



Les conteurs de  
Th0t

Jeux de rôle  
contés



# L'histoire sans frein





# À propos de moi

J'ai découvert le conte et le jeu de rôle en même temps et les ai suivis pour la même raison : ce sont des disciplines qui nous permettent de créer ensemble un moment de rêve éveillé.



J'ai commencé comme conteur de rue pour **ATD Quart Monde**, avant de me former auprès des conteuses **Catherine Lavelle, Wanda Fitoussi (Maison des contes et des histoires)** et **Hélène Loup**.

Puis, je me suis perfectionné grâce à l'accompagnement de **Caroline Sire (Cie Vortex)**, de **Michel Hindenoch** et celui de la *Federation for European Storytelling* avec le programme *Oral Storytelling as an artistic research*, dirigé par **Luis Carmelo, Heidi Dahlsveen** et **Abbi Patrix (Cie du cercle)**.

J'ai ensuite mené un travail de recherche sur la place de arts la parole dans les nouveaux environnements numériques pour **l'université Paris 8**. J'ai ensuite poursuivi mon apprentissage de l'expression scénique auprès d'**Yves Marc (Théâtre du mouvement)**, **Isabelle Jost (Conservatoire de Montbéliard)** et **Pépito Matéo**.

Je rédige désormais des articles sur les arts de la parole pour le journal **Le Monde** et la revue **La Grande Oreille**.

# À l'origine du projet

Quand j'ai commencé mon activité de conteur je travaillais déjà pour une association de jeux-de-rôle grandeur nature en Haute-Loire, dans laquelle j'étais responsable de l'histoire principale et des quêtes des joueurs.

En 2019 la revue ***La Grande Oreille*** m'a donné l'opportunité de rédiger un dossier sur les liens entre contes et jeux-de-rôle. J'y ai évoqué le fait que les amateurs de conte et de jeux de rôle partageaient le même goût pour les mondes merveilleux, mais qu'ils n'avaient pas l'occasion de se mêler les uns aux autres. Je concluais en précisant qu'un des prochains enjeux de la scène du conte serait de créer des ponts avec la sphère du jeu de rôle.

En 2021, le Festival de Bouche à Oreille m'a contacté pour mettre en place un des premiers spectacle de jeu-de-rôle conté. Leur demande était la suivante : « un spectacle familial, où les amateurs de JDR découvrirait le conte, et les amateurs de conte découvrirait le JDR ».

Simple sur le papier, mais dans la pratique c'était un peu comme mélanger l'eau et l'huile. Car si les deux publics ont une appétence pour les mondes oniriques, chacun y arrive par un chemin différent.

Un amateur de jeu-de-rôle est là pour incarner un personnage et faire des choix qui influenceront le cours de l'intrigue. Un spectateur de conte profite plus passivement du voyage et appréciera qu'on lui laisse le temps de rêver le récit.

**Le but était donc d'éveiller la curiosité de chacun.** Les amateurs de conte de prendre goût au jeu et de **s'investir dans leur personnage.** Les férus de jeu-de-rôle d'apprécier une narration plus suggestive et de **s'intéresser à la littérature orale** qui a énormément inspiré les univers des JDR (Jeux De Rôle) d'aujourd'hui.

Après avoir consulté des maîtres du jeu professionnels j'ai choisi de faire un spectacle en deux temps, où le public jouera à de courtes parties de jeux-de-rôles basées sur des contes traditionnels et dont l'enjeu serait de gagner son spectacle d'art de la parole.



# Contes et jeux de rôle, qu'est-ce que ça apporte ?

On entend que les plus jeunes ne lisent plus, ne se concentrent plus, ne sont plus intéressés par rien. Ce qui est une affirmation parcellaire, car **si les effets négatifs des écrans sur la concentration ont été prouvés scientifiquement**, c'est une génération qui n'a jamais eu autant de moyens techniques pour s'ouvrir au monde.

