

**Puis** il se tourna vers les gens qui vendaient et donnaient de nombreuses choses assez singulières : " Nous vendons la peau de l'ours, nous vendons la mèche... Nous donnons des tuyaux, du fil à retordre, du tintouin, nous donnons la langue au chat. Mais nous ne vendons ni ne donnons d'araignée ! "

**Déçu**, le valet s'adressa aux personnes qui avaient des tas de drôles de choses :  
" Nous avons des absences, du nez, du toupet, du chic, un cheveu sur la langue, nous avons la berlue, le cafard, la puce à l'oreille, mais vous n'avez pas de chance, nous n'avons pas d'araignée ! "

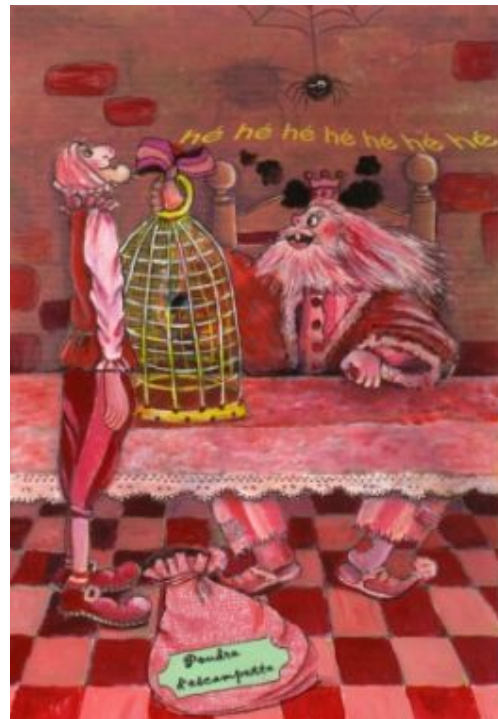
**Alors sans grand espoir**, il alla trouver les gens qui faisaient beaucoup de choses : " Nous faisons du boucan, du chambard, des chichis, des esbroufes, du flafla, des salamalecs... Nous faisons aussi la nique, la nouba, le mariole, la navette et même la pluie et le beau temps et le lézard de temps en temps ! Mais nous sommes désolés, nous ne faisons pas d'araignée ! "

**Fort désappointé**, le valet quitta ce pays fantastique.

**Cependant**, il prit soin d'emporter avec lui quelques souvenirs du Tohu-Bohu : Du toupet, un savon, un sac de poudre d'escampette d'excellente qualité et une petite bête, une mouche pour être plus précis. Après tout, elle pourrait remplacer l'araignée. Le roi qui n'avait pas inventé la poudre, n'y verrait peut-être que du feu !

**Le valet** retourna donc auprès du roi de Prusse et lui présenta l'insecte noir dans une belle cage dorée. Le roi prit quand même la mouche, rit jaune, vit tout rouge, entra dans une colère noire et voulu envoyer son digne serviteur sur les roses... Mais le valet qui avait du toupet lui passa un savon et prit la poudre d'escampette... Quant au roi, il passa une nuit blanche...

**Un conte à dormir debout**, en somme !



**Les habitants** du Tohu-Bohu exerçaient des métiers originaux :

On croisait des fileurs de mauvais coton, des enfonceurs de portes ouvertes, des chasseurs de coquecigrués, des dénicheurs de merles, des semeurs de zizanie, des joueurs de badigoince, des casseurs de sucre (sur le dos des autres), des empêcheurs de tourner en rond...

**La plupart** des Tohubohuciens s'adonnaient à des activités peu banales. Certains broyaient du noir, brouillaient les cartes, mélangaient les torchons et les serviettes, cassaient les cheveux en quatre ou peignaient la girafe, d'autres tournaient autour du pot ou découvraient le pot aux roses, d'autres encore nageaient entre deux eaux, pêchaient en eau trouble ou volaient de leurs propres ailes... Tout le monde semblait trop occupé pour avoir aperçu une araignée !



**Toutes** ces personnes fantasques vivaient dans des lieux insolites, on s'en serait douté ! Ils étaient dans le bain, dans les pommes, dans la mouise, dans les vignes du seigneur ou dans les brindezingues, dans la fleur de l'âge, sur des lits de roses, dans de beaux draps, dans leurs petits souliers ou sur un grand pied, au pied de la lettre, au pied du mur, au septième ciel et même dans la lune (la lune du Tohu-Bohu bien sûr). Mais dans tous ces endroits inhabituels, point d'araignée !

