

le Nombriil du Monde

Pougne-Hérisson⁽⁷⁹⁾

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES 2023



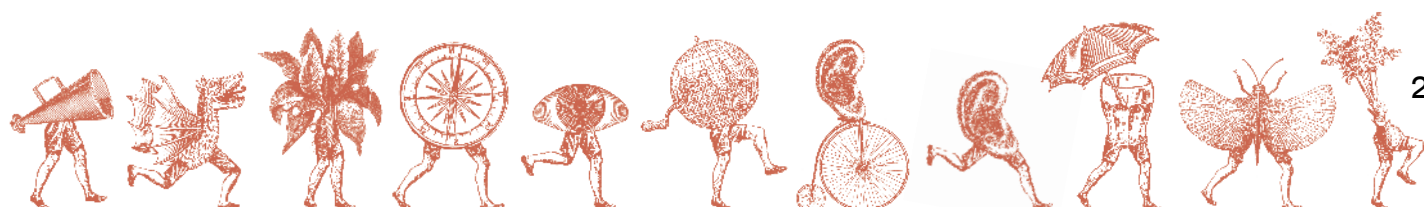
**DU CYCLE 1
AU CYCLE 4**





SOMMAIRE

Conter (sur) l'autre - Introduction	3
Le Nombril, kéto ko lé ?	4
Les petites infos utiles	5
Une journée au Nombril	6
Nos ateliers par niveaux :	8
Les valises à histoires	9
Nature de conte	11
Les 7 fils de Mélusine	13
Racontée en tribu	15
Végétal légendaire	17
Créatures à la loupe	19
Bestiaire fantastique	21
Fabuleuse herboristerie	23
Conte à la page	25
Les interventions en classe	27
Du grain à moudre	29
Bibliographie	29
Lexique	31
Contact	35



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 subliminales. 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 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 sociétale 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 Nombрил 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 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 Nombрил du Monde c'est aussi un réseau de conteuses et de conteurs professionnels. Ils interviennent en classe, en amont ou en aval de votre visite, pour mieux tisser le fil entre les projets d'établissements et le Nombрил. Des premières approches du conte, à la création d'histoires mises en musique, enregistrées, détournées... Un projet qui se co-construit ensemble !

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.

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



LES PETITES INFOS UTILES

ACCUEIL

De mars à octobre, du lundi au vendredi

CAPACITÉ

De 15 à 105 enfants, répartis en 3 groupes

SUR PLACE

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



TARIFS

La journée au Nombriil

10€ par enfant / gratuit pour les accompagnateurs

Pour un groupe de 15 personnes et moins : prix forfaitaire de 150 €

Déjeuner et transport non compris

L'intervention d'une conteuse ou d'un ombilicologue à l'école

De 70€ à 90€ l'heure d'atelier

300€ le tour de contes (spectacle)

Hors frais de déplacement facturés au réel

INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS

05 49 64 19 19 / 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 des cycles :

Pour le cycle 1

Au sein du Jardin des Histoires, à la rencontre d'un géant endormi et de machines extraordinaires - *43 min et des brouettes.*

Pour le cycle 2

A la découverte du Nombriil et des histoires qu'il renferme, de Robert Jarry et de sa quête effrénée pour faire entendre les histoires - *1h03 et des biquettes.*

Pour le cycle 3

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. Celui-ci vous amènera à la découverte d'un univers décalé et d'une réinvention créative des histoires traditionnelles. - *de 17 à 27 min.*



UNE JOURNÉE AU NOMBRIL (SUITE)

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.

Trois thématiques au choix

Les Grands Récits... font vivre le Monde !

Farfouiller dans les récits fondateurs, du conte traditionnel pour les plus petits au récit détourné pour les plus grands... Les histoires disent quelque chose de nous et de notre civilisation.

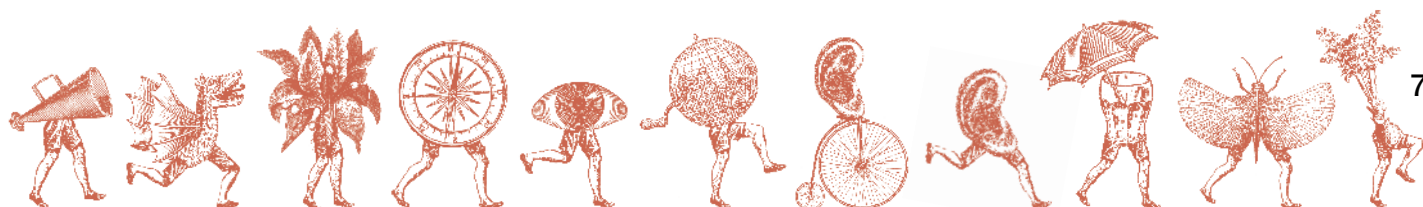
Plongée dans le végétal

Dénicher les histoires et les secrets que renferment les plantes, arbres et fleurs... Apprentis herboristes, faiseurs de légendes ou artistes du végétal, petits et grands découvrent le jardin sous toutes ses coutures.