Simplement, **nous vivons à l'ère de l'interaction où tout le monde souhaite être pro-actif**. C'est un des chemins que peut prendre la littérature orale pour se faire connaître, en proposant d'être actif au sein de l'histoire. Les enfants ne cesseront jamais de jouer, ce qui fait des arts ludiques une incroyable porte d'entrée vers toutes les autres formes d'art. **Se cultiver ne doit pas être ni une punition, ni un devoir, mais bien un jeu où la curiosité est récompensée.**

Et, si aujourd'hui le JDR est en phase de toucher le très grand public, c'est bien parce qu'il répond à deux impératifs sociaux : **se réunir dans une société clivante et nourrir son imaginaire** face à un monde toujours plus angoissant. On joue pour être ensemble et apprendre à vivre ensemble.

Le JDR a deux vertus : il est fédérateur et nous permet de mesurer la conséquence de nos actes. Fédérateur car **tous les JDR reposent sur l'entre-aide entre les joueurs** a fortiori quand chacun contrôle des personnages avec des caractéristiques complémentaires.

Ensuite comme pour le conte merveilleux, un **JDR repose sur un mécanisme de cause-conséquence**. Mais plutôt que de montrer un personnage qui fait une erreur, le joueur mesure chacune de ses actions, souvent les décisions prises à l'emporte-pièce sont rarement les plus fructueuses.

En complément, *L'histoire sans frein* assume un regard décalé et cartoonesque sur les contes traditionnels. Plus proche du *Donjon de Naheulbeuk* et des écrits de Terry Pratchett que de ceux de Perrault. L'idée est de montrer que l'on peut s'approprier des pans de la littérature orale pour nourrir ses propres créations, **ne plus voir les ouvrages de contes comme des assommoirs moralisateur mais comme des mines dans lesquels on dénicher des pépites** que l'on forgera à notre manière.

Nous vivons à une époque formidable pour qui veut exprimer sa créativité tant nous avons d'outils à dispositions pour le faire. Et, pour paraphraser la conteuse et chercheuse Suzie Platiel il faut juste se « **redonner une capacité d'émotion par les arts populaires** » s'autoriser à jouer, raconter, rêver ensemble pour grandir ensemble.

# Fiche récapitulative

"Amuse toi, ça empêche de mourir »

Odile Versois, Cartouche



## Jeux-de-rôle contés

**Conteur** Julian Delgrange

**Âge** : Dès 6 ans

**Durée d'une partie**

30/45 minutes par partie

Groupes de 18 joueurs

max

**Durée du spectacle**

De 50 minutes à 1h10

Ensemble des joueurs.



## Résumé

Un rien lassé des histoires qui finissent toutes de la même façon, un troubadour à peine déjanté décide de réinventer les anciens récits avec l'aide du public. Comment ? En lui faisant jouer le rôle des personnages.

Ici, tout est possible. Alors, allez vous transformer le petit chaperon rouge en championne de boxe ? Changer la coupe de cheveux de Raiponce ? Ou demander la sorcière aux épines en mariage ? Mais attention, le Game Over rôde dans ces bois (dés)enchantés.

Prêt à entrer dans la légende ?

## Déroulement

*L'histoire sans frein* est une séance de contes interactifs en deux parties basés sur une version simplifiée de règles de jeux-de-rôle papier.

Dans un premier temps, plusieurs petits groupes de joueurs se rassemblent pour jouer un conte dont ils seront le héros.

Guidé par le maître du jeu, le public devra créer sa version d'un personnage de conte, choisir son itinéraire et l'aider à résoudre des situations en choisissant la meilleure approche. La résolution de scènes importantes se fait par un lancer de dés.

Au cours de la partie le public peut gagner des cartes qu'il pourra jouer pour créer sa propre veillée de conte.

Une fois que tous les groupes ont terminé leurs parties, l'ensemble des joueurs se retrouvent pour jouer leurs cartes et profiter d'une grande veillée d'histoires ensemble.



# Les scénarios

## **Première aventure. *Le heavy métal chaperon rouge* (Cp Ce1 Ce2)**

Accrochez la cape du chaperon rouge et entrez dans la sombre forêt.

