

# le Nombriil du Monde

Pougne-Hérissou<sup>(79)</sup>



## ACTIVITÉS DE LOISIRS



# LE NOMBRIL, KÉTO KO LÉ ?

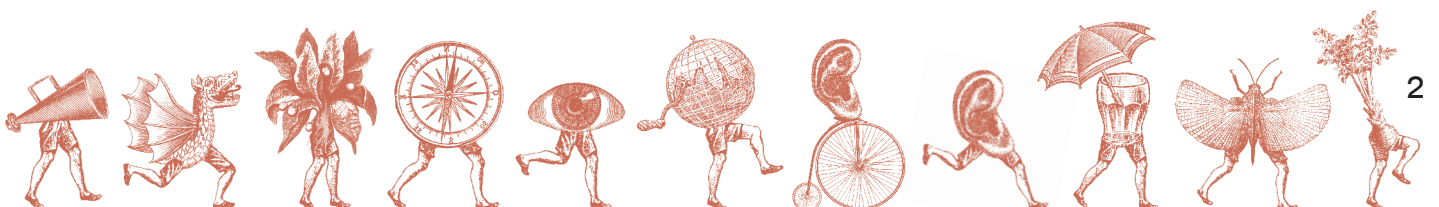
Le Nombriil du Monde est un lieu unique, mêlant un pôle ressource de création et de diffusion artistique, un site touristique et un jardin pédagogique. Ce jardin poétique stimule l'imagination, réveille l'envie et la capacité des enfants à écouter et raconter. Terreau fertile d'histoires, le jardin permet un travail pédagogique autour de l'oralité, à la rencontre des arts plastiques, de l'écrit et du patrimoine.

Le Nombriil du Monde c'est aussi un réseau de conteuses et de conteurs, d'ombilicologues (les spécialistes qui cherchent à savoir ce que le Nombriil a dans le ventre !) prêts à vous accompagner pour créer, chercher, raconter...

Différentes activités vous sont proposées, mais on vous invite aussi à inventer, car le mieux, c'est encore de créer ensemble, avec vos envies et nos savoirs-faire !

## INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS

Violette Netzer : 05 49 64 19 19 / [publics@nombril.com](mailto:publics@nombril.com)



# UNE JOURNÉE AU NOMBRIL \*

\* 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 Nombriil !

## LA VISITE LÉGENDAIRE

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

Plusieurs visites possibles en fonction du public, des tout petits drôles aux grands sérieux - la visite varie de 43 minutes à 1h13 et des poussières.

## LE PARCOURS SONORE

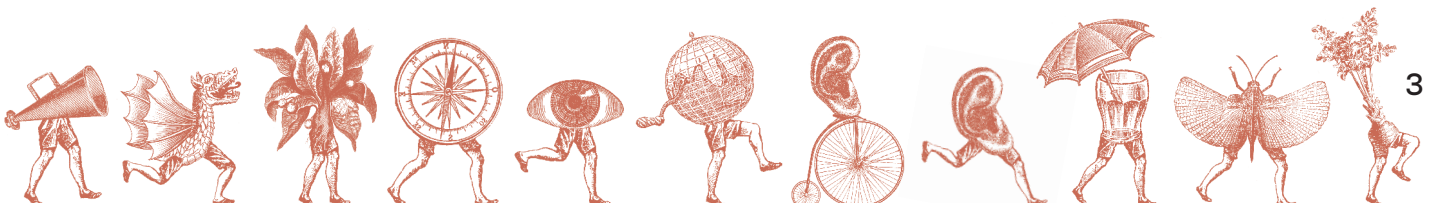
Après le déclenchement de la fabuleuse Machine à Histoires, celle-ci vous livre ses récits, à vous de tendre l'oreille et de suivre ses histoires dans le jardin. Vous y découvrirez un univers décalé et une réinvention créative des contes. - de 17 à 27 min.