Entourés d'histoire(s) !

Partir en quête des légendes poitevines, sur les traces de Mélusine ou des chats ferrés... Il ne faut pas chercher bien loin pour trouver des histoires au sein de notre territoire, rempli d'Histoire !

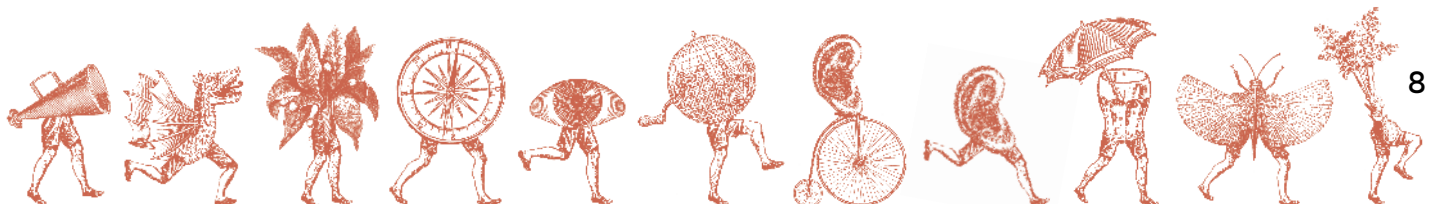
Des ateliers pour tous, adaptés à chaque niveau.



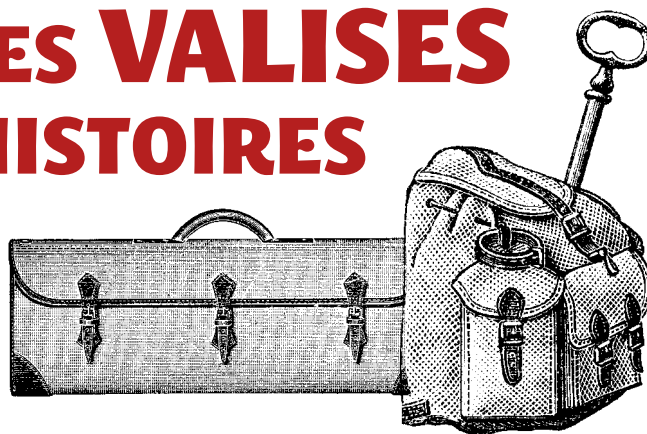
NOS ATELIERS



		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème et +
Les Grands Récits... font vivre le Monde !	Les valises à histoires									
	Racontée en tribu									
	Conte à la page									
Plongée dans le végétal	Nature de Conte									
	Végétal légendaire									
	Fabuleuse herboristerie									
Entourés d'histoire(s) !	Les 7 fils de Mélusine									
	Créatures à la loupe									
	Bestiaire fantastique									



LES VALISES À HISTOIRES



Niveau(x): de la MS au CE1

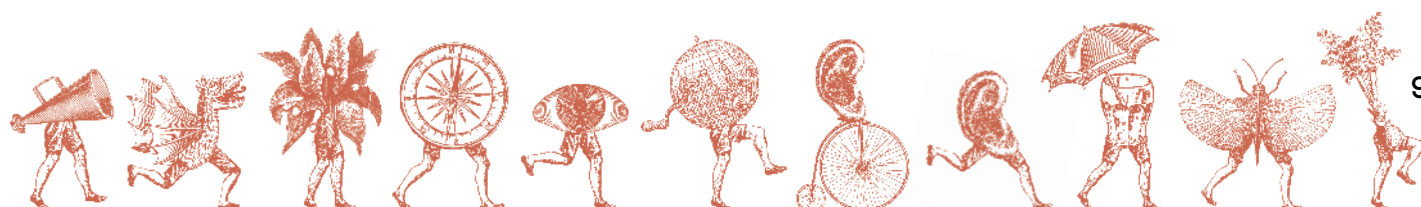
Durée : de 43 min à 1h03

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Cet atelier a été conçu comme une plongée dans les histoires fondatrices de l'enfance. Divisé en deux temps, il permettra aux élèves de découvrir ou de se remémorer des aspects essentiels de la culture des contes traditionnels. A partir de cette base, la deuxième partie sera 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, consituée 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 va demander 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

En général :

Développement de l'imagination, de l'écoute, de la gestuelle.
Appropriation d'éléments constitutifs des contes.

