

le Nombriil du Monde

Pougne-Hérisson⁽⁷⁹⁾



Activités pédagogiques

Collèges & lycées



Sommaire



Contenir sur l'autre	p. 3
Le Nombrii, kéto ko lé?	p. 4
Objectifs pédagogiques	p. 4
Une journée au Nombrii	p. 5
Deux grandes thématiques	p. 6
Détail des ateliers – Créatures à la loupe	p. 7
Détail des ateliers – La vérité sur les Cosmogonies	p. 8
Détail des ateliers – Conte à la page	p. 10
Détail des ateliers – L'Imaginarium	p. 12
Détail des ateliers – Racontée en tribu	p. 13
Les interventions en classe	p. 14
Bibliographie	p. 16
Lexique	p. 17
Les petites infos utiles	p. 18
Plan du Jardin des Histoires	p. 19





conter (sur) l'autre



“ *Le conte est le lieu de tous les possibles et de l'impossible. C'est l'accomplissement miraculeux des souhaits et des demandes. La confrontation au conte bouleverse et humanise celui qui l'écoute, il ressent confusément une émotion issue de la mémoire collective.*

Le conteur restitue un patrimoine commun à tous les hommes. Il conte des formes d'histoires initiatiques sublimes. C'est la raison de la permanence des mêmes motifs, des mêmes questions et des mêmes structures que l'on retrouve dans les contes du monde entier.

Le conte, un lieu de résistance et donc de grandissement. Le conte est plus qu'une allégorie du chemin à faire. Il dit à chacun de se mettre en route pour pouvoir changer ce qui ne va pas. En cela, le conte est un outil d'apprentissage privilégié longtemps sous-estimé et ramené à un simple temps du rêve et de l'imaginaire. Il n'est pas qu'une bulle à faire rêver sans agir, mais bien une école de vie demandant à chacun de se prendre en main et de développer des qualités essentielles, tels que la générosité ou l'esprit critique.



*Ecrits de l'ombilicologue
John Barney Fergusson,
compilés par Yannick Jaulin.*

Au-delà de leur apparence naïve, de leur finalité divertissante ou de leur optimisme (parfois relatif), les contes sont des récits qui parlent de manière dissimulée des grands mystères de la vie.

Témoins de la construction individuelle et sociale des hommes dans leur identité propre, et ce à travers les âges, les contes portent une puissance d'évocation capable de toucher adultes comme enfants, à différents degrés. Objets collectifs tout autant qu'intimistes, ils disent quelque chose de l'individu : de l'être profond que nous sommes, mais aussi de l'autre : comme miroir ou comme adversaire.

Le caractère divertissant du conte autorise un relâchement bienvenu. La forme que prend le récit permet ainsi de faire passer des vérités profondes et parfois déchirantes, si terribles soient-elles.

Bien que sa structure soit fréquemment répétitive, un conte ne ressemble jamais à un autre. C'est tout le propre de l'oralité ! Chaque histoire est différente, en cela qu'elle est racontée par un conteur à la personnalité et au regard uniques.

Ainsi, le « raconteur » dispose d'un espace narratif au sein duquel il vagabonde. Son terrain de liberté le plus vaste, c'est dans la langue qu'il le trouve : dans une façon de raconter qui lui est propre. Le conte est pourtant un récit qui ne dit jamais « je », qui ne s'écrit, ni ne se raconte en son nom. Les conteurs se définissent avant tout comme des passeurs. Il s'adresse à chacun au sein d'une assemblée. L'expérience est tout autant partagée qu'intériorisée.

Les arts du conte et de la parole ont ainsi pour but de rassembler.





Le NombriL

Kéto Ko Lé ?

Le NombriL du Monde est un lieu unique, mêlant un pôle ressource de création et de diffusion artistique, un site touristique et un jardin pédagogique. Ce jardin poétique stimule l'imaginaire, réveille l'envie et la capacité des jeunes à écouter et à prendre la parole. Terreau fertile d'histoires, le jardin permet

un travail pédagogique autour de l'oralité, à la rencontre des arts plastiques, de l'écrit et du patrimoine.

