



## GUIDE ANIMATEUR

### Atelier intergénérationnel « Entre tradition et innovation »

*Modules d'initiation et de perfectionnement*

avec Conte-moi la francophonie

[www.conte-moi.net](http://www.conte-moi.net)

L'atelier « Entre tradition et innovation » est un atelier intergénérationnel autour du conte et du numérique.

Par le **prisme de la culture** et par la **manipulation et l'expérimentation des outils numériques**, cet atelier permet de **susciter le dialogue intergénérationnel** autour de contes originaux venant de différents pays. **Destiné aux enfants à partir de 10 ans accompagnés d'un parent ou d'un grand-parent**, l'atelier s'appuie sur le site **Conte-moi la francophonie** et se compose de **7 activités**.

> **Le conte comme moyen d'accéder au numérique.**

> **Le numérique comme prétexte pour échanger sur sa culture.**

**Publics** : Intergénérationnel (enfants ou jeunes à partir de 10 ans accompagnés d'un parent ou d'un grand-parent ayant peu de connaissances numériques).

L'atelier a été conçu pour être animé dans différents contextes (bibliothèque, association, etc.).

**Durée** : L'atelier est composé de deux modules : un module d'initiation et un module de perfectionnement. Chaque module peut durer entre 30 min à 1h, en fonction du niveau des participants. L'atelier est toutefois modulable, vous pouvez choisir les activités en fonction de vos objectifs et du temps dont vous disposez.

#### Matériel :

- Un poste information par binôme.
- Un vidéo-projecteur.
- Des enceintes ou des doubles écouteurs.
- Une imprimante (optionnelle).

#### Forces de l'atelier

L'atelier « Entre tradition et innovation » est un atelier qui s'appuie sur **l'attractivité du numérique et du conte**. Il alterne **les phases en binôme autour de l'ordinateur et les phases collectives orales**.

L'atelier vous permet **d'initier les participants à Internet et au traitement de texte**. Cet atelier est également idéal pour permettre aux participants de **passer du temps ensemble, d'échanger et de se découvrir**.

Grâce à la **modularité de l'atelier**, vous pourrez **choisir les activités**, en fonction du **niveau des participants** (module d'initiation et module de perfectionnement) et des aspects que vous voulez privilégier, **qu'ils soient culturels ou numériques**, tout en respectant **le temps imparti**.

## Les objectifs de l'atelier et ses leviers

Objectifs	Leviers
Donner accès à la vie numérique aux publics mal intégrés.	Par le prisme de la culture.
Permettre la transmission de savoir, de compétences entre générations.	
Déclencher le dialogue sur le numérique, sur les pays d'origine du conte et des participants.	
Validation d'acquis sur les usages du numérique : s'approprier un environnement informatique de travail, créer, produire, traiter et exploiter des données, s'informer et se documenter, adopter une attitude responsable, communiquer et échanger.	Par la manipulation et l'expérimentation des outils numériques.

## Notes préalables et recommandations

### Publics

**Un public intergénérationnel** : les enfants ou jeunes, à partir de 10 ans, accompagnés d'un parent ou d'un grand-parent.

L'atelier s'adresse plus particulièrement aux parents ou grands-parents ayant peu de connaissances numériques. Il est important que les adultes aient à peu près le même niveau en numérique.

### Contexte de l'animation

#### La salle

- Favorisez une disposition de salle qui permet à tous de **se voir et de s'entendre facilement**.
- Favorisez une disposition de salle où les phases sur l'ordinateur et les phases de restitution orale ne nécessitent **pas de déplacement**.
- La **disposition des tables en U** est idéale.

#### Vous voulez privilégier les échanges dans le groupe ?

- **4 ou 5 binômes maximum**.
- **La place de l'animateur est forte** : il rythme l'atelier et guide les participants dans les différentes activités.
- L'utilisation d'un **vidéo-projecteur rattaché à l'ordinateur d'un binôme** permet d'apporter des précisions et démonstrations en cas de difficulté. Pour donner un rythme au groupe, il est intéressant que l'écran projeté soit celui du binôme le plus lent : les autres participants peuvent ainsi suivre leur rythme.