## EXPLORATION LIBRE DU JARDIN DES HISTOIRES

Partez explorer le jardin en toute liberté ! Ici, des histoires vous seront contées, des espaces atypiques n'attendent que d'être découverts et investis, des jeux vous sont mis à disposition avec toutes les explications (et un ombilicologue reste à proximité pour vous aider au besoin), et surtout, sentez-vous libre de benaiser, tout simplement ! - jusqu' à 19h03 maximum, au-delà de quoi, le jardin s'endort, épuisé...

### TARIFS

8 € par enfant / gratuit pour les accompagnateurs  
Pour un groupe de 15 personnes et moins : prix forfaitaire de 120 €  
Déjeuner et transport non compris



# LES JEUX LIBRES, EN COMPLÉMENT !

## LES STORY CUBES

6 sets de dés avec des lieux, des personnages, des objets magiques, des interventions dans l'histoire et des bruitages et sons. Les joueurs doivent construire une histoire avec les éléments tirés aux dés, adapté au Jardin des Histoires et personnages croisés autour du Nombriil !

## COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU

Jeu de dés où les joueurs tirent une thématique, puis doivent raconter le pourquoi du comment en s'aidant des dés à lancer du plus clair au plus foncé. Histoire insolite assurée !

## L'OIE RACONTEUSE

Jeu de l'oie détourné avec des images : à chaque case, ajouté ce que vous inspire le dessin dans votre histoire rocambolesque, et n'oubliez pas de rigoler !

## LE CONTE DE RANDONNÉE

Un tableau sur lequel figure 3 lieux : la forêt, l'étang et la ferme, habités par nombre d'animaux. Choisissez votre héros, l'histoire peut commencer ! Mais... Aujourd'hui quelque chose a disparu chez lui/elle, mais quoi ? Il part à sa recherche sur les chemins et rencontre les personnages dans les lieux en leur demandant s'il n'a pas trouvé l'objet qui lui manque... Laissez-vous promener dans le conte jusqu'à ce que l'histoire trouve une conclusion.

## CADAVRE EXQUIS

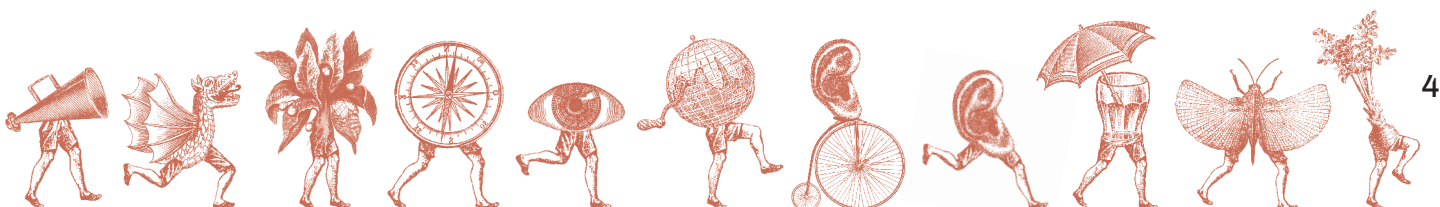
Suivez le tableau qui vous guide : la première personne écrit dans une colonne, pli pour cacher son écrit et la suivante prend le relais, ainsi de suite jusqu'à ce que ce soit fini et que vous puissiez lire votre improbable histoire !

## LE VILLAGE DE PUGNE-HÉRISSON

Une version revisitée du fameux jeu du loup garou, qui fait vivre la légende du Nombriil et les minerais de conte !

## LA GIDOUILLE GÉANTE

Partez à l'aventure à travers ce jeu de piste pour tester vos connaissances sur les machines à tarabuster ou la légende du Nombriil et inventez en relevant les défis de la grande gidouille !



# LES ATELIERS À TRIPATOUILLER LE CONTE, CHEZ VOUS !

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

Chaque atelier est adapté à l'âge des participants et permet d'aborder des thématiques et de développer des compétences liées aux arts de la parole et à la créativité, sans oublier de rigoler !