Le NombriL du Monde est le moyen idéal de faire un pas de côté, sortir les élèves du quotidien scolaire pour apprendre à mieux s'exprimer à l'oral, à structurer une histoire, à être créatif et imaginaire, sur le terrain.

Nous savons que vous allez amener vos élèves à travailler sur le schéma narratif, le conte, la figure du héros, l'oralisation...

Nous pouvons vous accompagner sur ces différentes notions grâce à nos ateliers.

Aux mois de septembre à octobre, venir au NombriL, c'est une belle occasion d'intégrer les nouveaux élèves d'une classe ou d'un niveau. Un moment privilégié pour qu'ils se rencontrent et créent une relation de confiance entre eux.

Objectifs pédagogiques

• SOLLICITER LE SENSIBLE

Éveiller les sens, la curiosité.

• FAVORISER ET DÉVELOPPER L'EXPRESSION

Acquérir du vocabulaire, développer le langage et l'oralité, l'expression de soi au monde.

• STIMULER L'IMAGINAIRE ET LA CRÉATIVITÉ

Donner l'envie de créer et de raconter de manière ludique, pédagogique et artistique.

• DONNER DES REPÈRES CULTURELS

Favoriser des habitudes d'écoute et de lecture.

(Re)découvrir les histoires et mythes classiques, sensibiliser au patrimoine naturel et culturel local et régional, forger le socle d'une culture commune.



Une journée au NombriL*

La journée au NombriL du Monde est rythmée par 3 temps forts.

LA VISITE LÉGENDAIRE

Embarquez pour une grande légende, avec le guide spécialiste d'ombilicologie (l'ombilicologue), et découvrez comment sont nées les histoires...

Une enquête dans l'histoire complexe de l'Ombilicologie, une science majeure trop longtemps passée sous secret.

🕒 1h13 et des poussières

LE JARDIN DES HISTOIRES

Au sein du jardin, partez à la chasse aux histoires ! Après le déclenchement de la fabuleuse Machine à Histoires et au gré des appels, suivez un parcours sonore, adapté au niveau des élèves. Véritable odyssée sonore et végétale qui réveillera la capacité des jeunes à écouter et raconter.

🕒 de 17 à 27 min

* Ne sont pas développés ici, tous les temps d'immersion, de racontée, d'expression corporelle, les intermèdes ludiques au jardin...
Tous ces petits plus qui font tout le sel du NombriL !

L'ATELIER À TRIPATOUILLER LE CONTE

Un temps pour pratiquer, pour échanger, pour partager, avec pour bases communes : l'imaginaire et la littérature orale.

Quelles approches seront privilégiées ?

- **L'ORALITÉ**, fondement de la racontée et véritable entreprise en soit. Mouvement intérieur et expression au monde.
- **LA PRATIQUE PLASTIQUE**, pour faciliter le réveil de la créativité et parce que l'expression ne passe pas que par les mots.
- **L'ÉCOUTE ACTIVE**, car réapprendre à écouter n'est pas une mince affaire dans ce monde actuel, très porté sur les sollicitations visuelles. Ainsi, devenir acteur de sa propre écoute, par l'analyse et le recul est un véritable apprentissage !
- **LE SENSORIEL**, pour réveiller d'autres aspects de l'expression et se souvenir que l'imaginaire n'est pas toujours rationnel mais passe aussi par les sensations.





Deux grandes thématiques au choix

Des ateliers pour tous, adaptés à chaque niveau.

AU JARDIN

Ateliers en extérieur, où l'on use du Jardin des Histoires et des secrets qu'il renferme.



· Créatures à la loupe	🕒 1H33	👤 NIVEAU 6 ^e à 3 ^e
· La vérité sur les Cosmogonies	🕒 2H03	👤 NIVEAU seconde à terminale

À LA GOULE !

Ateliers pour développer son imaginaire avec sa grande goule et (se) jouer de l'oralité.



· Conte à la page	🕒 1H43	👤 NIVEAU 6 ^e à terminale
· L'imaginarium	🕒 1H33	👤 NIVEAU 6 ^e à terminale
· Racontée en tribu	🕒 1H43	👤 NIVEAU 6 ^e à terminale



Créatures à la loupe



NIVEAUX
Les élèves de la 6^e à la 3^e



DURÉE
Environ 1h33

OBJECTIFS

EN GÉNÉRAL

- Développer son esprit critique.
- Développer ses capacités à argumenter.
- Découverte de la nature et de son environnement.