#### Vous voulez privilégier les échanges en binôme ?

- Possible avec **plus de binômes**.
- **La place de l'animateur est moins forte** : privilégiez le **suivi autonome** du déroulé d'atelier.
- Il n'est **pas nécessaire que le conte choisi soit le même pour tous** : ils peuvent le choisir eux-mêmes.
- Le vidéo-projecteur n'est pas nécessaire.

## Composition de l'atelier

### Supports et modalités

- L'atelier s'appuie sur le site « Conte-moi la francophonie » et les contes qu'il contient.
- L'atelier varie les phases en binôme autour de l'ordinateur et collective, lors des moments de restitution orale (pour partager son expérience avec le groupe).

### Composez vous-même votre atelier

- L'atelier peut être mené en **plusieurs séances**.
- Des **étapes préalables** vous sont proposées pour introduire l'atelier : ces étapes permettent aux participants d'ouvrir le « déroulé participant » et de retrouver un conte sur le site Conte-moi.
- L'atelier est composé de deux modules : **un module d'initiation et un module de perfectionnement**.
- Vous êtes libre de **choisir les activités** que vous souhaitez mener : **chaque activité est indépendante**. Vous pourrez donc **adapter votre atelier à vos contraintes et à vos objectifs** (niveau des participants, temps imparti...).
- Votre rôle, en tant qu'animateur, est de **guider les participants entre les différentes activités** de l'atelier. Vous pouvez également choisir de **laisser les participants en autonomie** et intervenir seulement si nécessaire.

## Préparation de l'atelier

### Préparation pédagogique

- *S'adresser à un public qui ne maîtrise pas les bases du numérique*
  - **Si le public que vous visez ne maîtrise pas les bases du numérique** (utilisation de la souris et du clavier par exemple) il est indispensable de mener **une activité en amont où les outils sont présentés et où les participants peuvent expérimenter les principales fonctionnalités de l'ordinateur**.
- *Deux modules : initiation et perfectionnement*
  - L'atelier est composé de deux modules : **un module d'initiation et un module de perfectionnement**.
- *L'atelier est toutefois modulable, vous pouvez vous l'approprier en choisissant les activités :*
  - **Choisissez les activités** que vous souhaitez mener avant de commencer l'atelier, **en fonction de vos objectifs et du temps imparti**.
  - N'hésitez pas à **prioriser les activités pour ne pas être pris par le temps** ; il vaut mieux une activité bien faite que deux activités mal comprises.
  - Après avoir téléchargé le document « Déroulé participant », vous pouvez **supprimer, déplacer ou même ajouter des activités directement dans le document afin de l'adapter à l'atelier que vous avez composé**.

### Préparation technique

- **Préparez et testez le matériel** avant de commencer l'atelier.
- **Mettez sur le bureau de chaque ordinateur le raccourci vers le navigateur ainsi que le document « Déroulé participant »**.
- **Choisissez un moteur de recherche et mettez-le en page d'accueil par défaut de votre navigateur**. Dans ce guide, nous prenons pour exemple Google.

## Matériel

- **Un ordinateur par binôme**

- **Des enceintes**

Vous aurez besoin d'enceintes pour l'activité 3 (écoute du conte sur le site).

- **Une imprimante (optionnelle)**

Vous aurez besoin d'une imprimante si vous souhaitez que les participants puissent imprimer leur déroulé à la fin de l'atelier.

## Les apprentissages numériques mobilisés durant l'atelier

---

En fonction du niveau des participants, vous pourrez choisir de mener seulement le module d'initiation ou alors seulement celui de perfectionnement. Vous pouvez également choisir de mener les deux modules, en une ou deux séances. Par ailleurs, chaque étape est indépendante : vous pourrez donc adapter votre atelier à vos contraintes et à vos objectifs (niveau des participants, temps imparti...).

### Apprentissages numériques mobilisés durant le module d'initiation :

	Utiliser différents périphériques de l'ordinateur (souris, clavier, etc.)
	Utiliser Internet via un navigateur
	Écrire une URL dans un navigateur
	Télécharger un document sur Internet
	Utiliser un traitement de texte (lire et écrire)
	Manipuler plusieurs onglets dans un navigateur
	Utiliser un moteur de recherche (rechercher un site)
	Naviguer sur un site
	Écouter un fichier son sur Internet
	Copier/coller du texte