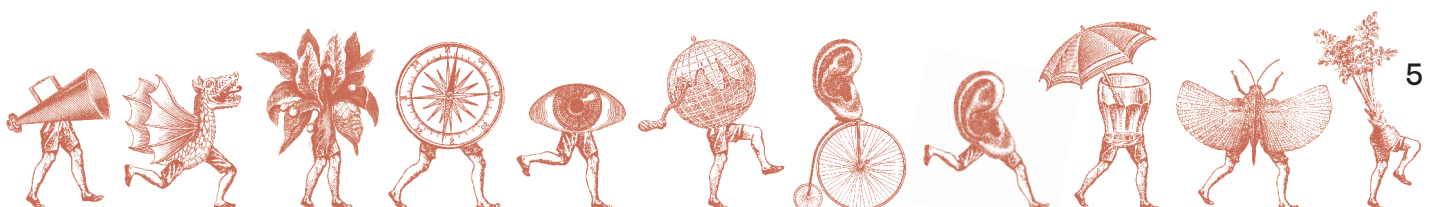
Un ombilicologue vous présente le Nombril du Monde à distance, grâce au minerai tout droit sorti de la mine aux contes de Pougne-Hérisson. Ensemble, on écoute ce drôle de caillou et l'ombilicologue vous transcrit les histoires qu'il renferme.

Puis plongez dans un univers créatif où vous devenez acteurs, pour donner vie à des éléments ou personnages de légende, détourner les classiques ou inventer vos propres histoires ou encore pour réaliser un bâton à raconter...

| Cet atelier, il est adapté à qui ?   | Les minis drôles (3 à 6 ans) | Les drôles (5 à 10 ans) | Les rigolos (8 à 14 ans) | Les sérieux (14 à 82 ans) |
|--------------------------------------|------------------------------|-------------------------|--------------------------|---------------------------|
| <b>Nature de conte - p.6</b>         |                              |                         |                          |                           |
| <b>Les Valises à Histoires - p.7</b> |                              |                         |                          |                           |
| <b>Racontée en tribu - p.8</b>       |                              |                         |                          |                           |
| <b>Bestiaire Fantastique - p.9</b>   |                              |                         |                          |                           |
| <b>Conte à la page - p.10</b>        |                              |                         |                          |                           |

## TARIFS

140€ l'intervention (~2h)  
Hors frais de déplacement facturés au réel  
Pour creuser davantage avec un projet sur-mesure, demandez un devis !



# DÉTAIL DES ATELIERS À TRIPATOUILLER



## NATURE DE CONTE

De 3 à 10 ans environ

Durée : 1h03 à 2h03

### DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Les histoires se cachent partout autour de nous, surtout au cœur de la nature ! Cet atelier est une sensibilisation à son environnement pour y trouver le merveilleux à travers nos sens, nos regards, notre imaginaire grâce à un simple outil : le Land'Art. Après une racontée dans un espace extérieur (forêt, parc, jardin...), les drôles sont répartis en petits groupes, accompagnés d'un adulte chacun. Ils choisissent une forme emblématique issue de l'histoire racontée au préalable, puis partent à la recherche d'éléments naturels qui composeront et agrémenteront la forme, en prêtant attention aux couleurs, textures, odeurs... Suite au temps de collecte, les jeunes se mettent à la création ou au remplissage de la forme choisie. Quand les œuvres sont terminées, chaque groupe présente aux autres sa création et l'histoire qu'elle leur raconte.

