



Inès Sfar-Noblat
Sorbonne Université
ines.sfar@sorbonne-universite.fr



BUCAREST, LE 19 JUIN 2026

Apprendre l'écrit/ure par les histoires drôles

CONGRÈS DIDAFÉ

Quels genres mobiliser pour développer les compétences scripturales?



Question :

Tous les genres textuels sont-ils pertinents pour développer les compétences d'écriture?

Oui,

tous les genres peuvent être mobilisés d'une manière équivalente ?

Non,

certains genres semblent plus efficaces que d'autres selon les **objectifs d'apprentissage visés.**

Quels genres vous paraissent adaptés :

- à l'apprentissage de la correction linguistique et textuelle ?
- au développement de la créativité scripturale ?
- à la prise en compte du lecteur et ses interprétations ?

Une typologie provisoire des genres

Tous les genres textuels ne sollicitent pas les mêmes opérations cognitives, linguistiques et discursives.

Maîtrise des normes scripturales

- cohésion et cohérence textuelles
- organisation des idées
- normes linguistiques
- structuration de l'écrit

résumé, compte rendu,
synthèse de documents,
lettre administrative, rapport
de stage, texte explicatif, etc.

Maîtrise de la construction du sens et des inférences

- les mécanismes inférentiels ;
- la prise en compte du lecteur ;
- l'implicite ;
- l'organisation de la progression.

récit policier, chronique,
article de presse, dialogue,
fable, etc.

Maîtrise de la créativité scripturale

- créativité linguistique
- jeux sur le sens
- détournements discursifs
- ressources expressives

devinette, jeu de mots,
sketch, parodie, etc.



Existe-t-il un genre capable
de tout articuler ?

La blague et l'histoire drôle

Un genre hybride qui articule simultanément la maîtrise des contraintes textuelles, la construction des inférences et la créativité langagière.

Activité n°1 : comparer les exemples suivants

Exemple n°1

Un avocat meurt et arrive devant Saint-Pierre.

Il dit : “Il y a une erreur, je suis trop jeune !”.

Saint-Pierre vérifie : “Mais non, d’après tes heures facturées, tu as 187 ans !”.

Exemple n°2

Dans le désert, un français, un anglais et un belge meurent de soif. Ils voient un petit serpent et l’anglais propose de boire son sang. Le français dit que cela ne vaut pas la peine de tuer ce serpent car cela ne suffira pas et qu’ils risquent de s’y faire piquer. Le serpent se transforme en bonne fée et leur propose de faire chacun un vœu. Le français dit qu’il voudrait se retrouver à la Place de l’Opéra, devant un grand Ricard bien frais et rempli de glaçons. Il disparaît. L’anglais dit qu’il voudrait être dans une taverne devant une grande pinte de bière fraîche. Il disparaît. Le belge, lui, réfléchit et dit : « Moi, j’avais deux bons copains, et j’aimerais bien qu’ils reviennent ».

Longueur

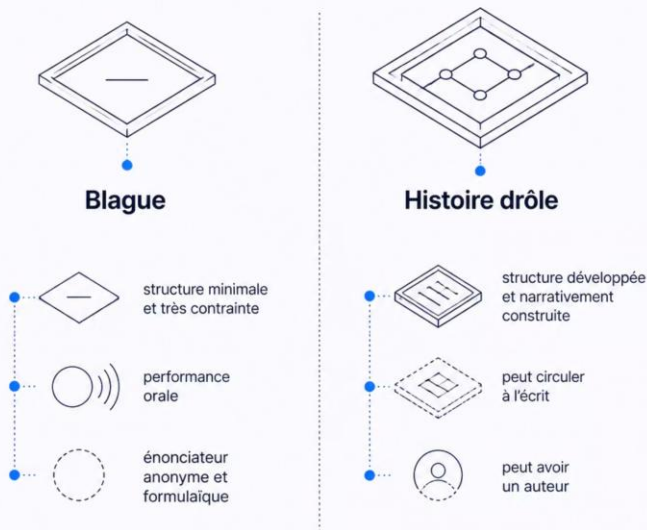
Structure

Chute et effet du rire



Financé par
l'Union européenne

Blague vs Histoire drôle : trois critères distinctifs



La textualité

La blague : structure minimale et contrainte.

L'histoire drôle : structure développée, narrativement construite.

La discursivité

La blague relève de la performance orale.

L'histoire drôle circule à l'écrit de façon autonome.

L'énonciation

L'énonciateur de la blague est souvent anonyme.

L'histoire drôle peut avoir un auteur identifiable.

Un genre hybride à la croisée du texte et du discours

En tant que **genre textuel**

Forme stable, socialement élaborée, avec une organisation macro-structurale codifiée :
amorce → nœud → chute.

- **Rupture sémantique** : la chute opère un basculement entre deux cadres interprétatifs incompatibles
- **Économie textuelle** : concision et brièveté ;
- **Marqueurs d'ouverture reconnaissables.**

En tant que **genre discursif**

Ancrage situationnel et social, avec des contraintes communicationnelles.