### Apprentissages numériques mobilisés durant le module de perfectionnement :

	Utiliser différents périphériques de l'ordinateur (souris, clavier, etc.)
	Utiliser Internet via un navigateur
	Utiliser un traitement de texte (lire et écrire)
	Manipuler plusieurs onglets dans un navigateur
	Utiliser un moteur de recherche (rechercher une carte et/ou une image)
	Enregistrer une image trouvée sur Internet
	Insérer une image dans un traitement de texte
	Naviguer sur un site à la recherche d'informations
	Copier/coller du texte
	Publier un commentaire en ligne

## Activités préalables de l'atelier « Entre tradition et innovation »

Activité préalable n°1 : Ouvrir le document « Déroulé participant »			
Modalité	Apprentissages numériques	Autour du conte	Durée
Ordinateur en binôme	Définition : Traitement de texte Ouvrir un document		5 min

Énoncé proposé aux participants (à recopier sur un tableau par exemple) :

### **Ouvrez le document « Déroulé participant »**

Amenez les participants à **définir ce qu'est un traitement de texte** et à donner des exemples de logiciel de traitement de texte.

**Le document « Déroulé participant » servira de guide aux participants pendant l'atelier.** Ils le compléteront au fil de l'atelier et pourront repartir avec (si vous disposez d'une imprimante).

Activité préalable n°2 : Trouver un conte sur le site « Conte-moi »			
Modalité	Apprentissages numériques	Autour du conte	Durée
Ordinateur en binôme	Définitions : Navigateur Internet Définitions : Moteur de recherche Définitions : URL Définitions : Barre d'adresse Utiliser un moteur de recherche Naviguer sur un site	Découvrir le site « Conte-moi »	10 min

Énoncé proposé aux participants :

### **1/ Ouvrez un navigateur web et recherchez le site « Conte-moi » sur un moteur de recherche.**

Amenez les participants à **définir et à différencier ce qu'est un navigateur Internet et un moteur de recherche.** Trouvez des exemples avec eux.

S'il n'y a pas de moteur de recherche en page d'accueil de votre navigateur, **faites recopier aux participants cette URL dans la barre d'adresse de votre navigateur web** : [www.google.fr](http://www.google.fr)

Expliquez-leur ce qu'est une **URL** et ce qu'est une **barre d'adresse**.

Pour **sensibiliser les participants à la recherche d'information**, vous pouvez repérer avec eux les éléments qu'il faut prendre en compte lorsque l'on fait une recherche sur un moteur de recherche (titre du site, URL, descriptif, etc.).

### **Proposez un conte aux participants**

Afin que les participants travaillent sur le même conte, nous vous proposons **une sélection de 14 contes parmi les plus courts et les plus simples**. Vous êtes toutefois libre d'en choisir un autre parmi la centaine de contes disponibles sur « Conte-moi », en fonction du niveau des participants et du temps imparti.

<b>Algérie</b>	« Vréroche » <i>langue locale disponible : arabe algérien</i>	« Le lion et le renard cordonnier » <i>langue locale disponible : arabe algérien</i>
<b>France</b>	« Volé-Trouvé »	« Le petit paon »
<b>Haïti</b>	« La naissance de Brise Montagne »	« Les œufs de la cane Calandéric » <i>langue locale disponible : créole haïtien</i>
<b>Mali</b>	« Banta et la tortue qui chante » <i>langue locale disponible : bambara</i>	« Comment le lion devint Roi ? » <i>langue locale disponible : bambara</i>

<b>Maroc</b>	« Le garçon aux grandes oreilles » <i>langue locale disponible : arabe marocain</i>	« Le lion malade, le hérisson et le loup » <i>langue locale disponible : arabe marocain</i>
<b>Mauritanie</b>	« Le garçon et les œufs » <i>langue locale disponible : wolof</i>	« La fourmi et le roi Salomon » <i>langue locale disponible : wolof</i>
<b>Sénégal</b>	« L'hyène et l'aveugle » <i>langue locale disponible : sérère</i>	« Fari l'ânesse » <i>langue locale disponible : wolof</i>

Énoncé proposé aux participants :

**2/ Une fois sur le site « Conte-moi », allez dans l'espace « Conte-moi la francophonie » et retrouvez le conte.**

Pour aider les participants à trouver le conte, vous pouvez **leur rappeler le pays d'origine du conte**. C'est une information qui les aidera **s'ils recherchent le conte par pays**. Ils peuvent aussi utiliser **la recherche avancée** qui permet notamment de trier par titre.