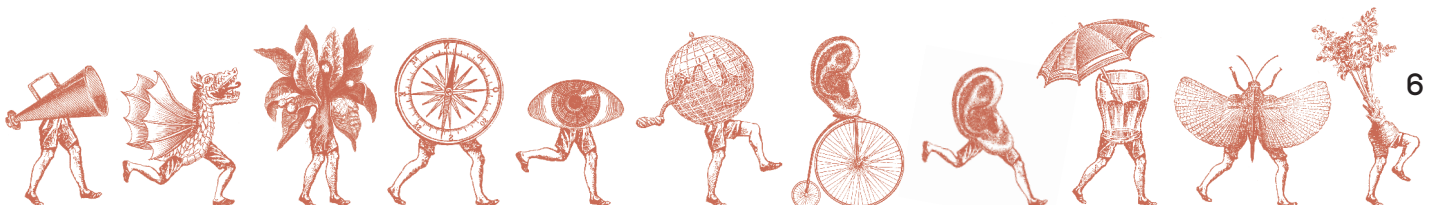
### OBJECTIFS

Éveil des 5 sens.

Découverte de la nature et de son environnement.

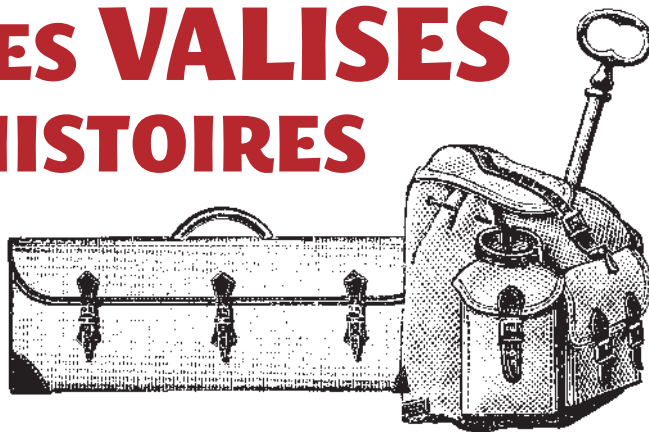
Faire une collecte minutieuse et réfléchie.

Projeter et représenter un imaginaire avec des éléments naturels.



## DÉTAIL DES ATELIERS À TRIPATOUILLER

# LES VALISES À HISTOIRES



De 5 à 10 ans environ

1h03 à 2h03

### DÉROULEMENT DE L'ATELIER

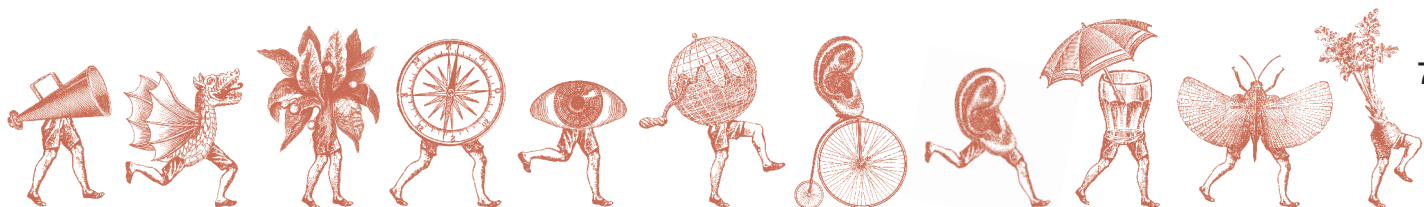
Cet atelier a été conçu comme une plongée dans les histoires fondatrices de l'enfance. Divisé en deux temps, il permet aux participants de découvrir ou de se remémorer des aspects essentiels de la culture des contes traditionnels. A partir de cette base, la deuxième partie est consacrée à l'invention collective et cadrée d'une histoire, dont la structure évoque le conte merveilleux. Dans un premier temps, l'ombilicologue présente une valise imaginée comme un cabinet de curiosités, constituée d'objets qui font référence à des contes traditionnels. Ces objets servent d'appui à la remémoration et structure la parole des élèves. A quelle histoire pensez-vous en voyant cette pomme bien rouge... ? Ensuite, au moyen d'un protocole, l'ombilicologue demande aux enfants d'intervenir de manière spontanée. Il offre ainsi un espace de liberté propice à la création d'une histoire collective. « Il était une fois, dans un drôle d'endroit... ». Mais d'ailleurs, de quel endroit s'agit-il ? Pour continuer l'histoire, il va falloir le créer...