UN PEU DE MÉTHODE

- Travail de groupe.
- Observation accrue et déduction structurée.

ACQUÉRIR UN SAVOIR-FAIRE . . .

- Affinage de la logique.
- Repère géographique.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Qui n'a jamais rêvé de devenir détective ?

Cet atelier propose de mener l'enquête dans le Jardin des Histoires, au service d'un but pour le moins surprenant : **déceler la présence vivace des êtres légendaires** qui peuplent la Gâtine ou plus largement le Poitou.

Vous avez peut-être déjà entendu parler de Gargantua, de Mélusine ou encore de la Grand 'Goule... Mais connaissez-vous le **Cheval Mallet**, la **Galipote** ou les **Chats Ferrés** ? Pourtant, la présence de ces créatures magiques et bien d'autres a été attestée par les ombilicologues. Ainsi, à qui sait ouvrir l'œil, les traces de leur passage ou de leur présence pérenne se dévoilent petit à petit dans le jardin.

À l'aide d'un **carnet et d'objets de détective**, les élèves sont répartis en petits groupes et se lancent dans une enquête archéo-imaginaire, à la recherche d'indices naturels. À eux de faire jouer leur **imagination** et leur **esprit critique**, puisque grâce à ces qualités, ils pourront rencontrer les prodigieux êtres qui peuplent nos pays.

À VOIR OU À REVOIR

Découvrir ou redécouvrir des **histoires liées aux êtres légendaires du territoire poitevin** : Mélusine, les Fadets, la Galipote, le Cheval Mallet, Gargantua.

Aborder la **notion de territoire** : Qu'est-ce qu'un territoire ? Où nous trouvons-nous ? Quel est le territoire que nous connaissons ?





La vérité sur les cosmogonies



NIVEAUX

Les élèves de la Seconde à la terminale



DURÉE

Entre 1h33 et 2h03

OBJECTIFS

EN GÉNÉRAL

- Aborder la notion de vérité subjective.
- Se questionner sur les cultures différentes, à travers la notion de cosmogonie.
- Aborder les notions de croyances, de symbolique, de vrai/faux.

UN PEU DE MÉTHODE

- Travailler en groupe.
- S'exprimer devant les autres, trouver des arguments.

ACQUÉRIR UN SAVOIR-FAIRE

- Débats et outils de prise de parole simplifiée.
- Esprit de synthèse et d'étude comparée.





DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Tous les êtres humains existent au monde par leurs **cultures** et leurs **croyances**. Les histoires permettent aux personnes de se construire et se donner une place dans le monde.

Avec cet atelier, chaque élève entend dans le Jardin des Histoires, un récit sur la création du monde, propre à une croyance.

Vient ensuite le temps de la confrontation : en sous-groupes, chaque jeune devient porte-parole de l'histoire qu'il ou elle a entendu, face aux autres perceptions du monde.

Toutes ces manières de voir le monde sont-elles cohérentes ? Quelles sont les différences dans ces récits ?

Enfin à travers une synthèse (orale ou graphique) et une question révélée par leurs échanges, chaque sous-groupe tente de trouver l'essence d'une cosmogonie ; ce qui uni les différents récits qu'ils ont entendu.

En groupe entier, on révèle les synthèses et un débat s'organise autour des questions relevées par chaque sous-groupe, à l'aide d'outils à la prise de parole collective.

À VOIR OU À REVOIR

Friedrich Nietzsche,
Vérité et mensonge au sens extra-moral,
Traduction Marc de Launay et Michel Haar, Gallimard.

Jacqueline Kelen,
Une robe de la couleur du temps, Le sens spirituel des contes de fées,
Albin Michel.

La pièce de théâtre L'Exoconférence,
d'Alexandre Astier (accessible en DVD)

Julien d'Huy,
Cosmogonies - La Préhistoire des mythes,
La découverte.





