

# LITTLE NEMO



un dessin animé de

Masami Hata & William T. Hurtz

Dossier pédagogique

**ECRAN LARGE**  
SUR TABLEAU NOIR

Centre culturel  
LES GRIGNOUX

- Le film de William Hurtz, *Little Nemo*, basé sur la célèbre bande dessinée de Winsor Mc Cay raconte les aventures d'un jeune garçon au pays des rêves, un pays menacé par le roi des cauchemars.

Ce dossier propose deux grandes pistes d'exploitation pédagogique de ce dessin animé. La première, centrée sur le film lui-même, suggère quelques activités autour de la construction du récit (comment peut-on raconter l'histoire?) et des différents niveaux de réalités représentés dans le film.

La seconde, tournée vers l'imaginaire et le fantastique, rassemble des exercices de création qui permettront aux enfants d'inventer à leur tour des personnages, des objets, des histoires, etc.

LE CENTRE CULTUREL DES GRIGNOUX  
(LIÈGE)

ANNE VERVIER

avec la collaboration de  
MICHEL CONDÉ

**LITTLE NEMO**  
de MASAMI HATA & WILLIAM HURTZ



avec l'aide de la Région Wallonne  
et de la Communauté française de Belgique





## Little Nemo

un dessin animé de Masami Hata et William T. Hurtz  
USA, 1989, 1h30

Scénario de Chris Columbus et Richard Outten  
d'après la bande dessinée de Windsor Mc Cay,

*Nemo au pays des rêves*

Histoire de Jean « Mœbius » Giraud et Yutaka Fujioka

Conception graphique de Jean « Mœbius » Giraud

Storyboard de Masami Hata, Nobuo Tomizawa,  
Kazuhide Tomonaga & Yasuo Otsuka

© Les Grignoux, 1995

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés pour tout pays.

D / 1995 / 6039 / 02

# Sommaire

<b>Présentation .....</b>	<b>4</b>
<b>I. Raconter l'histoire .....</b>	<b>5</b>
Découpage.....	7
<b>II. Les différents niveaux de réalité.....</b>	<b>11</b>
<b>III. Un voyage dans l'imaginaire .....</b>	<b>13</b>
A. Inventer des personnages ou des animaux fantastiques.....	15
B. Variantes des cadavres exquis.....	15
C. Inventer des objets .....	17
D. Inventer des mots.....	20
E. Inventer des histoires .....	21
1. Le binôme imaginatif.....	21
2. Bizarre! Bizarre! .....	22
3. Les métamorphoses .....	22
4. Au pays des rêves.....	23

# PRÉSENTATION

---

Inspiré d'une célèbre bande dessinée de Winsor Mc Cay, Little Nemo est un dessin animé réalisé par Masami Hata et William T. Hurtz en 1989. Il raconte les aventures du jeune Nemo au pays des rêves, un pays menacé par le roi des cauchemars.

Le dossier consacré à ce dessin animé s'adresse aux enseignants du primaire qui verront ce dessin animé avec leurs élèves (entre huit et onze ans environ). Il propose deux grandes pistes d'exploitation pédagogique de ce dessin animé.

La première centrée sur le film lui-même suggère quelques activités autour de la construction du récit et des différents niveaux de réalité représentés. La seconde tournée vers l'imaginaire rassemble des exercices de création qui permettront aux enfants d'inventer à leur tour des personnages, des objets, des histoires fantastiques ou fantaisistes.

**Little Nemo**  
un dessin animé de Masami Hata & William T. Hurtz  
USA, 1989, 1h30

# I. RACONTER L'HISTOIRE

---

Une des premières activités qui viennent à l'esprit après la vision d'un film avec des enfants consiste à leur faire raconter l'histoire. Cette exploitation, un peu banale et en quelque sorte minimale, est néanmoins fort utile. Elle se justifie particulièrement lorsqu'il s'agit d'un récit filmique puisque les seules traces que l'on en garde sont des souvenirs. Contrairement à un livre que l'on peut manipuler sans limite de temps ou même une cassette dont on peut écouter ou regarder à nouveau des extraits, il ne reste du film vu en salle que ce dont on se souvient.

Il nous paraît donc utile pour permettre une exploitation ultérieure du film de commencer par organiser ces souvenirs. On peut motiver cette activité auprès des élèves en leur proposant de raconter cette histoire à un enfant qui était absent le jour de la projection ou à une autre classe qui n'aurait pas vu le film, par exemple. Pour cela, il faut se mettre d'accord sur le compte-rendu que l'on va faire. (Bien sûr, tous les enfants ont vu le même film mais sans doute certains ont-ils été plus sensibles que d'autres à certains aspects, d'autres ont peut-être oublié certains passages. Il n'est donc pas sûr que la « première version venue » satisfasse tout le monde.)

On peut également présenter l'activité sous forme de jeu en instaurant une règle à observer. Par exemple,

- **but** : raconter l'histoire du film

- **matériel** : un « micro » (en fait, n'importe quel objet qui symbolisera la prise de parole. Pourquoi pas un micro bricolé par les enfants eux-mêmes?)

- **déroulement** : les joueurs s'installent en cercle. On donne le micro à un volontaire qui commence à raconter l'histoire. Celui-ci s'arrête de son plein gré quand il en a assez ou quand il ne sait plus la suite ou — plus vraisemblablement — quand un autre joueur demande la parole. On aura déterminé au préalable quels signes visuels il faut faire pour demander la parole. On peut décider de deux signes : l'un (par exemple, former un T avec les deux mains, comme en sport pour demander un temps mort) pour signaler que l'on est pas d'accord avec ce que l'intervenant dit (s'il a oublié quelque chose d'important ou s'il s'est trompé dans l'ordre des événements, par exemple), l'autre pour demander le relais. Dans les deux cas, on passe le micro à celui qui a demandé la parole. Au fur et à mesure, l'instituteur/trice prend note de la version sur laquelle tout le monde s'entend.