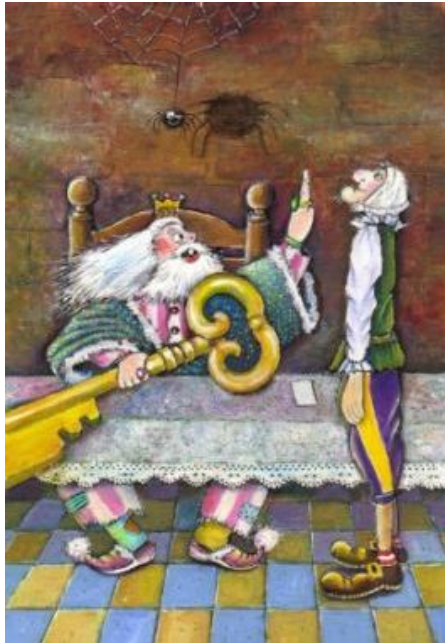
**Le valet** alla trouver les gens qui passaient toutes sortes de choses peu ordinaires : " Nous passons au bleu, nous passons la pommade, l'éponge, le savon, mais nous n'avons pas vu passer d'araignée ! Pourtant, nous passons tout au peigne fin ! "



**Alors**, il rencontra ceux qui mettaient des choses bizarres : " Nous mettons la charrue avant les bœufs, les bâtons dans les roues, les ailes au talon, du foin dans les bottes, les pieds dans le plat, la main à la pâte, du noir sur du blanc, nous mettons le holà, les pendules à l'heure, les points sur les i, mais cette araignée-ci doit avoir le point sur le i, car nous ne l'avons pas vu passer ! "

**Sans se décourager** pour autant, le serviteur se dirigea vers ceux qui cherchaient des choses abracadabrantes : " Nous cherchons d'où vient le vent, midi à quatorze heures, une aiguille dans une botte de foin, un poil sur les œufs, nous cherchons des noises, ou la petite bête, mais nous ne cherchons pas d'araignée ! "

# Le Tohu-Bohu



**Cette histoire** s'est passée au temps où les poules avaient des dents.

**Un jour** de la semaine des quatre jeudis, le roi de Prusse convoqua son plus fidèle valet :  
" J'ai une mission très délicate à te confier !  
Depuis plusieurs mois, une rumeur hante mon royaume, je n'en dors plus de la nuit. Il paraît que j'ai une araignée dans le plafond ! Il faut absolument que tu me débarrasses de cette horrible bestiole. Voici la clé qui ouvre la porte de mon plafond et je te donne carte blanche. "

**Il faut avouer** que le valet n'aimait pas vraiment travailler pour le roi de Prusse. Mais cette fois-ci, ce travail inattendu lui sembla digne d'intérêt et allait enfin le changer des corvées habituelles. Le valet prit donc l'énorme clé et la petite carte, puis commença l'ascension de l'interminable escalier qui menait au plafond du roi... Au bout de plusieurs heures, il aperçut enfin une porte minuscule...

**Le valet** tourna péniblement la lourde clé dans la serrure. La porte s'ouvrit sur une peinture surprenante qui s'appelait : Le Tohu-Bohu !

**Dans cet univers étrange** vivait une multitude d'êtres extravagants. On pouvait observer des gens qui avaient le bras long, un poil dans la main (pouvant servir de canne), la tête dans les nuages, une tête de linotte, une langue de vipère ou une bouche cousue, des yeux plus gros que le ventre, des yeux de merlan frit.

**Plusieurs** d'entre eux avaient même presque tout à la fois.

**On rencontrait** aussi des hommes de plume, de paille, de sac et de corde, cousus d'or, des gens tout sucre tout miel ou tout feu tout flamme, des créatures bizarres telles que des dictionnaires vivants, des pique-assiettes, des boute en train, des rabat-joie, des rastaquouères, des raminagrobis, des grands manitous, des as de pique, des maîtres Aliboron, des moulins à paroles et des barbacoles, des vieilles badernes et des cordons bleus... Ouf ! Arrêtons nous là car la liste n'en finit pas !

**Et puis**, on découvrait une faune extraordinaire : Des oiseaux rares, des merles blancs, des rossignols d'Arcadie, des gobe-mouches, des rats de bibliothèque, des moutons de Panurge, des brebis galeuses, des boucs émissaires, des vieux macaques... Mais l'araignée dans tout ça ?

## Élaboration

« La seconde activité consiste à reproduire la scène lorsque le valet entre dans le grenier et découvre le monde du Tohu-Bohu. Un élève sera le valet, les autres seront les créatures fantastiques (L'enseignant choisi lui-même, au hasard, qui interprétera le valet afin d'éviter les conflits). »

Faire asseoir les jeunes, les yeux fermés. Leur laisser un peu de temps pour imaginer les caractéristiques et le son qu'émet le personnage choisi.

Séparer la classe en trois groupes et attribuer une émotion secrètement à chaque équipe : la joie, la folie, la peur.