Conte à la page



NIVEAUX

Les élèves de la 6^e
à la terminale



DURÉE

Environ 1h43

OBJECTIFS

EN GÉNÉRAL

- Consolidation d'une culture commune.
- Ecriture créative et sensibilisation au langage oral.

UN PEU DE MÉTHODE

- Apprentissage ou révision du schéma narratif du conte.
- Travailler en groupe autonome, s'écouter et s'exprimer devant les autres.

ACQUÉRIR UN SAVOIR-FAIRE

- Acquisition d'un vocabulaire et de notions littéraires.
- Analyse et utilisation des codes du détournement ; construction et déformation d'un récit.
- Conscientisation de la parole en public, de la mise en scène.





DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Cet atelier est à mi-chemin entre l'atelier **d'écriture** et le travail autour de l'**oralisation**. Il peut être considéré comme une porte d'entrée vers un approfondissement de l'une ou l'autre de ces disciplines.

Après une immersion dans l'imaginaire et le langage symbolique des histoires, plusieurs exercices sont pratiqués de manière à se familiariser avec l'univers des contes et leur détournement.

Ensuite, nous choisissons un grand classique et posons chacune des étapes de l'histoire pour se la remémorer, avant de s'amuser à la **détourner**. Répartis en sous-groupes, chacun se voit attribuer une contrainte pour décaler le conte dans un autre contexte.

Puis arrive le travail de **mise en voix**, jouant sur le principe d'oralisation, grâce à différents outils : voix, bruitages, instruments, gestes...

Cadrée par l'ombilicologue, la dernière partie de l'atelier se solde par une racontée, quelque peu décalée !

À VOIR OU À REVOIR

Le schéma narratif du conte.

Lou Lubie,

Et à la fin, ils meurent : la sale vérité sur les contes de fées,
Delcourt.

Revoir les contes traditionnels, dans leur forme classique :

- *Le Petit Chaperon Rouge*
- *Blanche Neige*
- *La petite sirène*, etc.



L'Imaginarium



NIVEAUX

Les élèves de la 6^e à la terminale



DURÉE

Environ 1h33

OBJECTIFS

EN GÉNÉRAL

- Travailler sur la visualisation, développer les images mentales.
- Développement de l'imagination et de l'écoute.
- Améliorer sa capacité à oraliser au présent, pour rendre l'image active et embarquer son auditoire.

UN PEU DE MÉTHODE

- Expression libre des élèves sur un sujet qui leur est familier.
- Cohésion de groupe et expression individuelle.

ACQUÉRIR UN SAVOIR-FAIRE

- Appropriation du langage : oralité, prise de parole adaptée, découverte d'un lexique particulier.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Quand on raconte une histoire, on partage des images, on donne à voir. Comme au cinéma, mais sans contrainte matérielle... Tout devient donc possible. À condition d'ouvrir nos **capacités d'imagination**, mais aussi de **transmission** !

Avec quelques jeux de mots, trouvons comment transmettre efficacement des idées et réanimons notre **culture commune des contes**. Chaque élève va tirer au sort un élément de conte, personnage ou lieu.

Comment transmettre une image mentale en étant le plus clair possible ? Cet atelier est là pour nous exercer à décrire nos *imagination*s pour mieux les partager. Chaque élève va devoir tenter de **transmettre une image mentale** avec la complicité d'un autre participant pour mettre en image les mots racontés.

À VOIR OU À REVOIR

Écouter des contes oraux : travailler le langage oral et faire la distinction avec le conte écrit.

Classiques disponibles sur youtube ou deezer : Gigi Bigot, Yannick Jaulin, Jihad Darwiche, Catherine Zarcate, Pépito Matéo etc.

Détacher les histoires des images pour se concentrer sur l'oralité et non sur la représentation visuelle.

Travailler la notion de symbolique (*dictionnaire des symboles, mythes et croyances*).



Racontée

en tribu



NIVEAUX
Les élèves de la 6^e à
la terminale



DURÉE
Environ 1h33

OBJECTIFS

EN GÉNÉRAL

- Développement de l'observation et de la mémorisation.
- Affirmation de la posture d'orateur.