On a gagné lorsqu'on est arrivé à reconstituer toute l'histoire en mettant tout le monde d'accord.

On rencontre ainsi deux objectifs :

- en racontant l'histoire, on s'entraîne à la découper correctement, c'est-à-dire à distinguer des unités narratives cohérentes et à les replacer dans le bon ordre, mais aussi à résumer (on ne peut pas tout raconter, il faut distinguer entre l'essentiel et le secondaire) et à appréhender globalement le récit.

- par le jeu de coopération, on apprend à écouter l'autre, à tenir compte de l'autre, à respecter sa liberté. La règle du jeu, sans doute nécessaire avec de jeunes enfants, sert évidemment à « ordonner » les prises de paroles et à éviter les interruptions brutales.

Redire l'histoire permet aussi de vérifier qu'elle a été bien comprise. Si certains passages sont restés obscurs, par exemple si l'enchaînement entre différents événements n'a pas été bien saisi, la discussion des enfants permettra sans doute de les éclaircir.



# Découpage

## (Premier rêve de Nemo)

Little Nemo est dans son lit. On entend une chanson douce. Le lit s'élève et sort de la chambre par la fenêtre. Nemo, sur son lit volant, visite le quartier, puis le lit monte de plus en plus haut et vole de plus en plus vite. Nemo s'amuse comme un petit fou.

Nemo arrive dans une ville étrange, sinistre, abandonnée. Tout à coup, le lit s'arrête de voler et tombe. Nemo tombe en hurlant. En bas, Nemo se fait poursuivre par un train. Il court à toute vitesse et se dirige vers une maison. Il entre : à l'intérieur sa maman fait la cuisine. Nemo lui crie de s'enfuir mais elle ne bronche pas. Nemo hésite, il va voir derrière la porte : le train est toujours là. Il se remet à crier et se réveille.

## (Réalité)

Ce jour-là, le cirque s'installe en ville. La parade passe dans le quartier. Nemo se lève vite, va chercher son écureuil Icarus et va voir la parade. Un homme fort le fait monter sur son cheval.

De retour à la maison, Nemo dit qu'il voudrait aller voir le cirque mais son papa n'a pas le temps. « On verra », lui dit-il. Nemo va se coucher.

## (Deuxième rêve de Nemo)

Par la fenêtre illuminée arrivent des gardes suivis d'un homme et d'une petite fille. L'homme, qui s'appelle professeur Génius, est envoyé par Morphée, le roi du pays des rêves, Slumberland. Il est venu chercher Nemo pour qu'il soit le compagnon de jeux de la princesse Camille. Bonbon, la petite fille, a apporté un cadeau de la part de la princesse : de délicieux sablés aux beurre. Nemo laisse un mot à ses parents (« Je suis parti à Slumberland ») et s'en va en dirigeable. Il pilote le ballon mais le commandant reprend le gouvernail pour affronter un orage : c'est un cauchemar.

Le dirigeable arrive à Slumberland. Plein de petits personnages, accrochés à des ballons volants, accueillent Nemo. Il y a parmi eux un drôle de petit bonhomme assis sur un corbeau : c'est Flip. Génius conseille à Nemo de s'en méfier.

Nemo doit être présenté au roi mais celui-ci n'est pas sur son trône. Génius part à sa recherche et Nemo reste seul. Seul? Non, Flip est là qui l'invite à le suivre pour retrouver le roi Morphée. Il dit avoir une carte de Slumberland mais montre par erreur une carte du pays des cauchemars.

Nemo suit Flip. Ils entrent dans une pièce à l'envers (le plafond est en bas et le plancher est en haut). Nemo essaie de s'accrocher à une table mais il finit par tomber dans une pièce remplie de jouets. Un train électrique arrive avec un homme dessus. Le train tombe en panne et Nemo

aide l'homme à le réparer. Le train repart tout seul : Nemo et l'homme partent à sa recherche. Ils le retrouvent et font une folle promenade en train. Sur leur parcours, ils rencontrent Génius. L'homme du train n'est autre que le roi Morphée.

Le roi veut faire de Nemo son héritier et lui donne une clé qui ouvre toutes les portes du palais. Mais une porte est interdite. Nemo promet de ne jamais ouvrir la porte interdite.

Génius emmène Nemo qui doit rencontrer Camille. La rencontre est d'abord tendue mais Camille finit par dire qu'elle trouve Nemo craquant. Elle l'emmène visiter Slumberland avec Bonbon et Icarus. Ils partent en char à chèvres. Ils s'amuse beaucoup.

Mais la récréation se termine : Nemo doit suivre des leçons pour devenir l'héritier du royaume. En montrant à Nemo tout ce qu'il doit apprendre les professeurs composent un ballet. Nemo échappe à tous ses professeurs et s'éclipse avec Flip qui trouve toujours quelque chose de plus amusant à faire. Ils partent sur le dos du corbeau. Sur la place, il y a un orchestre. Flip et Nemo font s'écrouler le chapiteau sur les musiciens puis ils font sauter les feux d'artifices prévus pour le couronnement de Nemo. Une fusée les touche et ils tombent. Ils sont poursuivis par les policiers. Ils se réfugient dans une cave. Là, ils découvrent la porte interdite.

Nemo dit à Flip qu'il a la clé pour l'ouvrir mais qu'il a promis de ne pas s'en servir. Flip parvient finalement à convaincre Nemo d'ouvrir la porte, seulement pour jeter un coup d'œil derrière. Flip aide Nemo qui est trop petit à atteindre la serrure. Nemo tourne la clé puis, aidé de Flip, il pousse la lourde porte. Derrière, il y a une sorte de lave noire et rouge. Flip prend peur et s'enfuit. Tout seul, Nemo est incapable de refermer la porte à clé. Il s'enfuit à son tour en laissant la clé sur la serrure.