## Module d'initiation – Atelier « Entre tradition et innovation »

Des étapes préalables vous sont proposées pour introduire l'atelier (pp. 6-7). Si vous avez déjà mené l'un des modules, il n'est pas nécessaire de refaire ces étapes.

Activité n°3 : Écouter le conte			
Modalité	Apprentissages numériques	Autour du conte	Durée
Échanges en collectif	Définition : Player d'écoute	Écouter un conte Partir du conte pour parler de sa culture	10 – 15 min

Énoncé proposé aux participants :

**Écoutez le conte en cliquant sur le player d'écoute.**

Amenez les participants à **définir ce qu'est un player d'écoute.**

À moins que vous ne disposiez de double écouteur pour chaque ordinateur, **écoutez le conte avec le groupe entier à l'aide d'enceintes.**

Selon votre préférence, proposez aux participants de **suivre le conte avec le texte** sur l'écran ou demandez-leur de **cliquer sur l'image du conte pour le masquer.**

Si l'un ou plusieurs participants parlent une langue autre que le français, et que celle-ci est disponible sur le site, il est intéressant d'**écouter en premier le conte dans la langue locale, puis en français.**

### Pour déclencher la parole

Proposez aux participants de **résumer et d'expliquer le conte** qu'ils viennent d'entendre.

Amenez les participants à trouver dans le conte des éléments qui font **écho à leur propre culture** (personnages, paysage, objet, nourriture, etc.).

Activité n°4 : Copier-coller des informations autour du conte			
Modalité	Apprentissages numériques	Autour du conte	Durée
Ordinateur en binôme	Copier-coller	Découvrir des informations autour du conte	5 – 10 min

Énoncé proposé aux participants :

**Recherchez et copiez-collez dans votre document les informations suivantes autour du conte : titre du conte, nom du conteur (ou des conteurs), langue(s) du conte, texte du conte.**

Amenez les participants à **expliquer en quoi consiste l'opération de « copier-coller ».**

Avant que les participants ne commencent les manipulations, il est important de **bien détailler les étapes qu'il faut accomplir avec la souris.**

**Pour les participants qui maîtrisent bien le copier-coller avec la souris, vous pouvez :**

- montrer comment fonctionne les **raccourcis clavier** (Ctrl + C = copier / Ctrl + V = coller).
- expliquer **la différence qu'il y a entre « copier » un texte et « couper » un texte.**
- expliquer que **l'on peut copier-coller un texte mais aussi des images, des fichiers etc.**

Si vous le souhaitez, vous pouvez demander aux participants de trouver d'autres informations autour du conte à l'aide des onglets « Le pays », « Les langues » et « Le conteur ».

Activité n°5 : Donner son avis sur le conte et le publier en ligne			
Modalité	Apprentissages numériques	Autour du conte	Durée
Ordinateur en binôme et Échanges en collectif	Écrire dans un traitement de texte Copier-coller un texte Publier un commentaire sur un site Définition : Modération de commentaires	Donner son opinion sur le conte	Selon le temps imparti

Énoncé proposé aux participants :

**1/ Écrivez dans votre document ce que vous avez pensé du conte.**

**Vous a-t-il plu ? Vous a-t-il fait penser à un autre conte, une autre histoire ?**

Selon le temps imparti, **précisez la longueur du texte.**

#### **Pour déclencher la parole**

Proposez à plusieurs participants de **lire leur texte.**

Énoncé proposé aux participants :

**2/ Copiez-collez votre texte dans l'espace commentaire, en dessous du conte et publiez-le.**

**La modération des commentaires se fait a posteriori.** Les enfants ne verront donc pas leurs commentaires s'afficher tout de suite. Ils pourront les voir quelques jours plus tard.

Présentez aux enfants les différents **systèmes de modération** (a priori / a posteriori).

## Module de perfectionnement – Atelier « Entre tradition et innovation »

Des étapes préalables vous sont proposées pour introduire l'atelier (pp. 6-7). Si vous avez déjà mené l'un des modules, il n'est pas nécessaire de refaire ces étapes.

Activité n°6 : Le pays du conte			
Modalité	Apprentissages numériques	Autour du conte	Durée
Ordinateur en binôme	Utiliser Google Maps ou Google Images	Découvrir le pays d'où provient le conte	10 – 15 min
	Écrire dans un traitement de texte	Parler de son propre pays	

### Pour introduire

Demandez aux participants s'ils se rappellent le pays d'origine du conte.