UN PEU DE MÉTHODE

- Création et construction plastique.
- Structuration de la mémorisation et de la production.
- Travail en groupe.

ACQUÉRIR UN SAVOIR-FAIRE

- Raconter une histoire avec une aide visuelle.
- Préparer un oral.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

La méthode développée au sein de cet atelier consiste à **symboliser** les différents personnages, lieux, objets et actions d'un conte par des petits éléments fixés sur une baguette qui devient ainsi un peu magique.

Après la racontée d'une histoire, les élèves sont divisés en sous-groupes, à qui l'on distribue un bâton vierge. Chacun marque de manière non figurative la trame et les personnages principaux du conte qu'ils viennent d'entendre.

Cette **réalisation plastique** permet un espace d'expression autre qu'orale, et transforme ainsi un simple bâton en une aide majeure et visuelle à la **mémorisation** d'une histoire. L'expression orale s'en voit facilitée car chacun peut ainsi se rassurer en suivant les éléments avec son doigt. À la place d'une trame écrite, les élèves ont ainsi une autre forme de chronologie.

Déclinable à l'infini avec tout type d'histoires, ce **bâton de la mémoire** constitue un chemin d'apprentissage et d'**émancipation** de la matière écrite vers la facilité à raconter.

À VOIR OU À REVOIR

Familiariser les élèves à la **posture d'écoute prolongée** en racontant ou en lisant des histoires longues.

Quelques **ateliers de posture théâtrale** pour faciliter la prise de parole en public : respiration et sophrologie, relaxation, gestuelle et concentration, mimes etc.



Les interventions en classe



Vous préférez rester chez vous pour entendre des histoires ?

Pour préparer votre visite au sein du Jardin des Histoires. Pour continuer le travail après votre venue. Ou bien si vous ne pouvez pas vous déplacer, nous proposons aussi des interventions dans vos établissements.

UN.E OMBILICOLOGUE CHEZ VOUS

Nous intervenons en classe, pour mieux tisser le fil entre les projets d'établissements et le Nombril du Monde.

Nous débarquons chez vous avec, dans nos valises, des histoires et des méthodes pour apprendre à raconter. Nous présentons aux élèves le Nombril du Monde à distance, grâce à notre valise à intervention et au minerai tout droit sorti de la mine aux contes de Pougne-Hérisson.

Les ombilicologues viennent à vous avec des ateliers tout-terrain, pour tourner les histoires dans tous les sens et les découvrir sous un nouveau jour !

Nous plongeons alors dans un univers créatif où les élèves deviennent acteurs, pour donner vie à des éléments ou personnages de légende, détourner les classiques, ou encore pour réaliser un bâton à raconter.

Chaque atelier est adapté au niveau des participants et permet d'aborder des thématiques et de développer des compétences liées aux arts de la parole et à la créativité.

Les projets d'interventions sont préparés en concertation avec l'enseignant afin de s'adapter au projet pédagogique de l'établissement !

LES ATELIERS POSSIBLE EN DÉLOCALISATION

· Conte à la page	🕒 1H43	NIVEAU 6 ^e à terminale
· L'imaginarium	🕒 1H33	NIVEAU 6 ^e à terminale
· Racontée en tribu	🕒 1H43	NIVEAU 6 ^e à terminale





UNE CONTEUSE / UN CONTEUR CHEZ VOUS

Pour les projets de grande envergure (minimum 6 heures d'intervention), des conteuses ou conteurs professionnels peuvent intervenir en classe, en amont ou en aval de votre visite au Nombriil du Monde, pour préparer un travail sur l'année scolaire.

En concertation avec les artistes, les interventions s'adaptent au mieux à vos projets. Une découverte et une immersion dans le conte au moyen d'une thématique donnée. Une pratique accompagnée puis la création, en fonction de l'importance du projet. Les élèves peuvent devenir acteurs, créateurs de leur démarche, ou encore conteurs.

Chaque projet se prépare au préalable avec les conteuses/conteurs pour s'adapter au mieux à vos projets d'établissement. Vous pouvez même prévoir une restitution dans le Jardin des Histoires !