### OBJECTIFS

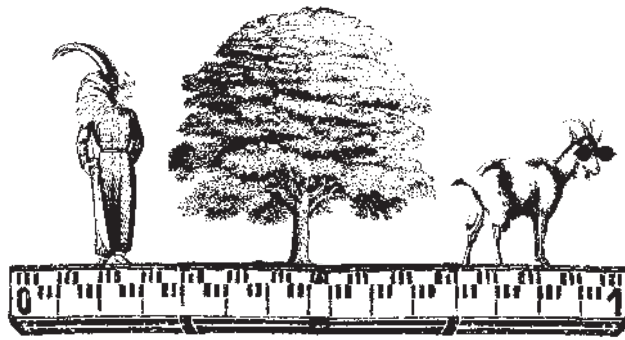
Développement de l'imagination, de l'écoute, de la gestuelle.

Appropriation du langage : oralité, prise de parole, éléments constitutifs des contes.

Invention collective à partir d'expression libre sur un sujet familier.



# DÉTAIL DES ATELIERS À TRIPATOUILLER



## RACONTÉE EN TRIBU

De 5 à 82 ans environ

1h33 à 2h03

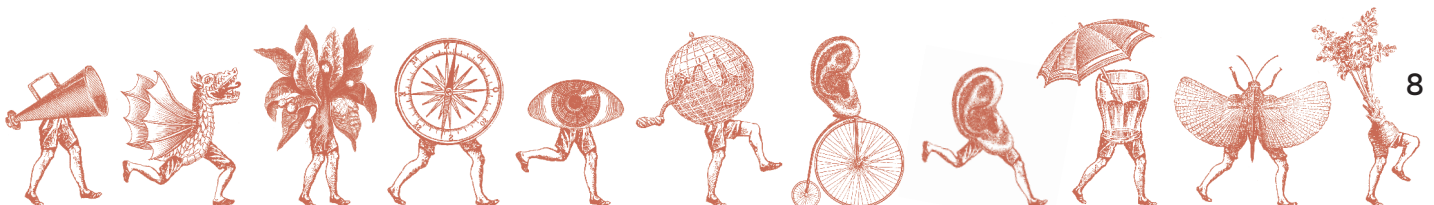
### DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Issue des peuples amérindiens, la méthode portée par la conteuse Fiona McLeod, développée au sein de cet atelier a fait ses preuves en matière de mémorisation et d'affirmation de la confiance en soi. Elle 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.

En groupes, les participants choisissent un conte à transcrire sur leur bâton de racontée, puis y marquent de manière non figurative la trame et les éléments du conte. Cette réalisation plastique permet un espace d'expression autre qu'orale et devient une aide majeure, sécurisant la mémorisation d'une histoire en la regardant ou en suivant les éléments avec son doigt. 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.

### OBJECTIFS

Structuration de la mémorisation.  
Affirmation de la posture d'orateur.  
Création et construction plastique.





# DÉTAIL DES ATELIERS À TRIPATOUILLER



De 8 à 14 ans environ

1h33 à 2h03

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Plongez dans le monde merveilleux du bestiaire extraordinaire que les hommes ont inventé à travers les âges. Par une discussion, découvrons ou remémorons-nous chimères et autres animaux fantastiques que l'on rencontre dans les mythes. L'ombilicologue présente certains exemples, issus des histoires du territoire ou de l'art poitevin.