Énoncé proposé aux participants :

**1/ Trouvez une carte du pays d'origine du conte avec ses pays frontaliers et notez-les dans votre document.**

Amenez les plus jeunes à **définir ce qu'est un pays frontalier.**

Demandez aux participants s'ils connaissent les pays frontaliers du pays d'origine du conte.

Pour compléter leur réponse et l'illustrer, proposez aux participants d'aller sur Google Maps : <http://maps.google.fr>

Si vous n'avez pas assez de débit, utilisez Google Images <http://images.google.fr>

### Pour déclencher la parole

Proposez aux participants de répondre oralement.

Énoncé proposé aux participants :

**2/ Trouvez une carte de votre pays.**

Proposez aux participants de **faire le même exercice avec leur pays d'origine ou leur pays actuel.**

Si vous avez assez de débit, vous pouvez **zoomer sur la région, la ville et même la rue. Google Street** vous permet de voir une rue comme si vous y étiez, il vous suffit d'écrire l'adresse postale dans la barre de recherche (Google Street n'est pas disponible pour le monde entier, mais fonctionne bien en France par exemple). Pour activer Google Street, utilisez Google Maps et faites glisser le petit bonhomme jaune sur le plan.

Activité n°7 : Illustrer le conte			
Modalité	Apprentissages numériques	Autour du conte	Durée
Ordinateur en binôme et Échanges en collectif	Utiliser Google Images Enregistrer une image Insérer une image dans un traitement de texte	Illustrer un conte	5 – 10 min

Énoncé proposé aux participants :

**Recherchez sur Internet une image qui pourrait illustrer le conte. Enregistrez-la sur le bureau de l'ordinateur et insérez-la dans votre document.**

Pour aider les participants à **préciser leur recherche**, vous pouvez leur suggérer d'**utiliser plusieurs mots clés** et/ou d'**utiliser les filtres proposés par Google** (couleur, type, etc.)

Pour les **sensibiliser au filtrage des contenus**, vous pouvez leur expliquer le fonctionnement de SafeSearch de Google (désactivé, modéré et strict).

Pour les **sensibiliser au droit à l'image**, expliquez-leur les notions essentielles et invitez-les à écrire à côté de l'image le nom de l'auteur de l'image et/ou le nom du site où ils ont trouvé l'image.

## Conclusion de l'atelier

---

- 1) Proposez à chaque groupe de participants d'exposer :
  - les difficultés auxquelles ils ont dû faire face et comment ils les ont résolues ;
  - ce qu'ils ont appris ;
  - les pratiques qu'ils aimeraient revoir ou approfondir ;
  - les pratiques qu'ils auraient aimé aborder.
- 2) Chaque groupe est invité à enregistrer le déroulé participant et à l'imprimer (si vous disposez d'une imprimante).

Ainsi, les participants repartent tous avec :

- le lien vers Conte-moi ;
- le déroulé de l'atelier, comprenant ou pas les activités que vous n'aurez pas eu le temps de traiter, pour refaire l'atelier à la maison s'ils le souhaitent ;
- la liste des compétences acquises pendant l'atelier.

## Pour aller plus loin

---

Cet atelier peut être **le point de départ d'une démarche plus globale autour du conte** et permettre de l'aborder dans un second temps à travers des ateliers d'écriture, de contage, de créations en arts plastiques, de partage culturel (culture culinaire, vestimentaire, mode de vie...)...

## Autres pistes d'exploitation vers d'autres publics

---

Cet atelier a été conçu pour être proposé à **des binômes intergénérationnels**.

Il peut néanmoins se décliner :

- dans le cadre d'ateliers de **lutte contre l'illettrisme** (en binôme : encadrant d'association/personne),
- dans le cadre d'ateliers scolaires pour la **validation du B2i à l'école** (individuellement ou en binôme),
- dans le cadre d'**ateliers FLE** (Français Langue Étrangère).

## Partager votre expérience

---

Vous souhaitez nous faire partager votre expérience ? Un formulaire est à votre disposition :

<http://www.conte-moi.net/node/add/contribution?pop=true>

Votre expérience sera publiée dans la rubrique « Conte-moi les ateliers » :

<http://www.conte-moi.net/ateliers/vos-projets-autour-contes>

### Le numérique

#### **Barre d'adresse** (*appelée aussi barre URL*)

Espace situé en haut de votre page web vous permettant d'écrire l'adresse du **site web** (appelée aussi URL).