Tout se prépare pour le couronnement de Nemo. On habille très rapidement Nemo qui est arrivé en retard. Flip se cache sous la robe d'une grosse dame pour entrer dans la salle du couronnement. Morphée désigne Nemo comme son successeur pour protéger le royaume contre le roi des cauchemars. Morphée fait une démonstration du sceptre royal, qui est extrêmement puissant, en récitant une formule compliquée. Morphée déclare que Nemo recevra le sceptre quand il sera fort et sage. La population qui trouve Nemo fort jeune est rassurée. Plein de remords, Nemo quitte la cérémonie pour aller refermer la porte interdite. Mais il est déjà trop tard : elle a cédé et le cauchemar se répand dans le palais. Nemo s'enfuit pour avertir Morphée, il tente de lui donner le sceptre mais Morphée, occupé à danser, ne l'entend pas. Le cauchemar arrive dans la salle et attrape Morphée. Tout devient noir et froid. Puis le cauchemar se dissipe : Morphée a disparu ! Tout le monde se demande qui a ouvert la porte du pays des cauchemars. Flip et Nemo se rejettent la faute. Flip dit que Nemo avait la clé. Tout le monde se resserre autour de Nemo.

### **(Réveil?)**

Nemo se réveille dans son lit. Il trouve le sceptre auprès de lui. Il entend la voix de Morphée, descend les escaliers et s'approche d'une porte derrière laquelle brille une lumière. La porte cède sous la pression de l'eau. De grandes inondations emportent tout. Nemo dérive sur son lit et se met à pleurer; tout est de sa faute.

Il voit quelque chose qui flotte au loin et qui s'approche. C'est le professeur Génius! Génius se hisse sur le lit de Nemo. Nemo veut aller délivrer le roi Morphée et puisqu'il a le sceptre, tout n'est pas perdu. Mais pour retrouver Morphée, il a besoin de la carte du pays des cauchemars. Flip en a une. Il faut vite empêcher qu'il soit envoyé dans l'espace. Nemo et Génius se mettent à ramer pour regagner Slumberland.

Ils arrivent au moment où l'on va expédier Flip dans l'espace au moyen d'un canon. Nemo intervient auprès de Camille pour annuler la punition de Flip.

Flip sort la carte du pays des cauchemars mais elle est codée. Il n'y a que lui qui sache la lire. Il part donc avec Nemo, Camille, Icarus et Génius en bateau.

Le bateau arrive dans des chutes et devient ingouvernable. Les cinq naufragés se retrouvent sur le rivage du pays des cauchemars. Des monstres attrapent Camille et essaient de la tirer dans l'eau mais Nemo brandit le sceptre et les fait fuir. Nemo et ses amis s'éloignent du rivage alors qu'une raie volante aux yeux rouges les suit.

La carte a été effacée par l'eau mais Flip la cache et fait mine de connaître le chemin. A la première occasion, il s'éclipse. De drôles de créatures capables de se transformer en arbre lui font peur. Ce sont de gentils goblins<sup>1</sup>. Nemo et ses amis les rejoignent. Les goblins voudraient retourner dans la prison du pays des cauchemars pour délivrer leur ami, un autre goblin. Ils partent tous ensemble.

Tout à coup, Flip est attaqué par des chauves-souris. Nemo ne connaît pas la formule du sceptre pour les faire fuir. Ils sont assaillis de toutes parts.

**(Réveil?)**

Nemo se réveille dans son lit. Il a toujours le sceptre avec lui et les goblins sont cachés sous son lit. Le plafond de sa chambre s'apprête à craquer. Il s'effondre et le cinquième goblin tombe. Il a un message du roi Morphée pour Nemo. C'est la formule du sceptre. Tous juchés sur le lit repartent. Le lit marche puis s'envole.

Ils sont pris dans une tempête et arrivent dans une grotte où se trouve le roi du pays des cauchemars. Ils se cachent dans une anfractuosité. Pour les faire sortir, le roi fait apparaître ses prisonniers : Camille, Génius, Flip et le roi Morphée. Ils sortent de leur cachette et se battent. Nemo a du mal à tenir le sceptre et à lire la formule en même temps. Finalement, il y arrive. Le roi des cauchemars est détruit dans un grand feu.

Quand une douce lumière réapparaît, Camille, Génius et Flip sont libérés. Ils trouvent Nemo inanimé. Morphée apparaît alors à son tour. Il récupère le sceptre, prend Nemo dans ses bras : celui-ci revient à la vie.

---

1 « Goblin » est un mot anglais qui signifie « lutin ».

A Slumberland, c'est la fête. On a fait un feu d'artifices. Nemo part en voyage avec Camille. Le ballon s'en va, survole New York. Nemo reconnaît sa maison. Camille lui dit qu'elle a passé un très bon moment et embrasse Nemo.

**(Réveil)**

La maman de Nemo vient l'appeler. Il est temps de se lever. Tout le monde va au cirque aujourd'hui!



## II. LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE RÉALITÉ

Le film *Little Nemo* se caractérise par le fait que la plus grande partie de l'histoire est un rêve. Les enfants n'auront sans doute pas eu de mal à le comprendre. On peut donc distinguer deux niveaux de réalité :

- le rêve de Nemo
- la réalité de Nemo (ce que Nemo vit vraiment).

A cela, on peut rajouter un troisième niveau : notre réalité, le réel. (Quand il s'est agi de raconter l'histoire, peut-être certains enfants l'ont-ils fait commencer par « On est allé au cinéma »?)

Nous proposons ici d'explorer ces niveaux de réalité en soumettant aux enfants un exercice. Il s'agit de replacer dans chacun des ensembles, les objets, les personnages ou les événements proposés.

