



C - Les contes bleus du chat perché et les contes rouges du chat perché



Auteur : AYME Marcel
Illustrateur : DUMAS Philippe
Éditeur : Gallimard
Année première édition : 1975

Mots-clés : œuvre classique, conte • personnages anthropomorphisés • débat interprétatif • relations humaines - vie sociale • sœurs

Résumé

Seize **contes** répartis sur deux volumes relatent la vie de deux fillettes, Delphine l'ainée et Marinette la cadette, qui évoluent dans l'univers rural de la ferme de leurs parents. Au fil des courtes histoires, le duo de fillettes apparaît comme récurrent aux côtés des animaux de la ferme, prenant fait et cause pour ces derniers, ce qui les oppose souvent aux parents. Le volume des contes bleus contient neuf contes : *Le loup*, *Le cerf et le chien*, *L'éléphant*, *Le canard et la panthère*, *Le mauvais jars*, *L'âne et le cheval*, *Le mouton* et *Les cygnes*. Celui des contes rouges en rassemble sept : *La patte du chat*, *Les vaches*, *Le chien*, *Les boîtes de peinture*, *Les bœufs*, *Le problème* et *Le paon*.

Pertinence et intérêt de l'ouvrage

Faire lire plusieurs contes choisis parmi les deux volumes sera nécessaire pour que les élèves puissent appréhender les traits marquants de cette œuvre. D'abord, l'univers de l'enfance qui traverse l'ensemble des histoires où règnent le jeu et le franchissement des interdits dictés par les parents, sera saisi. Ensuite, on pourra s'intéresser à la dimension merveilleuse des histoires : les animaux **anthropomorphisés** dialoguent avec les deux **sœurs**, contrairement aux parents qui les élèvent pour les manger. Delphine et Marinette prennent systématiquement parti pour eux. Cette dimension est parfaitement illustrée dans *La patte du chat* où l'animal complice évite une punition aux fillettes mais suscite la foudre des parents qui veulent s'en débarrasser. Le jeu des fillettes transforme la réalité, fait advenir ce que leur imaginaire construit, entraînant les adultes et les animaux dans leur monde. C'est en quelque sorte une métaphore de l'écriture et de sa puissance créatrice. La dimension merveilleuse atteint son apogée dans plusieurs histoires présentant des métamorphoses : dans *L'éléphant*, les fillettes décident de jouer à l'arche de Noé mais il manque un éléphant ; une petite poule décide de prendre ce rôle tant et si bien qu'elle se transforme en éléphant ; dans *L'âne et le cheval* ce sont les fillettes qui deviennent animaux ou encore, dans *Les boîtes de peinture*, les animaux apparaissent au gré des dessins des deux sœurs.

On organisera un **débat sur les valeurs** pour faire accéder à la dimension symbolique de l'œuvre et mieux comprendre les **relations humaines** qui la sous-tendent : Comment comprendre la société animale qui entoure les fillettes ? Que comprendre des liens qui unissent l'homme et l'animal ?

Point particulier

Le jeu a un grand pouvoir de transformation. En outre, des noms de jeux traditionnels auxquels jouent les fillettes ont disparu : la main chaude, la paume placée, la courotte malade. Tous ces noms pourront donner lieu à recherche ou invention.

Les dialogues savoureux sont propices à des lectures à voix haute, à une transposition en saynètes (par exemple *Le Loup*).

La présence des animaux place ce texte en intertextualité avec d'autres récits animaliers. On pense aux contes traditionnels bien sûr lorsque l'on lit *Le loup* dans lequel l'animal doué de parole qui vient jouer avec les fillettes n'est autre que celui des contes de Perrault et Grimm. On pourra mettre ces histoires en lien avec d'autres récits animaliers tels que « Histoires comme ça » de Rudyard Kipling ou « L'histoire d'une mouette et d'un chat qui lui apprit à voler » de Luis Sépulveda aux éditions Métaillé.