#### **Commentaire**

Texte déposé par un internaute sur un **site web**.

#### **Internet** (*appelé aussi Web*)

Réseau informatique mondial reliant les internautes à travers la planète. Internet fournit des services aux internautes (courrier électronique et le Web notamment).

#### **Logiciel**

Programme faisant fonctionner un système informatique.

> Exemples : les **traitements de texte**, les **navigateurs web** et les **moteurs de recherche** sont des logiciels.

#### **Modération de commentaire**

Action qui consiste à accepter ou refuser la publication d'un **commentaire**. La modération peut se faire *a priori* ou *a posteriori*. *A priori* : le **commentaire** est publié directement, le responsable du site peut ensuite décider de le conserver ou non. *A posteriori* : le **commentaire** n'est pas publié directement, le responsable du site décide ou non de sa publication. Sur Conte-moi, la modération est *a posteriori* afin de garantir la bienséance des contributions (éviter les insultes par exemple).

#### **Moteur de recherche**

Logiciel permettant de trouver sur Internet des **sites web**, des images, des cartes etc.

> Exemples : Google, Yahoo, Bing, etc.

#### **Navigateur web**

Logiciel permettant d'accéder à Internet, d'afficher des **sites web** et de cliquer sur des **liens hypertextes**.

> Exemples : Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, etc.

- Comme un capitaine explore la mer sur son bateau, l'internaute explore Internet sur son navigateur web.

#### **Onglet de navigation**

Permet d'ouvrir plusieurs pages web dans un **navigateur web**.

- Comme un marque page, les onglets permettent de mettre de côté des pages web pour y revenir ensuite.

#### **Site web**

Un ensemble de pages web liées entre elles. Conte-moi est un site web.

#### **Traitement de texte**

Logiciel permettant d'écrire du texte sur un support numérique, de mettre en forme ce texte, d'insérer des images et d'imprimer le document.

#### **URL (Uniform Resource Locator)** (*appelé aussi adresse d'un site*)

Adresse Internet qui permet d'accéder à une page web. L'URL est à écrire dans la **barre d'adresse** du navigateur web. L'URL de Conte-moi est : [www.conte-moi.net](http://www.conte-moi.net).

- Comme pour se rendre dans un lieu il faut connaître son adresse, pour se rendre sur une page web il faut connaître son URL.

### Le conte

Le conte est avant tout un genre littéraire oral. Il raconte des événements imaginaires, hors du temps et est composé de narrations, de dialogues et parfois de chants.

Les enfants connaissent souvent les contes par les livres ou même par la télévision ou le cinéma. Il est important de leur rappeler qu'au départ le conte existe et est transmis à l'oral. Ce n'est qu'ensuite que les contes ont été écrits.

### Le conteur

Le conteur n'est pas l'auteur du conte. Il a reçu le conte en héritage et le transmet, à son tour, à son auditoire en se l'appropriant et y apportant des variations personnelles.

Le conteur, à l'aide de sa voix, de ses intonations, de ses expressions et de ses mouvements donne à entendre et à voir le conte.

### Formules d'entrée et de sortie du conte

Le conte est souvent encadré par une formule d'entrée et une formule de sortie.

Ces formules installent la relation conteur/auditoire et les invitent à entrer dans le conte. Les formules délimitent le moment où la parole du conte échappe aux interactions ordinaires. La transition entre le temps du conte et le temps de la réalité se fait ainsi. Une fois que la formule de sortie a été prononcée, la vie peut reprendre son cours et chacun peut à nouveau prendre la parole.

Les enfants connaissent sans doute la formule d'entrée « Il était une fois » et la formule de sortie « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants ».

Mamadou Sall, le conteur mauritanien du conte « La fourmi et le roi Salomon » utilise la formule d'entrée « Lebon. Lipon » (*en français* : « *Un conte. Raconte* ») et la formule de sortie « Le premier qui respire ira au paradis ».

Il y a d'innombrables formules d'entrée et de sortie. Il y a les formules traditionnelles et les formules que le conteur invente. Les formules sont souvent symboliques et imagées.