	Le réel	La réalité de Nemo	Le rêve de Nemo
le lit de Nemo s'envole			X
nous allons au cinéma	X		
Nemo va voir la parade			
la maison de Nemo			
le ballon dirigeable			
la salle de cinéma			
le papa de Nemo			
l'institutrice			
la princesse Camille			

Les éléments que nous proposons de placer ici ne posent guère de problème. On pourrait en imaginer d'autres qui entreraient à la fois dans le rêve et dans la réalité de Nemo. Ainsi, les personnages de Nemo ou d'Icarius font à la fois partie de la réalité et du rêve. (D'autres personnages, comme la maman de Nemo ou les acteurs de la parade apparaissent également en rêve. Mais

tout comme le petit train de Nemo qui, dans son cauchemar, se transforme en machine effrayante, ils apparaissent dotés d'une autre personnalité : la jeune écuyère est devenue la princesse Camille, le dresseur de chevaux le roi Morphée, le clown s'est transformé en Flip. De la même façon, la maman de Nemo, qui est sans doute tendre, attentionnée et protectrice, se montre (ou plutôt ne se montre pas : on ne voit pas son visage) totalement indifférente devant le danger qui les menace, elle et son petit garçon. Peut-on dès lors dire d'eux qu'il s'agit vraiment des mêmes personnages?)

Une autre difficulté se présente pour distinguer indubitablement rêve et réalité. A deux reprises, Nemo se réveille quand le rêve tourne au cauchemar (après l'enlèvement de Morphée, quand la foule se resserre autour de lui en l'accusant d'être le responsable et pendant l'attaque des chauves-souris). Pourtant, dans les deux cas, il trouve auprès de lui des éléments qui n'appartiennent qu'au rêve (contrairement au petit train qui appartient à la réalité) : le sceptre royal et les goblins. Alors, s'est-il vraiment réveillé ou a-t-il rêvé qu'il se réveillait? Ici, rêve et réalité se mélangent.

Ces considérations compliquent beaucoup la question des niveaux de réalité. Si elles apparaissaient lors de la réalisation de l'exercice, elles pourront sans doute donner lieu à une discussion entre les enfants. Cette confrontation des points de vue et les nouvelles questions qui surgissent ne peuvent que contribuer à affiner la compréhension du film, en montrant que plusieurs interprétations sont possibles, en révélant l'ambiguïté de l'histoire.



# III. UN VOYAGE DANS L'IMAGINAIRE

---

Les aventures de *Little Nemo* tiennent à la fois du conte et du rêve. Ces deux domaines ont plusieurs points communs : l'inconscient y joue un rôle prépondérant, l'invraisemblable y est admis, ils exercent de véritables fonctions, comme celle d'exorciser les peurs, par exemple. A cet égard, on remarquera combien les cauchemars de Nemo mettent bien en scène ses peurs : il est poursuivi par une machine infernale, accusé d'un crime, assailli par des chauves-souris. A chaque fois, aucune issue ne paraît possible, sinon le réveil. En effet, Nemo ne se sort de ses cauchemars qu'en se réveillant.

Ces cauchemars sont l'expression (particulière, propre à Nemo) de peurs universelles, tout comme celle des petits enfants de perdre leurs parents. Pour Nemo, cette crainte prend la forme d'une mère indifférente, comme transformée, qui ne répond pas aux cris de son petit garçon. De plus, Nemo ne la voit que de dos. (Le spectateur, lui, la voit de face — elle est en train de battre une préparation au fouet mécanique — mais elle est cadrée trop bas, de sorte qu'on ne voit pas son visage. Le spectateur n'a donc pas un point de vue très différent de celui de Nemo.) Le manque de réaction de la mère peut le faire douter de son identité. Il peut se sentir trahi par elle, ce qui est peut-être pire encore qu'abandonné.

L'imaginaire peut être rapproché du conte et du rêve dans la mesure où il partage avec eux certaines caractéristiques. Il est peuplé d'êtres étranges, rempli d'objets insolites et il s'y passe des choses qui n'arrivent pas dans la réalité. Il n'est pas non plus régi par une logique rationnelle. Les enfants trouveront sans peine des exemples de ces caractéristiques dans les rêves de Nemo (les goblins sont des êtres qui peuvent changer de forme et s'associer pour ne faire plus qu'un; le lit de Nemo est capable de voler et de marcher; Nemo et Camille visitent Slumberland en « char à chèvres »; Nemo entre dans une pièce à l'envers; Flip se déplace juché sur le dos d'un corbeau; le cinquième goblin censé être enfermé dans les geôles du pays des cauchemars retrouve ses amis dans la chambre de Nemo en traversant le plafond, etc.) mais aussi sans doute dans leurs propres rêves.

L'imagination qui s'exprime sans contrainte dans les rêves est souvent entravée dans la réalité. Et sans doute ce qui est parfois considéré comme une sorte de don (on a beaucoup d'imagination ou on en a peu) tient davantage à une plus ou moins grande inhibition.

## En pratique

Les activités que nous proposons dans ce chapitre ont pour but de faciliter cette plongée dans l'imaginaire. En effet, l'activité créatrice, la faculté d'inventer peuvent être stimulées. Les exercices suivants, à la fois drôles et valorisants, constituent l'une des clés (pas du tout interdite celle-là, bien au contraire!) des portes de l'imaginaire. L'instituteur ou l'institutrice peut bien sûr choisir l'une ou l'autre de ces animations, mais nous leur conseillons plutôt de les expérimenter les unes après les autres au fil des jours ou des semaines : il y a en effet un phénomène d'entraînement qui favorise la création, et, au fil des exercices, l'invention d'abord maladroite se multiplie, se diversifie, s'enrichit. En outre, la diversité de ces animations permet de rencontrer la diversité des élèves : si toutes ne doivent pas plaire à tout le monde, chaque élève, pensons-nous, doit au moins en trouver une qui lui permettra de trouver une voie d'expression personnelle et originale.

Signalons enfin que, pour nous, la première phase de ces animations est généralement orale et collective, soit avec l'ensemble de la classe, soit par petits groupes de quatre ou cinq élèves, même si les premiers éléments d'invention peuvent ensuite être repris de façon plus individuelle et déboucher par exemple sur un travail d'écriture ou de dessin.