Surtout ne vous laissez pas distraire par quelques joueurs de flûtiaux ou par des maisonnettes sucrées, votre mère-grand est en danger...

À moins que ce ne soit elle, le danger.

*L'histoire du chaperon encapsule l'essence même d'une quête de JDR. Un objectif simple, un antagoniste, différents chemins, un affrontement final avec une révélation. Il permet d'aborder simplement son premier JDR dans un univers familier tout en laissant la porte ouverte à de plus grandes surprises.*

## **Deuxième aventure. *Une quête fait d'axes* (Cm1 Cm2)**

Affûtez votre lame et lustrez votre armure, car vous allez délivrer la belle au bois dormant.

Ce sera une promenade de santé, si l'on fait exception des murs de ronces, des bandits chatouilleux et autres dragons susceptibles.

*C'est une quête un peu plus complexe aux proportions plus épiques. L'objectif reste simple mais les obstacles sont plus nombreux et la force brute ne sera pas toujours le meilleur moyen pour arriver à ses fins. La quête se termine avec une énigme qui récompense l'écoute, ce n'est pas en embrassant la princesse qu'on la réveille mais en trouvant comment enlever l'aiguille dans son doigt.*

## **Aventure cachée. *Mauvaise Raiponse (tout niveau)***

Raiponse a décidé de se couper les cheveux, comprenant que sa sorcière de mère va lui faire passer un sacré savon, elle doit s'enfuir de la tour toute seule, car s'il fallait compter sur les princes...

*Comme dans n'importe quel jeu, les joueurs peuvent perdre. En cas de Game Over précoce ils pourront jouer à une quête plus courte « La Mauvaise Raiponse ». Afin de ne pas être frustré tout de même, profitez d'une partie équivalente à celles des autres groupes.*



# Les règles du jeu





# Première partie : Conte interactif

Les règles se basent sur une version simplifiée des JDR type Donjons et Dragons

## Petit rappel.

Les joueurs vont d'abord créer un personnage, ils doivent déterminer son apparence, ses capacités et les objets dont il est équipé.

Le conteur va alors décrire ce que le personnage va faire et les joueurs devront tour à tour faire des choix pour déterminer quelle route il va prendre ou quelle action il va entreprendre pour surmonter une épreuve. Durant les épreuves le joueur actif doit lancer un dé pour déterminer s'il réussit ou, le résultat détermine la suite de l'histoire.

→ Pour voir comment se déroule une partie, voir ci-joint le descriptif du scénario de base de la première aventure : Le heavy métal chaperon rouge.

## Règle des lancés de dès.

Jets de dés : Le plus petit chiffre est un échec critique, le plus grand un coup critique, les autres chiffres sont à séparer en deux catégories qui définissent distinctement les réussites et les échecs.

Combats : Deux possibilités :

Règle de jet de dé classique : Le joueur actif lance un dé et l'on interprète le résultat comme annoncé.

Plus petit VS plus grand : Un membre du public jette un dé, le conteur en jette un autre et le plus grand score entre les deux l'emporte.



## Interactions

Les enfants seront amenés à prendre des décisions mais aussi à incarner un personnage ou mimer une action comme dans un jeu de rôle grandeur nature. Une interprétation engagée peut offrir des bonus lors d'un lancer de dés.

**En cas de mort du personnage.** Lorsque le personnage multiplie les mauvais lancers il peut disparaître et doit alors affronter le Destin en personne dans un impressionnant combat d'une extrême dangerosité le Pierre/Feuille/Ciseaux. S'il réussit le personnage est sauvé

## La part d'improvisation.

La trame est un cadre solide mais souple, les joueurs peuvent faire preuve d'initiative créative. Si par exemple un joueur a l'idée de piéger une dinde avec le poison des ronces pour faire tomber le dragon qui garde le château de la belle au bois dormant, le conteur intègre cette idée au récit.

