-têtes oreilles de cochon

Activités :

L'animateur distribue aux enfants les rôles des 8 animaux. Et l'histoire est jouée (ou lue).

Le loup cherche la maison des trois petits cochons. A chaque page tournée, le loup se place devant le livre et un des animaux se place derrière la page suivante. Le loup demande si c'est bien la maison des trois petits cochons et l'animal répond que "non, c'est la maison de..." . Quand il arrive enfin à la maison des trois petits cochons, le loup a grand faim mais celle-ci est interdite au loup (un des cochons ferme le grand loquet en bois) et le loup repart bredouille.

Activité 5 : Leporello "Trois Petits Cochons"

Tranche d'âge : à partir de 6 ans

Durée : 2 heures (activité bricolage plutôt destinée à un stage ou à une journée spéciale)

Matériel :

- Ciseaux
- Cutter
- Règle
- Ploir
- Colle à papier
- Crayon graphite
- Feutre noir fin
- Papier épais blanc (type papier à dessin)
- Papier épais rose (type papier carton)
- Papier épais noir (type papier carton)
- Velcro autocollant
- Pince à linge
- Vieux magazines de décoration
- Peinture gouache (pas en pastilles)

Activités :

Le **leporello** est un livre qui se déplie comme un accordéon. L'intérêt est de donner une vue d'ensemble des lieux où se passe l'intrigue. Les personnages peuvent alors aller et venir donnant une dynamique à l'oralité. Ainsi, cet outil devient proche d'un théâtre de marionnettes.

Le contenu de ce livre est composé de 5 tableaux

Tableau 1 et 5 : La forêt, lieu de mise en situation du conte

Tableau 2, 3 et 4 : Les différentes maisons des Trois petits cochons



Réalisation de la base du leporello

Découpez vos pages dans du papier épais blanc selon les dimensions suivantes : 5 bandes de papier blanc de 14 x 21 cm.

Dans les trois pages centrales, découpez une fenêtre (composée d'un ou de plusieurs carreaux).

Décoration des pages

Chaque tableau est réalisé avec une technique graphique différente, ainsi les textures imitent les matériaux de construction : paille, bois et briques.

Laissez libre cours à votre imagination : collages, peinture, dessin...

Dans notre exemple :

La forêt a été dessinée avec des pastels gras. Les murs des maisons ont été décorés à la gouache appliquée à l'aide de tranches de carton, de morceaux de gomme ou appliquée sur des papiers découpés et collés sur les pages du leporello.

Pour l'intérieur des maisons, nous avons utilisé des photos de magazines de décoration.



Réalisation des personnages

Pour un cochon, découpez un carré (pour le corps), un rond (pour la tête), deux petits triangles (pour les oreilles) et un petit ovale (pour le groin). Vous pouvez utiliser plusieurs couleurs de papier. Il suffit ensuite de les coller ensemble et de dessiner les traits du visage. Du velcro posé sur les cochons et au bord des fenêtres permettront de rejouer l'histoire.

Pour le loup, découpez un grand triangle et deux petits dans le carton noir ainsi que deux yeux et des dents dans le papier carton blanc. Assemblez le tout et collez-le sur la pince à linge.



Pout terminer, assemblez les 5 pages du leporello.