Qu'il s'agisse d'inventer des personnages, des objets, des histoires ou des mots, on peut procéder en assemblant des éléments qui n'étaient pas censés se rencontrer. Le rapprochement peut surgir de diverses manières, par exemple par le hasard ou par une analogie quelconque, et produire des résultats étonnants, drôles, absurdes ou insolites. Il est même arrivé que l'on fasse ainsi d'authentiques découvertes.

Dans les premiers exercices proposés ici, les jeux de pliage, le hasard intervient pour une grande part. La facilité de ces jeux, les résultats qu'ils produisent contribuent à débloquent l'imaginaire des enfants. Ici, la vraisemblance n'est pas de mise, tout est permis.

## A. Inventer des personnages ou des animaux fantastiques

Peut-être les enfants connaissent-ils déjà ce jeu de pliage? Un premier enfant prend une feuille de papier et dessine, en cachant son dessin, la tête d'un personnage ou d'un animal. Il plie ensuite la feuille de manière à occulter son dessin et à ne laisser apparaître que les petits traits du cou où s'attachera le reste du corps. Il passe ensuite la feuille ainsi pliée à un autre enfant. A son tour, celui-ci dessine en secret le corps du personnage, plie la feuille et la passe à un troisième enfant. Celui-ci termine en dessinant le bas du corps en l'attachant aux points que le deuxième enfant a laissés visibles. Quand le dessin est terminé, on déplie la feuille et un personnage étonnant apparaît!

## B. Variantes des cadavres exquis <sup>2</sup>

Ce jeu des surréalistes est aussi très connu. On procède comme pour le jeu précédent, en pliant la feuille après chaque intervention de manière à ce qu'aucun des joueurs ne sache ce que les autres ont fait. Mais ici, des morceaux de phrases remplacent les dessins. Il faut donc au départ déterminer la structure de la phrase (par exemple, sujet, verbe transitif, complément d'objet direct). Comme cette structure est relativement complexe et pour ne pas transformer le jeu en exercice de grammaire, voici quelques variantes de ce jeu.

Le premier enfant écrit une question qui commence par « Pourquoi... ». Il plie la feuille de manière à cacher la question et la passe à un autre enfant. Celui-ci écrit une réponse en commençant par « Parce que... ». La rencontre aléatoire entre une question et une réponse peut produire des énoncés tout à fait étonnants. On peut aussi écrire des questions qui commencent par « Qu'est ce que... » et des réponses qui commencent par « C'est... ».

Quelques exemples...

- Pourquoi les cérémonies d'obsèques sont-elles tristes?
- Parce que je porte des lunettes.
  
- Pourquoi les vagabonds vont-ils par monts et par vaux?
- Parce que les étoiles sont trop loin.

<sup>2</sup> Ces exercices et leurs exemples sont tirés de l'ouvrage de Jean-Hugues MALINEAU, *Des jeux pour dire Des mots pour jouer*. École des Loisirs, 1975. Ces jeux ont été réalisés avec des enfants de 9 à 13 ans. C'est de leur production qu'ont été tirés les exemples repris ici.

- Qu'est ce que la vie privée?
- C'est une journée sans fin.
  
- Qu'est ce qu'un ciel constellé d'étoiles?
- C'est une maladie contagieuse.

Le hasard est prépondérant dans ces jeux de pliage. C'est de lui que dépend la réussite plus ou moins grande de la rencontre. On a dit plus haut qu'il s'agissait de jeux de « déblocage » où l'intervention consciente de l'enfant ne s'exerce guère. Pourtant, après avoir réalisé quelques-uns de ces jeux, les enfants trouveront spontanément certains résultats meilleurs que d'autres. Ils pourront les classer en « plus drôles », « plus insolites », « plus poétiques »... Ce jugement, cette appréciation montrent bien que l'invention suscite un prolongement. On rejette les pliages qui n'ont pas réussi, c'est-à-dire ceux qui n'évoquent rien, qui ne mènent nulle part alors que l'on trouve meilleurs ceux dans lesquels on découvre un lien caché, ceux qui entraînent avec eux des histoires, ceux que l'on peut prolonger, compléter, expliquer en imagination. Dès lors, une discussion est souhaitable en prolongement au jeu.

Ensuite, en continuant à jouer, les enfants vont peut-être essayer d'améliorer la production, par exemple, en recherchant plus d'originalité dans les éléments à associer. Ceci montre bien, nous semble-t-il, que ces petits exercices courts et structurés ouvrent les portes de l'imagination. En voici deux autres.

On garde le même principe que pour les jeux précédents, celui du pliage. Au lieu d'une question et d'une réponse, chacun écrit une proposition. La première commence par « Si... » (+ imparfait) et la seconde est conjuguée au conditionnel et doit évoquer un fait irréel.

On peut aussi écrire une phrase qui sera le premier terme d'une comparaison et la seconde qui commencera par « Comme... » en sera le deuxième terme.

- Si tout le monde était grand
- Je n'aimerais plus la soupe de légumes.
  
- Si on vivait d'amour et d'eau fraîche
- L'agneau aurait mangé le loup.
  
- Je suis têtu
- Comme une cuiller à soupe.
  
- La trousse est pleine de crayons
- Comme un soleil de plomb.

Avec ce type de structure, on peut essayer de construire davantage, de laisser moins de place au hasard. Par exemple, on a plus de chances d'obtenir des résultats intéressants en combinant sujet concret et sujet abstrait dans les deux propositions.

Ces jeux permettent d'exercer l'imagination des enfants mais aussi de leur faire découvrir une forme originale d'écriture et les multiples possibilités du langage, des aspects du langage rarement valorisés dans le cadre scolaire. Ils peuvent également servir d'introduction à la lecture poétique. A ce sujet, nous rappelons l'intérêt qu'il y a à discuter des résultats de ces jeux, à mettre en commun les images qu'ils évoquent. Si certains trouvent des rapports entre deux éléments, associés de manière aléatoire pourtant, qu'ils l'explicitent, qu'ils le fassent partager. Une explication inédite (Qu'est ce...? C'est...), un lien de causalité original (Pourquoi...? Parce que... ou bien Si..., alors...), une analogie curieuse (... comme...) entraînent avec eux un contexte qui ne demande qu'à être exploré. Peut-être peuvent-ils même donner l'impulsion à l'écriture d'un petit texte?