Il est aussi possible d'ajouter un **Tour de contes** aux heures d'intervention – spectacle mis en scène avec le répertoire de l'artiste (durée entre 43 min et 1h33).

QUELQUES EXEMPLES DE PROJETS DÉJÀ MENÉS

- **Projet construction d'une cosmogonie**, mené par Najoua Darwiche avec le lycée des Sicaudières (79).
- **Projet intergénérationnel** : création et partage de Contes de la Région mené par Stéphanie Duquesne-Faes avec l'EHPAD, l'école maternelle Jules Ferry et le lycée les Grippeaux (79).
- **Impulsion vers la mythologie et le bestiaire**, mené par Pascale Rambeau avec le collège de Cerizay (79).





Lexique

AU NOMBRIL DU MONDE

LE NOMBRIL : situé à Pougne-Hérison, département des Deux-Sèvres, région Nouvelle-Aquitaine, France. Lieu tangible et scientifiquement prouvé à la naissance de toutes les histoires du monde. Oui, oui, rien que ça.

L'OMBILICOLOGIE : la science qui cherche à savoir ce que le Nombрил a dans le ventre... Évidemment.

L'OMBILICOLOGUE : spécialiste de l'ombilicologie, si vous suivez bien.

MINERAI DE CONTE : contient toutes les histoires du monde.

LES HISTOIRES

LE MYTHE : Il prétend raconter la véritable histoire du monde. Pour désigner la création du monde, on parle de **Cosmogonie**. La création des dieux est appelée **Théogonie**. Quant à la création de l'homme, il s'agit de l'**Anthrogenie**.

Il existe autant de mythologies que de civilisations, là où l'on a tendance à se référer quasi-exclusivement aux mythologies grecques et romaines.

L'étude des mythes d'une société permet d'en dire beaucoup sur sa structure et les individus qui la composent.

LE CONTE : Récit en prose, anonyme, de transmission orale, situé dans un temps et dans un lieu indéterminé. Traditionnellement, on ne sait pas d'où viennent les contes.

D'un point de vue purement schématique, le conte s'organise en trois temps majeurs : l'élément déclencheur (un manque, une faute, etc. : un grain de sable dans les rouages de la situation initiale) qui

provoque le départ du héros. Vient ensuite une série de péripéties et d'épreuves. Puis le dénouement, le héros est transformé : il a grandi et évolué.

Ainsi, il arrive souvent que les contes parlent, par exemple, de la séparation d'avec la famille pour acquérir une identité propre en construisant une nouvelle cellule sociale.

LE CONTE MERVEILLEUX : La quête du héros est initiatique.

Suivant son âge, le héros ne se confronte pas aux mêmes quêtes :

- C'est un enfant qui a des démêlés dramatiques avec ses géniteurs ou équivalents.
- C'est un adolescent ou un jeune adulte à la recherche aventureuse d'un conjoint et/ou d'une situation.
- C'est un adulte qui a des déboires conjugaux, sociaux, financiers, etc. Très souvent, il est confronté à la mort, de manière réelle ou métaphorique.

Il est conseillé, aidé et réconforté par des auxiliaires magiques qui accomplissent les tâches à sa place ou le soutiennent au cours de celles-ci.

Il est souvent fait état de manière imagée que le courage, la ruse, la maîtrise de soi, viennent à bout des obstacles.

LE CONTE D'ANIMAUX : Ils sont courts, avec une structure souvent semblable, comprenant un malin et un berné. Généralement très apprécié des plus jeunes, le récit mettant en scène des animaux permet une relative mise à distance, tout en leur parlant au cœur au vu des sujets abordés.

LE CONTE DE RANDONNÉE : Autre forme contée très appréciée des plus petits, le conte de randonnée, ou conte de répétition est une forme dont la structure est



Bibliographie

non exhaustive

THÉORIE ET SYMBOLIQUE DU CONTE EN GÉNÉRAL

- Bruno Bettelheim
Psychanalyse des contes de fées, Pocket.
- Henri Gougaud
Renâitre par les Contes, Albin Michel.
- Jean Chevalier et Alain Gheerbant
Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres, Robert Laffont.