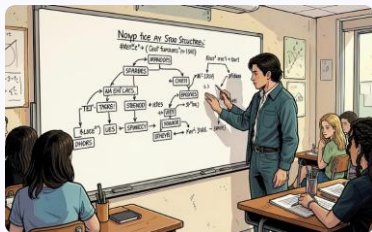
- **Contrat d'humour tacite** entre locuteur et destinataire ;
- des **rituels interactionnels** (on raconte une histoire drôle) ;
- une **co-construction** (le rire fait partie du genre)
- des **positionnements sociaux** : qui raconte quoi, devant qui ?

« C'est l'histoire de... », « Un homme entre dans un bar... »

Enjeux didactiques du genre hybride ?

- Textes courts, accessibles et peu intimidants pour l'apprenant ;
- Structure prévisible qui facilite la compréhension et la production ;
- Forte motivation : le plaisir du texte comme levier d'apprentissage ;
- Densité linguistique : lexique, syntaxe et pragmatique concentrés en peu de lignes ;
- Ancrage culturel fort : accès aux implicites de la culture cible.

Une matrice structurelle



Versant modélisable

- Observer la structure en trois temps
- Travailler la cohésion textuelle
- Identifier les marqueurs typiques
- Produire à partir de matrices



Versant culturel et pragmatique

- Comprendre pour qui et pourquoi on écrit
- Réfléchir au contrat de lecture
- Aborder les stéréotypes culturels
- Questionner la circulation des textes

Activités transférables en classe

Activité n° 1. Reconstituer une histoire drôle

Objectif : Identifier la structure du genre et travailler la cohésion textuelle.

Consigne : Remettez dans l'ordre les trois parties suivantes

A.

« Laquelle ? »

« Supprimer les exceptions. Toutes. Et recommencer. »

B.

Le journaliste demande : « Pensez-vous que la réforme de l'orthographe est nécessaire ? »

L'académicien répond : « Absolument. J'ai d'ailleurs une proposition concrète. »

C.

Un académicien est interviewé à la radio.

C → B → A

Exploitation pédagogique : Repérer l'amorce, le développement, la chute et l'éléme qui produit l'effet humoristique.

Activité n°2. Retrouver la chute

Objectif : Développer les compétences inférentielles.

Consigne : Lisez cette histoire drôle et imaginez la dernière réplique :

Un élève demande à son enseignante :

- Madame, est-ce que je peux être puni pour quelque chose que je n'ai pas fait ?
- Mais bien sûr que non, on ne va pas te punir pour quelque chose que tu n'as pas fait

Répliques possibles : « Ah, tant mieux ! », « Merci Madame ! », « Alors je suis rassuré »

Chute de la blague : « Eh bien, ça va alors... je n'ai pas fait mes devoirs hier ! »

Pourquoi cette chute est-elle drôle ?

→ Elle oblige le lecteur à réinterpréter le sens du verbe *faire* et la question initiale.

Activité n°3. Écrire à partir d'une matrice

Objectif : Produire une histoire drôle à partir d'un modèle.

Matrice

Un personnage rencontre un problème.

Le lecteur imagine une solution logique.

La chute propose une solution inattendue.

Exemple

Deux amis discutent.

- On a beaucoup écrit sur moi.
- Ah bon ? Tu es célèbre ?
- Non, tatoué.

Créer une nouvelle histoire sur le même modèle :

- affirmation ambiguë ;
- interprétation logique ;
- réinterprétation finale.

Activité n°4. Jouer avec les stéréotypes narratifs

Objectif : Travailler les attentes du lecteur.

1. Quelle était votre attente ?
2. À quel moment est-elle déjouée ?
3. Comment pourriez-vous écrire une autre chute ?

Consigne : Lisez l'histoire suivante et inventez une nouvelle version avec d'autres personnages

Dans le désert, un français, un anglais et un belge meurent de soif. Ils voient un petit serpent et l'anglais propose de boire son sang. Le français dit que cela ne vaut pas la peine de tuer ce serpent car cela ne suffira pas et qu'ils risquent de s'y faire piquer. Le serpent se transforme en bonne fée et leur propose de faire chacun un vœu. Le français dit qu'il voudrait se retrouver à la Place de l'Opéra, devant un grand Ricard bien frais et rempli de glaçons. Il disparaît. L'anglais dit qu'il voudrait être dans une taverne devant une grande pinte de bière fraîche. Il disparaît. Le belge, lui, réfléchit et dit : « Moi, j'avais deux bons copains, et j'aimerais bien qu'ils reviennent ».

Bilan : pourquoi les histoires drôles pour apprendre l'écriture?



Structure des textes



Cohérence narrative



Mécanismes inférentiels



Prise en compte du lecteur



Créativité linguistique



Dimensions culturelles



L'histoire drôle constitue un genre particulièrement riche pour articuler maîtrise des normes scripturales, interprétation et créativité.



Financé par
l'Union européenne