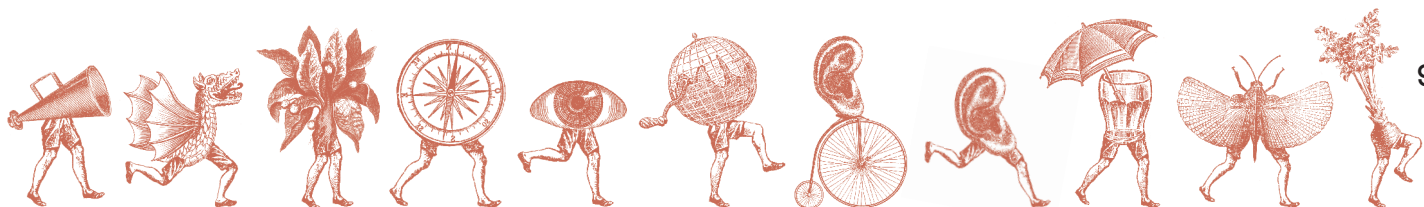
En groupes, les participants vont donner forme à leur propre animal légendaire, en volume, à l'aide de matériaux de récupération, perles, tissus, boutons, carton, au fur et à mesure des découpages et collages. Qui sont ces animaux, quelles sont leurs histoires ? Nous le découvrirons en fin d'atelier, grâce aux prises de paroles qui déclinent les identités des monstres.

## OBJECTIFS

Utilisation large et diversifiée des arts plastiques.

Laisser libre cours à un imaginaire collectif décliné sous différentes formes.

Prise de parole adaptée : formulation de ses opinions, échanges oraux.



# DÉTAIL DES ATELIERS À TRIPATOUILLER



## CONTE À LA PAGE

De 14 à 82 ans environ

1h33 à 2h03

### DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Après une immersion dans l'imaginaire et le langage symbolique des histoires, plusieurs exercices sont pratiqués collectivement de manière à se familiariser avec l'écrit. Deviner des personnages de conte en leur tirant un portrait oral, lancer une petite annonce pour retrouver un objet magique... On joue avec la culture commune et l'humour.

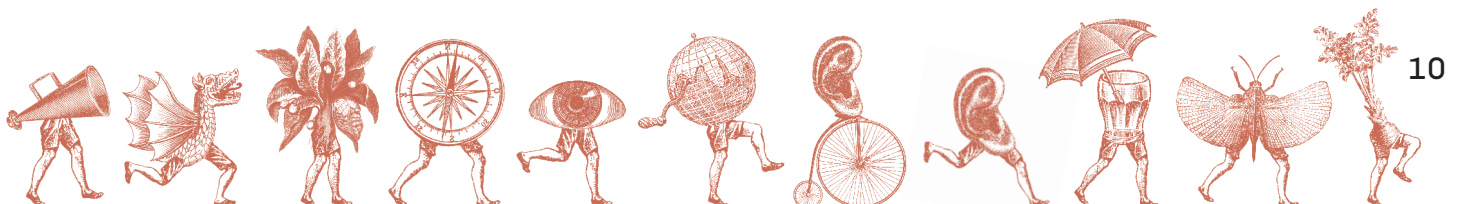
A mi-chemin entre l'atelier d'écriture et le travail autour de l'oralisation, les participants – réparti en groupes – vont décortiquer les codes et les structures d'un conte pour en jouer : le détourner, le décaler et le dépoussiérer ! L'atelier se termine avec la racontée des classiques détournés par chaque groupe.

### OBJECTIFS

Consolidation d'une culture commune des contes, de ses éléments « cultes » et sa structure.

Analyser et utiliser des codes du détournement, construction et déformation d'un récit.

Construire en écoutant son groupe, oser l'oralité, s'exprimer devant les autres.





## INFORMATIONS ET RESERVATIONS

Violette Netzer  
05 49 64 19 19  
publics@nombril.com

*le Nombril du Monde*  
7 rue des merveilles  
79130 Pougne-Hérisson

05 49 64 19 19  
lenombril@nombril.com  
www.nombril.com

### RETROUVEZ-NOUS AUSSI SUR