UNE RESSOURCE ESSENTIELLE PRÈS DE CHEZ VOUS

L'UPCP Métime,
Union pour la Culture Populaire
en Poitou-Charentes
www.metive.org/Contes

Son Centre de documentation sur l'oralité,
le CERDO, répertoire riche et diversifié
www.metive.org/cerdo

LES GRANDS CLASSIQUES

- Tous les *Mille Ans de Contes*, Milan éditions.
- François Rabelais
Gargantua, Pantagruel, Classiques abrégés,
Ecole des Loisirs.
- Homère
L'Odyssée,
Classiques abrégés, Ecole des Loisirs.
- Muriel Bloch
365 contes des pourquoi et des comment,
Gallimard Jeunesse.

HISTOIRES DÉTOURNÉES

- Davide Cali et Amélie Falière
Il était 3 fois, La Belle au Bois Dormant,
Nathan.
- Davide Cali et Raphaëlle Barbanègre
Blanche-Neige et les 77 nains, Talents hauts.
- Stéphane Servant
Ti Poucet, Rue du Monde.
- Aaron Frisch
La petite fille en rouge, Gallimard.

«fermée». Jouissif pour les plus jeunes, dont l'apprentissage passe par la répétition, le conte de randonnée est un allié puissant pour l'éveil des enfants jusqu'à l'âge de 6 ans.

LE CONTE ÉTIOLOGIQUE : Récit du pourquoi et du comment, proposant une explication de tout et n'importe quoi : Pourquoi la mer est salée ?

Se distingue du mythe par sa structure et ses héros, ainsi que par le propos explicatif qui peut concerner très largement tout type de sujet, là où le mythe se concentre sur la constitution du monde.

LE CONTE FACÉTIEUX : Il nous fait rire aux dépens d'un bête ou d'un puissant.

LE CONTE DE MENSONGES : Menteries du Poitou, cette forme de récit n'est pas nécessairement à rapprocher du conte, mais peut concerner des interjections diverses, annonçant les plus gros mensonges possibles. Formes verbales très appréciées des plus anciens. «Un muet dit à un sourd qu'un aveugle les espionne.»

LA LÉGENDE : Grand récit dont certains éléments (personnages, lieux, actions, ...) sont censés avoir eu une existence réelle, historique. *La Légende du Nombril du Monde*.

LA FABLE : Elle met en scène des animaux anthropomorphiques afin de mieux délivrer une morale.

LA GESTE : Récit du Moyen-Âge relatant des épopées légendaires héroïques.

L'ÉPOPEE : Long poème narratif qui peint le passé d'un peuple plus ou moins mythique.

LES AUTRES FORMES DE LITTÉRATURE ORALE : Devinettes, proverbes, comptines, histoires drôles...



Les petites infos utiles

LA JOURNÉE AU JARDIN

ACCUEIL

- De mars à octobre, du lundi au vendredi, de 10h à 16h.

CAPACITÉ

- 2 groupes par jours.
- Jusqu'à 35 élèves par groupe.

SUR PLACE

- Pique-nique au jardin ou en intérieur selon la météo.
- Toilettes adaptées à tous les âges.
- 2 salles pédagogiques.

LA JOURNÉE AU NOMBRIL

- 12 € par élève gratuit pour les accompagnateurs.
- Pour un groupe de 15 élèves et moins : prix forfaitaire de 180 €.
- Déjeuner et transport non compris.

LES INTERVENTIONS CHEZ VOUS

L'INTERVENTION D'UNE OMBILICOLOGUE À L'ÉCOLE

- 70 € l'heure (minimum 2 heures).
- Hors frais de déplacement facturés au réel.

L'INTERVENTION D'UNE CONTEUSE / D'UN CONTEUR À L'ÉCOLE

- 70€ l'heure (minimum 6 heures).
- Prix sur demande pour le Tour de contes (spectacle).
- Hors frais de déplacement facturés au réel.

INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS

- 05 49 64 19 19
- accueil@nombril.com
- Contact : Océane Charruyer

Le Nombriil du Monde
7 rue des Merveilles
79130 Pougne-Hérissou

05 49 64 19 19

accueil@nombriil.com
www.nombriil.com



Retrouvez-nous aussi sur