Un peu de méthode :

Invention collective d'une histoire à partir d'artefacts/archétypes.
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.
Assimilation des rituels.

À VOIR OU À REVOIR

Découvrir les contes classiques - Perrault, Grimm, Andersen... :

- *Les Trois Petits Cochons*,
- *Le Petit Chaperon Rouge*,
- *Le Petit Poucet*,
- *Blanche Neige*.

Découvrir les contes traditionnels poitevins issus du répertoire oral :

- *Jean Le Sot*,
- *Demi Jau*,
- *Le Bouc*,
- *Le Pouéll et la piose*.

(voir bibliographie, entrée UPCP Métive)

Aborder les grands archétypes :

- *Le héros : gentil, jeune, malin, etc.*
- *Le méchant : le loup, l'ogre, etc.*
- *L'aide (magique) : un ami, un objet, etc.*

Détacher les histoires des images pour que l'enfant se concentre sur l'oralité et non sur la représentation dans un livre.

Aborder les émotions et les sensations que procure une histoire aux élèves : *quel moyen d'expression ?*

Mettre un rituel d'écoute / de parole en place.





NATURE DE CONTE

Niveau(x): de la PS au CP

Durée : de 43 min à 1h03

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Au sein du Jardin des Histoires, quoi de plus évident que de mêler étroitement Imaginaire et Nature ?

C'est ce que cet atelier propose, sans prétention : s'essayer tout doucement au Land Art...

Après une racontée, la classe est divisée en groupes. Les enfants sont amenés à devenir acteurs de l'histoire, en mettant à contribution leur imagination !

Les adultes sont partie prenante en accompagnant les sous-groupes. L'ombilicologue donne donc un panier à chacun, qui devient le réceptacle référent pour les élèves du groupe, afin de donner corps aux images mentales. Cette collecte fait pleinement partie de l'atelier et demande du temps, cadrée par l'ombilicologue, elle permet aux élèves une véritable éducation à l'environnement.

Chaque groupe s'attèle ensuite à la création ou au remplissage (selon le niveau des classes) de la forme imaginée.

Quand les œuvres sont terminées, le groupe-classe passe découvrir chacune d'entre elle et l'histoire peut se terminer.



OBJECTIFS

En général :

Eveil et développement des 5 sens.

Découverte de la nature et de son environnement.

Un peu de méthode :

Développement de l'imaginaire lié au végétal.

Investissement de l'espace.

Création d'une oeuvre collective et éphémère avec des éléments naturels.

Acquérir un savoir-faire :

Projeter et représenter un imaginaire avec des éléments naturels.

Faire une collecte minutieuse et réfléchie.

À VOIR OU À REVOIR

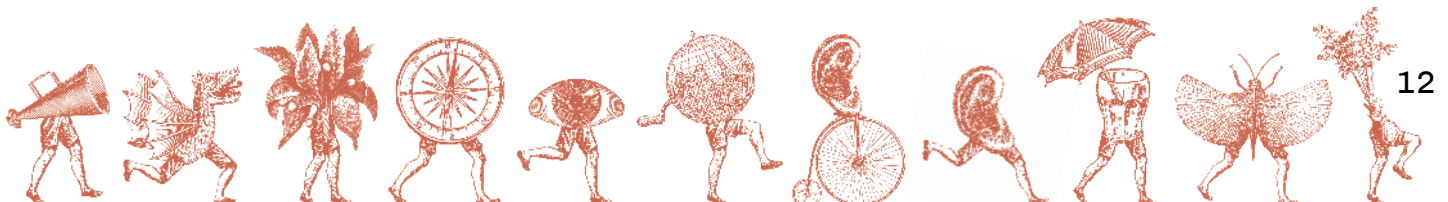
Aborder les éléments constitutifs de la nature.

Faire classe dehors au moins une fois, si possible.

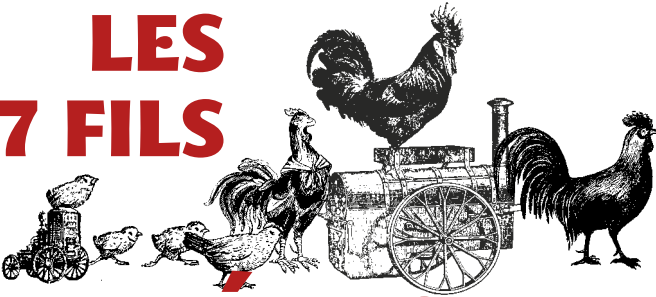
Voir, toucher, expérimenter le rapport à la nature.