## C. Inventer des objets

L'assemblage qui nous a déjà permis d'imaginer des personnages fantastiques et d'écrire des énoncés originaux peut aussi servir à inventer des objets. De nombreuses inventions, réelles ou imaginaires, utiles ou absurdes, ont été imaginées ainsi.

Voici quelques exemples d'objets inventés, extraits des ouvrages suivants :

Mitsumasa ANNO, *Assembler Séparer, Jeux mathématiques 2*, Père Castor Flammarion, 1994.

Alain LE SAUX, *Encyclopédie des grandes inventions méconnues*, Rivages, 1986.

CARELMAN, *Catalogue d'objets introuvables*, Le livre de poche, tome 1, 1969 et tome 2, 1976.

Si ces trois livres présentent des objets complètement loufoques, inutilisables et souvent très drôles, le premier montre aussi comment certains objets réels sont le résultat d'un assemblage de plusieurs éléments. Les deux personnages de Mitsumasa Anno, Méli et Mélo, s'amuse à munir toutes sortes d'objets de petites roulettes ou de poignées. Parfois ces accessoires se révèlent très utiles, d'autres fois ils rendent les objets absurdes.

Pour commencer à inventer des objets, procédons comme Méli et Mélo : ajoutons des accessoires (lampe, rétroviseur, grelot, poche, etc.) à des objets qui existent déjà. On obtient des résultats parfois bizarres. On peut ensuite s'essayer à imaginer des inventions plus étranges, par exemple en modifiant la taille ou la forme des objets ou en faisant fusionner deux objets...

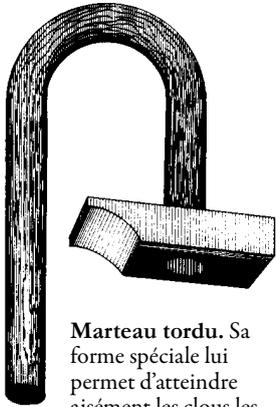
Parmi les autres procédés les plus utilisés par ces inventeurs saugrenus, on peut relever :

- le perfectionnement absurde comme le marteau à manche tordu dont la forme permet d'atteindre des clous inaccessibles (Carelman, 1, p. 11);
- la négation de la fonction principale comme l'entonnoir parfaitement cylindrique, « conçu exprès pour récipients à large goulot » (Carelman, 1, p. 39);
- les objets transformés pour un usage spécifique comme la fourchette dont le manche est transformé en vilebrequin pour manger des spaghettis (Carelman, 1, p. 37).

L'utilisation de ces différents procédés doit permettre de varier la création et d'explorer de nouvelles voies pour l'invention d'« objets introuvables ».

Pour les objets les plus réussis, on peut en outre à la façon de Carelman ou d'Alain Le Saux, rédiger un tout petit texte qui explique l'utilité ou vante les mérites de l'invention. Ici encore, comme pour les énoncés, les meilleurs résultats sont ceux qui, « objectivement absurdes », peuvent faire illusion comme ceux de Carelman ou ceux qui nous projettent dans un contexte irrationnel, ou encore ceux qui relèvent vraiment du fantastique.

Enfin, certains de ces objets pourront être dessinés et servir d'illustration pour les textes publicitaires.

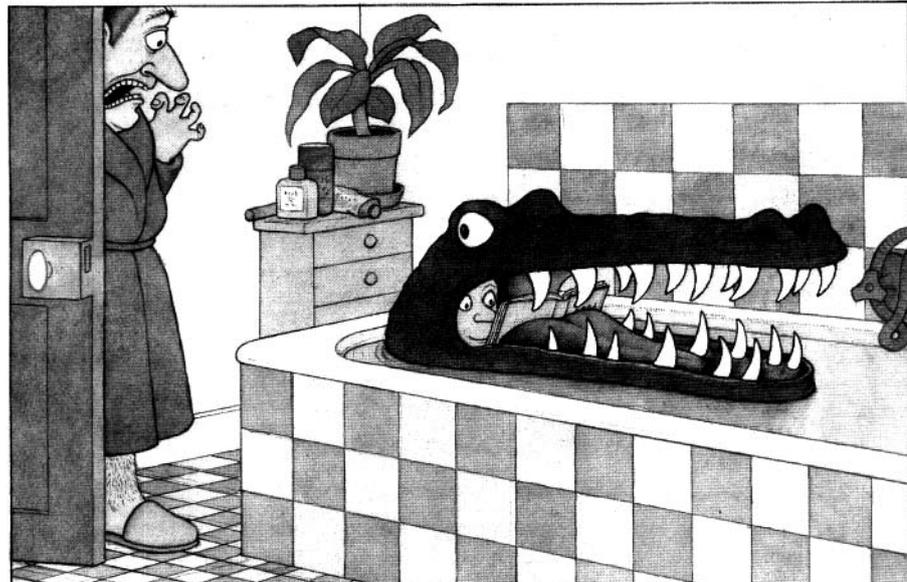


**Marteau tordu.** Sa forme spéciale lui permet d'atteindre aisément les clous les plus inaccessibles. (CARELMAN, *Catalogue d'objets introuvables*. Paris, Le Livre de Poche, 1969.)



Méli et Mélo, les deux lutins ont mis des roues à tout!

Mitsumasa ANNO, *Assembler, séparer. Jeux mathématiques 2*. Paris, Flammarion-Père Castor, 1994.



**Masque crocodile.** Le masque qui découragera ceux qui trouvent que vous passez vraiment trop de temps dans la baignoire. Alain LE SAUX, *Encyclopédie des grandes inventions méconnues*. Paris, Rivages, 1986.