Leur expliquer qu'ils doivent tous choisir un personnage fantastique différent parmi ceux qu'ils ont interprétés lors de l'atelier 1. Les proverbes resteront écrits au tableau afin de les aider. Leur laisser du temps (une dizaine de minutes) en équipe, afin de vous entendre sur l'interprétation de votre scène (Pendant que les jeunes sont en équipe, l'enseignant se déplace pour voir les équipes et répondre à leurs questions. Vous devez penser au déplacement et à occuper tout l'espace de jeu. Nous allons baisser les lumières lors de la présentation, dispersez vous dans la pièce, je veux voir une diversité de créatures qui émettent tous des sons différents. Le valet se déplace dans la pièce lentement, à la rencontre des créatures. « Vous devez trouver une façon d'interpréter l'émotion pour que le reste du groupe la devine. »

Chaque équipe présente devant le groupe. (L'enseignante délimite l'aire de jeu.) Pendant ce temps, les autres observe la mise en jeu. Ils devront commenter la scène par la suite.

## Mise en perspective

Partie de la compétence d'appréciation

- Est-ce que vous pouvez dire l'émotion attribuer à cette équipe ?
  - Quelles sont les caractéristiques qui suggèrent l'émotion ?
- \*Laisser les élèves qui ont observé la scène donner leurs commentaires.

Questions aux élèves qui ont fait la scène :

- Est-ce que vous avez trouvé difficile d'interpréter l'émotion qui vous était attribué
- Dans l'atelier, qu'est ce que vous avez observé de votre personnage ? de celui des autres ?

**Art dramatique didactique DID-19102**

Amélie Lapointe-Lavoie  
et Vicky Fortin

- Une bouche cousue
- Des dictionnaires vivants
- Des moulins à paroles
- Des oiseaux rares
- Des gobes mouches
- Des rats de bibliothèque
- Des gens qui tournait autour du pot
- Des gens dans la lune
- Des pieds dans les plats
- Imaginez vous dans la peau du roi qui prit la mouche dans ses mains : « Le roi rit jaune, vit rouge, entra dans une colère noire. »

\* L'enseignant alloué environ 1 minutes par proverbes. Lorsque l'enseignant voit que les jeunes ont bien entré dans la peau du personnage, il peut passer au suivant. Laisser plus de temps aux élèves pour la première et la dernière mis en situation.

### **Mise en perspective**

Partie de la compétence d'appréciation

- Est-ce que vous avez trouvé difficile d'interpréter des proverbes ?
- Qu'est ce que vous avez aimez de cette activité ?
- Quels proverbes aviez préférez interpréter ? et quel est celui qui vous a causé le plus de difficultés ?
- Avez-vous utilisé la voix ?
- Est-ce que vous avez trouvé difficile d'associer la voix à un personnage ?
- Est-ce que cela ressemblait à ce que vous vous étiez imaginé lors de la lecture du conte ?

### **ATELIER 2** Le monde fantastique de Tohu-Bohu

#### **Inspiration**

Faire à l'orale avec le groupe un retour sur le conte et sur l'activité précédente.

- Est-ce que quelqu'un peut me raconter ce qu'il se souvient du conte « le Tohu-Bohu » ?
- Nommez moi les scène dans l'ordre ?
- De quels proverbes vous souvenez-vous ? (Faire un remue-méninges au tableau avec les élèves) ?

Relire la partie du conte qui servira à l'interprétation du jeu. (Lorsque le valet entre dans le grenier)

## ATELIER 1 Les créatures loufoques

### Inspiration

Échanger à l'orale avec le groupe sur les expressions et proverbes ainsi que sur le conte.

- Est-ce que vous connaissez des proverbes et expressions ?
- Nommez-en ?
- Connaissez-vous leur signification ?
- Est-ce que vous en utilisez parfois ?
- Est-ce que vous lisez souvent des contes ?
- Quel est votre conte préféré ?
- Qui lit habituellement les contes ?
- Est-ce que les contes ont des images ?
- Est-ce que ces contes sont basés sur une histoire imaginaire ou réelle ?
- Est-ce que parfois ils vous arrivent d'imaginer les scènes du conte ?

Introduction du conte qui servira à l'interprétation en jeu.

Suite à la discussion que nous venons d'avoir. Écoutons ensemble le conte intitulé « Le Tohu-Bohu » qui nous servira de point de départ pour notre atelier en art dramatique. (Lecture lente du conte)

\* Demandez aux élèves de fermer leur yeux pendant la lecture afin d'imaginer plus facilement les différentes scènes.

### Élaboration

Voyons maintenant ce que vous avez retenu de la lecture que je viens de vous faire.

- Quels sont les personnages principaux ?
- Que se passe-t-il dans l'histoire ? Résumez ?
- Avez-vous retenu des proverbes ou expressions présent dans le conte ?
- Qu'est ce que ceux-ci apportaient au texte ?
- Avez-vous réussi à imaginer certains personnages ?
- Comment étaient-ils ?
- ...