## Deuxième partie: Créer son spectacle

Durant l'aventure, le public va gagner des cartes qu'il pourra jouer dans un certain ordre afin de créer son spectacle dans un second temps.

Les cartes sont plus ou moins faciles à obtenir.

**Courante** ( ex, faire rire le MJ, participer de bon cœur)

*Squelette* – chants -> x5 cartes max à récupérer

*Sirène* – musique -> x5 cartes

**Inhabituelle** (ex, trouver une idée originale pour se sortir d'une situation)

*Gobelin* - Histoire courte -> x3 cartes

**Rare** (ex, réussir une rencontre, vaincre un ennemi)

*Phénix* – mythes -> x2 cartes

*Dragon* - contes -> x4 cartes

**Récompense ultime** (terminer la quête)

*Légende* – Leur aventure sera racontée lors de la veillée de la prochaine édition de *L'histoire sans frein*.

Tous les groupes joueurs peuvent disposer maximum 7 cartes dans un certains ordre pour composer leur spectacle.

**Exemple** : Ils ont 3 Squelettes, 1 Sirène, 1 Phénix, 2 Gobelins, 2 Dragons.

Ils peuvent par exemple faire : Sirène - Gobelin - Dragon - Squelette - Gobelin - Phénix.

Alors, le conteur commence par un morceau de musique, il raconte une histoire courte, puis un conte merveilleux, puis il chante un chant à réponse avant de raconter une histoire courte, pour finir par un mythe.

Les joueurs ne sont pas obligés de jouer toutes leurs cartes. Inversement, si l'ensemble des groupes ont plus de 7 ils devront faire des choix.









# La veillée de conte : le répertoire

## Les histoires

*La tisseuse d'or* | Conte traditionnel

Un vieux professeur a rencontré une tisseuse qui se transforme en squelette d'or la nuit, elle tisse une longue écharpe pour monter dans un château céleste et libérer son âme sœur

*Le démon des masques* | Conte traditionnel

Une jeune paysanne utilise ses masques pour tromper un démon buveur de couleurs et se venger de ceux qui la maltraitèrent.

*Folio et les rois singes* | Conte traditionnel

Un soir d'hiver des rois mangent alors que les villageois sont affamés. Le bouffon Folio joue un tour aux rois, il les fait passer pour des singes pour les chasser de la ville et profiter du banquet.

*Le sabre et le cerisier* | Conte traditionnel

Après une vie de combats, un guerrier donne son âme à un cerisier pour le sauver.

*Adonis* | Mythe Grecque

La déesse de la mort et de l'amour se déclarent la guerre pour Adonis

*La dévoreuse de Soleil* | Mythe Égyptien

Trahie par son père, la fille du soleil cherche à se venger.

## Chants

**Drake ô belle drake**

Reprise du chant traditionnel Caille ô belle caille

**Le bois de l'elfe grise**

Reprise du chant traditionnel Le bois de la nouzille

**Le pont des dragons**

Reprise du chant traditionnel Le pont de Lyon

**La quête raté**

Reprise du chant traditionnel Le bois carré

**Troll farceur elfe farcie**

Cover du Naheulband

## Accompagnement musical

**Hand Pan, tank drum**

Percussions d'acier

**Cajon, Log drum**

Percussion de bois

**Bodhrán, tambourin**

Percussions sèches

**Shruti Box**

Instrument à vent indien





# Fiche technique



## Jauge

- Partie jeu-de-rôle contée : par demi-groupe de 15 enfants pour que tout le monde puisse participer.
- Veillée de conte finale 200 personnes, 600 si salle sonorisée

## Sonorisation

Possibilité de jouer dans une salle non-équipée

Si la salle est équipée :

Voix – Micros DPA 4088 avec serre tête

Cajon, bodran – Micro Beta 91 (avec tissu pour amortir) ou SM57

Hand pan, tank drum - Micro KM 184 ou équivalent

## Temps de préparation

30 min de préparation plateau

15 min d'échauffement seul en coulisse.