## D. Inventer des mots

Les mots inventés, qu'ils soient créés de toutes pièces ou qu'ils proviennent d'une altération de mots existants, sont aussi susceptibles de stimuler l'imagination dans la mesure où ils peuvent susciter des prolongements : invention de définition, écriture de texte...

On peut inventer des mots de toutes pièces, en jouant sur leur sonorité. On choisit un thème et on écrit un texte grammaticalement correct (construction des phrases, accords, conjugaison, etc.) mais dont tous les mots « importants » (noms, verbes, adjectifs, adverbes, etc.) ont été inventés. (On peut garder quelques mots ou expressions existants.) Le texte peut rester compréhensible (le lecteur devine quels mots remplacent les termes inventés) mais gagne en « images sonores ». Les sonorités évoquent le thème du texte. Sur le thème d'une petite fille qui va se promener dans les prairies en fleurs mais qui déchire sa robe et se fait ensuite gronder, des enfants ont pu ainsi inventer le texte suivant :

*L'algunom rivotit, satinov est lovali, et la flounette rêveibout. Elle met de gros bouzougoulis dans ses tifflos et part galligérer dans les algumis fleuratils, mais elle a rampari dans les barrilèdes et reçoit une garolabe ramaturge dans l'ovida! Elle pleuranne désestripée!*<sup>3</sup>

<sup>3</sup> D'après Jean-Hugues MALINEAU, « Enseigner la poésie » dans *Poésie 1*, n° 28-29, janvier-février 1973.

Si l'exercice paraît trop difficile avec de jeunes élèves, on peut aussi transformer des mots qui existent vraiment, par exemple en les fusionnant pour obtenir des mots-valises (comme « finançailles » ou « institutriste »). Parfois, les mots résultant de la fusion sont moins immédiatement évocateurs. Pour ceux-là, on peut inventer une définition qui ne s'impose pas directement. Les manières d'altérer des mots qui existent sont multiples. On peut ajouter des préfixes, des suffixes, intervertir des lettres, échanger les syllabes de deux mots, etc.

# E. Inventer des histoires

## 1. Le binôme imagitatif <sup>4</sup>

<sup>4</sup>Le terme est de Gianni RODARI, *Grammaire de l'imagination*. Paris, Messidor, 1979.

Pas mal d'histoires sont basées sur la rencontre d'éléments (personnages, objets, événements) qui n'auraient pas dû se rencontrer, parce qu'ils ne font pas partie du même registre, pour parler vaguement. Il y a, par exemple, beaucoup de récits (romans, films, contes... ) qui pourraient être résumés par « C'est l'histoire de quelqu'un d'ordinaire à qui il arrive quelque chose d'extraordinaire ». Ici, ce sont les registres « ordinaire » (banal, standard, moyen, normal, comme tout le monde...) et « extraordinaire » (exceptionnel, hors du commun, insolite, rare, inouï, extravagant...) qui justifient l'intérêt de raconter cette histoire. Mais plein d'autres types de rencontres peuvent susciter des histoires. Faisons quelques essais, rapprochons des éléments éloignés. Par exemple, un esquimau et un chameau ou bien un homme préhistorique et un ordinateur ou encore un clown et un sous-marin de guerre. La rencontre de ces objets et de ces personnages est improbable, voire impossible parce qu'ils ne font pas partie du même univers. Il y a comme une contradiction entre eux. De la même façon, il peut y avoir une contradiction « à l'intérieur même d'un personnage ». C'est peut-être le cas de certains personnages créés au premier jeu de pliage ou des monstres de la mythologie (sirène, centaure, etc.). C'est aussi le cas d'êtres qui ne correspondent pas à l'idée qu'on s'en fait, par exemple un lion qui aurait peur de tout.

Demandons aux enfants de rechercher des personnages, des objets, des événements qui appartiennent à des registres différents. Dans l'ensemble des propositions, sans doute certaines rencontres seront assez intéressantes pour qu'on les développe un peu. On peut par exemple en raconter les causes ou les conséquences. Certaines rencontres plausibles peuvent être expliquées de manière rationnelle mais il sera plus amusant de leur imaginer des développements loufoques ou de s'attacher à des rencontres impossibles qui conduisent inmanquablement vers le fantastique.

## 2. Bizarre! Bizarre! <sup>5</sup>

<sup>5</sup> d'après Michel CONDÉ,  
*La littérature en pratique.*  
*20 exercices d'écriture à*  
*l'école.* Bruxelles, Labor,  
1986.

Un autre procédé pour inventer un conte fantastique consiste à choisir une situation de la vie quotidienne, marquée par la banalité et l'insignifiance, et à y faire surgir un événement impossible et incompréhensible. Des petits textes de Raymond Devos (« Migraine infernale » dans *Sens dessus dessous*. Paris, Le Livre de Poche, (n° 5102), p. 169), de Roland Topor (« L'histoire de Sans-moi » dans *Café panique*, Paris, Seuil (Point-Virgule, n° 5), p. 84-85) ou de Henri Michaux (« Vision » dans *Plume* précédé de *Lointain intérieur*. Paris, Gallimard, 1963, p. 20-21) peuvent servir d'illustration du procédé. Dans le texte de Topor par exemple, le héros se rend chez le dentiste pour se faire soigner une dent. Le dentiste constate que le trou dans la dent est très grand, si grand même qu'il peut y pénétrer comme dans une caverne, le patient se retrouvant alors tout seul dans le cabinet... Après avoir lu l'un ou l'autre de ces textes, l'instituteur ou l'institutrice en explique le procédé puis invite les élèves à inventer oralement de tels événements fantastiques surgissant dans l'univers quotidien. L'histoire la plus originale peut être mise par écrit et corrigée collectivement.

## 3. Les métamorphoses

Alors que la proposition précédente consistait à faire surgir un événement fantastique dans un univers banal, il s'agit à présent de transformer, de manière fantastique, tous les objets du monde environnant. Des textes de Henri Michaux peuvent ici servir d'illustration de cette puissance de l'imagination (« Le sportif au lit », « Encore des changements » dans *La Nuit remue*. Paris, Gallimard, 1935, P. 20-21, 129-133).