Expliquer aux élèves qu'ils doivent se déplacer dans l'espace en interprétant leur version des proverbes. L'enseignant leur explique qu'ils doivent toujours être en mouvement et qu'ils doivent maintenir le jeu. L'enseignant nomme différents proverbes et expressions aux élèves. Laisser aux élèves le choix d'utiliser la voix ou non.

- Imaginez vous dans la peau du valet : « l'ascension de l'interminable escalier » qui monte au pays de Tohu-Bohu.
- Des gens qui avait le bras long
- La tête dans les nuages
- Une langue de vipère

<u>Critères d'évaluation</u> p. 23	<u>Critères d'évaluation</u> p. 201-203
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diversité des possibilités de réalisation inventoriées</li> <li>- Appropriation des éléments de la situation</li> <li>- Dynamisme du processus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interprétation en rapport avec certains éléments expressifs de l'extrait</li> <li>- Maintien de l'attention au cours de l'interprétation</li> <li>- Établissement de liens entre l'œuvre ou la réalisation et ce qu'il a ressenti</li> <li>- Présence, dans son propos, d'éléments relatifs à son expérience d'appréciation</li> </ul>

### Référent culturel

- Un conte fantastique pour tous
- Source : Lire et recréer les contes  
([www.lirecreer.org/biblio/contes/le\\_tohu\\_bohu/index.html](http://www.lirecreer.org/biblio/contes/le_tohu_bohu/index.html))

### Liens interdisciplinaires

- Proverbes et expression de la langue française

## **Action en classe (L'élève)**

### Introduction

« Il existe une multitude de proverbe et d'expression imagée. Chaque langue possède les siennes. Le conte qui suit en contient un très grand nombre. Durant la lecture, vous en reconnaîtrez peut-être quelques-uns. Par la suite, nous interpréterons certains proverbes et expressions prisent dans le conte sous forme de jeu. »

*Proverbe* : Court énoncé exprimant un conseil populaire, une vérité de bon sens ou d'expérience, et qui sont devenus d'usage commun. (Larousse 1992)

*Expression* : Action d'exprimer quelque chose par le langage. Manière de s'exprimer par le langage (Le petit Robert)

# Le Tohu-Bohu

## Un conte en jeu

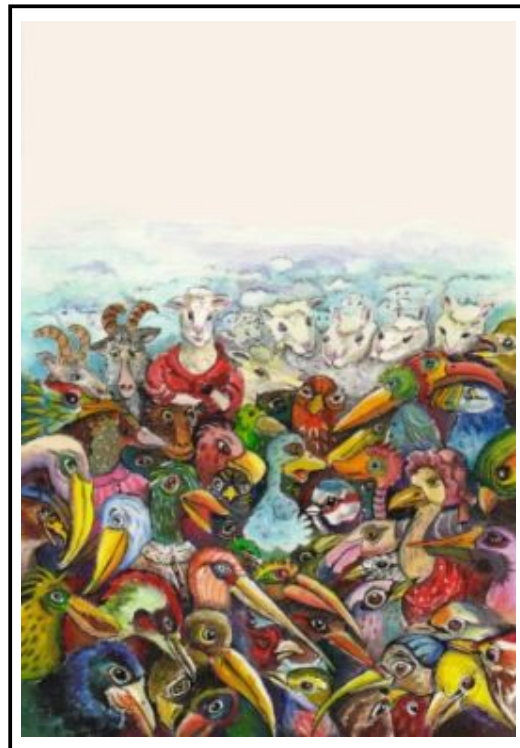
Cycle : 3e cycle

Durée : 2 périodes de 45 minutes

Matériel : aucun matériel nécessaire

### Description de la situation d'apprentissage

À partir d'un conte intitulé « Le Tohu-Bohu », mettre en espace le mouvement et explorer la voix par rapport à des exercices donnés.



### Domaines généraux de formation (Orientation et entrepreneuriat)

**Intention éducative** : Offrir à l'élève des situations éducatives lui permettant d'entreprendre et de mener à terme des projets orientés vers la réalisation de soi et l'insertion dans la société (p. 45)

**Axes de développement** : Conscience de soi, de son potentiel et de ses modes d'actualisation (p. 45).

### Compétences transversales (d'ordre intellectuel) p. 23

#### **Mettre en œuvre sa pensée créatrice**

- S'imprégner des éléments d'une situation.
- Imaginer des façons de faire.
- S'engager dans une réalisation.

### Compétences disciplinaires

#### **Interpréter des séquences dramatiques** p. 201

- S'approprier le contenu dramatique de la séquence
- Exploiter les éléments expressifs inhérents à la séquence dramatique

#### **Apprécier ses réalisations et celles de ses camarades** p. 203

- Partager son expérience d'appréciation
- Établir des liens entre ce que l'on a ressenti et ce que l'on a examiné