

La légende des moustiques (conte métais) Conté par Rob Malo

Aperçu

Un guerrier se prend en main pour tuer un géant qui a la mauvaise habitude de manger les humains. Mais gare à vous les humains... les géants prennent souvent leur revanche!

Origine du conte, mot du conteur:

La légende des moustiques est une histoire métisse qui a été partagée avec les employés du Fort Gibraltar* où je travaille souvent comme conteur. Cette légende a été partagée il y a plusieurs années par un membre aîné de la communauté métisse et a été archivée par le Festival du Voyageur** pour que les interprètes du fort puissent la partager avec le public. La version que je partage est adaptée à ma façon de raconter.

*Le fort Gibraltar a été fondé en 1809 au confluent des rivières Rouge et Assiniboine, près de la zone maintenant connue sous le nom de La Fourche, dans la ville de Winnipeg. En 1978, le Fort Gibraltar a été reconstruit à Saint-Boniface, de l'autre côté de la rivière, par le Festival du Voyageur, un organisme communautaire sans but lucratif dont le mandat est de promouvoir la joie de vivre et d'étendre le rayonnement de la langue et de la culture françaises. Grâce à l'interprétation historique offerte au Fort Gibraltar, les histoires des voyageurs, des Métis et des Premières Nations sont ramenées à la vie.

**Le Festival du Voyageur est le plus grand festival d'hiver de l'Ouest canadien. Cette célébration de dix jours commémore la communauté francophone de l'Ouest et les peuples fondateurs de la colonie de la Rivière-Rouge.

La richesse du conte

Le conte traditionnel :

- divertit
- inspire
- instruit
- fait réfléchir
- aide à se connaître soi-même, à connaître les autres
- transmet des valeurs
- encourage ou avertit

*Lesquels de ces aspects sont présents dans le conte La légende des moustiques?
Nomme des moments précis du conte qui ont influencé ton opinion.*

Créer ses propres histoires

proposé par Rob Malo

Voici une structure pour vous aider à créer vos propres histoires. Il est possible d'utiliser cette technique quand on invente une histoire seule, à deux ou en groupe.

Dites à haute voix :

Il y a... / Chaque jour... / Jusqu'à ce que... / Ensuite... / Ensuite... / ENSUITE... / Finalement!

- Pour de l'inspiration, observe ton environnement pour trouver une idée de personnage et commencer une histoire.
P. ex., *Il y a une mouche dans une maison.*
- Pour « *Chaque jour* », pense à un type d'activité que le personnage peut faire.
P. ex., *Chaque jour, la mouche vole de chambre en chambre pour trouver une sortie.*
- Un événement inattendu peut bien servir d'élément déclencheur dans une histoire.
P. ex., *Jusqu'à ce que la mouche voie la porte d'entrée ouverte!*
- L'histoire continue avec autant d'*ensuite* que vous voulez, mais le dernier ENSUITE devrait être une situation extrême ou avec beaucoup d'émotion.
P. ex., *Ensuite la mouche se dirige vers la porte. Ensuite un grand vent de dehors fait qu'il est difficile pour elle de voler vers la porte. ENSUITE elle remarque un être humain dans la chambre qui se lève pour fermer la porte!*
- Il peut y avoir plusieurs « *Finalement* » ou dénouement à toute histoire... *D'après vous, quel serait un dénouement joyeux pour la petite mouche? Quel est un dénouement tragique? Ou même un dénouement ridicule?*

Si vous êtes deux ou plusieurs à créer une histoire, vous pouvez traiter la structure d'histoire comme un jeu.

- Une première personne dit à haute voix : *Il y a....*
- La deuxième personne continue l'histoire avec : *Chaque jour...*
- Une troisième personne, ou la première si vous êtes deux, continue avec : *Jusqu'à ce que...*

Les personnes, à tour de rôle, content l'histoire jusqu'à la fin ou chacune peut inventer sa propre fin, d'après son désir.