Le procédé consiste à choisir un lieu de la vie quotidienne et à le transformer, par l'imagination, en un autre lieu, tout à fait différent, en établissant une correspondance plus ou moins serrée entre les objets du premier et ceux du second : si une salle de bains est métamorphosée en jungle, les murs deviendront par exemple des rideaux d'arbres, la baignoire, une rivière, le savon, un crocodile, etc. Cette transformation s'accompagnera d'un changement de valeurs : le quotidien doit devenir merveilleux, effrayant, démesuré, grandiose, délirant, magnifique...

Ce procédé, on le voit, n'est pas très éloigné des jeux des jeunes enfants eux-mêmes qui transforment facilement les objets qui les entourent en éléments de décor de leurs aventures plus ou moins imaginaires. Avec de jeunes enfants, cette animation se déroulera sans doute oralement même s'il sera

ensuite intéressant de mettre par écrit les meilleures suggestions qui pourront faire l'objet d'une mini-publication à l'intention des parents par exemple.

L'intérêt de cette animation comme de la précédente est notamment de mieux faire prendre conscience aux enfants de la différence entre le réel et l'imaginaire, distinction qui s'établit progressivement au cours de l'enfance et même de l'adolescence. Le passage se fait ici de manière explicite — l'apprentissage des mots, « réel », « imaginaire », joue un rôle important dans cette prise de conscience —, tout en permettant un exercice totalement libre de l'imagination.

## 4. Au pays des rêves

Après cet entraînement sur le terrain de l'imaginaire, nous proposons un dernier exercice. A l'intérieur d'une structure un peu plus complexe, il va s'agir d'imaginer une histoire fantastique. On pourra bien entendu se servir des trouvailles des exercices précédents.

Dans *Little Nemo*, le rêve est utilisé comme une astuce narrative. D'abord, il autorise la représentation d'un univers imaginaire. Ensuite, il crée un effet de surprise puisqu'au départ les aventures de Nemo sont données comme s'il les vivait vraiment (on ne le voit pas s'endormir, il n'y a pas d'effet cinématographique qui pourrait nous faire comprendre qu'il est en train de rêver)<sup>5</sup>. Enfin, l'ambiguïté rêve-réalité (avec les deux interruptions du rêve) donne au récit une portée fantastique en nous faisant douter de notre propre jugement.

Nous voudrions ici exploiter ces caractéristiques dans l'écriture d'une courte histoire. Pour cela, le premier rêve de Nemo nous paraît être un bon modèle.

Différents éléments contribuent à créer l'effet qu'il produit sur nous.

Tout d'abord, l'endormissement de Nemo n'est pas perceptible. Il n'y a rien qui puisse nous laisser entendre qu'il rêve, sinon notre logique rationnelle qui n'accepte pas qu'un lit puisse s'envoler.

Ensuite, il arrive à Nemo une aventure tout à fait extraordinaire. Le rêve de Nemo tourne rapidement au cauchemar (danger, mère indifférente...). On peut ne pas retenir cet aspect pessimiste du rêve et n'en garder que la dimension fantastique.

Enfin, Nemo se réveille à un moment critique et trouve son petit train au pied du lit.

<sup>5</sup> Pour les petits anglophones, cette ambiguïté est moins marquée. En effet, « Slumberland » signifie « pays du sommeil ».

Reprenons cette structure avec les enfants.

Premier point : imaginer un personnage, placé dans un contexte où il pourrait s'endormir. Ici, un petit truc peut être utilisé pour ménager un effet de surprise : ne pas faire comprendre que le personnage dort. Dans *Alice au pays des merveilles*, le passage du réel au monde du rêve est aussi tout à fait imperceptible et l'effet est d'autant plus surprenant qu'Alice (contrairement à Nemo qui est dans son lit) se trouve dans un jardin, ce qui n'est pas un endroit où l'on s'endort habituellement. A titre d'exemple, on pourra lire aux enfants l'extrait d'*Alice au pays des merveilles* où elle rencontre pour la première fois le lapin blanc.

Deuxième point : faire vivre à son personnage un histoire fantastique. Ici, on peut exploiter les exercices réalisés précédemment, par exemple en faisant intervenir un personnage ou un objet inventé ou en se basant sur les discussions que l'on a eues à propos des jeux de pliage.

Troisième point : le réveil. Celui-ci fait que l'histoire se termine par une pirouette. Il interviendra à un moment inattendu. L'histoire ne sera pas résolue mais plutôt interrompue. Pour imaginer une bonne fin, on pensera au contexte de départ (celui où le personnage s'endort) et à ce qui pourrait susciter le réveil. Comme exemple, on pourra feuilleter avec les enfants la bande dessinée de Winsor MacCay, *Little Nemo in Slumberland*, dont le film est inspiré. Chacune des planches se présente comme un rêve et la dernière vignette représente chaque fois Nemo qui se réveille.

Bien sûr, les enfants ne peuvent pas maîtriser tous ces petits trucs dès le départ. Pratiquement, on pourra diviser la classe en quelques petits groupes auxquels on donnera la structure générale :

- le personnage s'endort
- il lui arrive une histoire fantastique
- il se réveille.

On les laissera commencer à imaginer leur histoire. On leur suggérera ensuite des moyens de l'améliorer : développer les éléments les plus intéressants, utiliser les trucs mentionnés plus haut. Les groupes pourront corriger leurs textes mutuellement. Chaque groupe soumet son travail à un autre qui lui dit s'il y a des choses incompréhensibles, ce qui lui plaît particulièrement et ce qu'on peut peut-être exploiter davantage.

Quand les textes semblent au point, on peut les lire aux élèves d'autres classes pour juger de l'effet qu'ils produisent. (Bien sûr, plusieurs textes construits de la même façon et qui utilisent la même astuce ne produiront bientôt plus d'effet de surprise. Aussi, il vaut mieux proposer chaque texte à un public différent.)