Raconter quelques histoires en rapport avec le végétal.

Mettre un rituel d'écoute / de parole en place.



LES 7 FILS DE MÉLUSINE



Niveau(x): de la PS à la GS

Durée : 43 min

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Au château de Pougne-Hérisson vit une fée fabuleuse : Mélusine.

Cette activité propose de partir à sa rencontre en découvrant sa gigantesque maison, qu'elle a façonnée de ses propres mains. On ouvre bien grand les yeux en présence de l'ombilicologue, qui nous détaille la magie de cette construction.

Mais Mélusine ne vit pas seule : elle a non loin d'elle, sept fils, qui ont tous de drôles de particularités... Pour les découvrir, il nous faut les chercher comme des trésors, au sein du Jardin des Histoires. Là se trouvent des souvenirs de leur passage .

Au bout du chemin se trouve une comptine, tout droit sortie d'entre les âges... Des mots que l'ombilicologue et les élèves s'appliqueront à reconstituer, puis à mettre en gestes, pour ne pas oublier Mélusine et ses 7 fils bien cachés.

Entre patrimoine et nature, comment parler de notre environnement aux plus jeunes ? Cet atelier propose une promenade, un chemin entre le cœur du village de Pougne-Hérisson et le Jardin des Histoires, entre pierres et arbres, plantes et légendes, pour partir à la recherche de nos histoires et développer la curiosité des tout-petits.



OBJECTIFS

En général :

Découverte de son environnement le plus proche.
Développement de l'imagination, de l'écoute, de la gestuelle.

Un peu de méthode :

Une promenade toute en éveil : déplacement et motricité.
Observation et prise de conscience d'autrui.

Acquérir un savoir-faire :

Appropriation du langage : apprentissage d'une comptine avec gestuelle.
Mémorisation d'un personnage majeur du folklore poitevin.

À VOIR OU À REVOIR

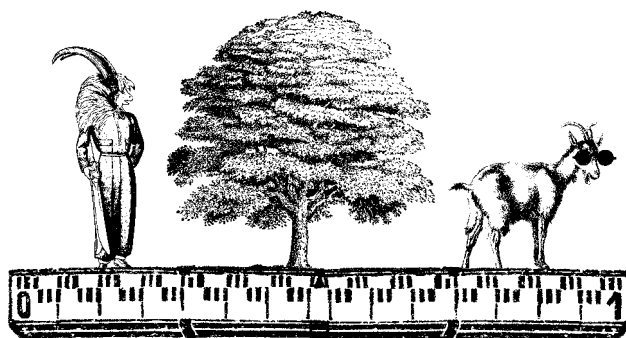
Détacher les histoires racontées des images pour que les élèves se concentrent sur l'oralité et non sur la représentation dans un livre.

Faire classe dehors au moins une fois, si possible.

Voir, toucher, expérimenter le rapport à la nature.

Travailler les comptines, chanter, faire des rondes, danser !





RACONTÉE EN TRIBU

Niveau(x): du CE1 à la 6ème

Durée : de 1h23 à 1h33

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Issue des peuples amérindiens, démocratisée en Ecosse, la méthode développée au sein de cet atelier a fait ses preuves en matière de mémorisation et d'affirmation de la confiance en soi.

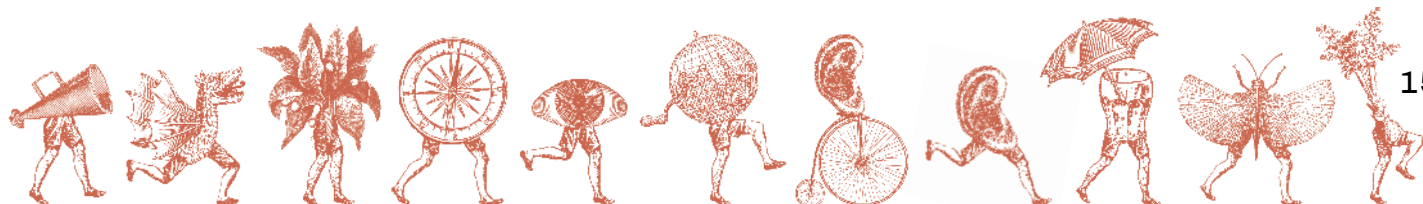
Portée pendant longtemps par la conteuse Fiona McLeod, cette méthode consiste à symboliser les différents personnages, lieux, objets et actions d'un conte par des petits éléments fixés sur une baguette qui devient ainsi un peu magique.

Après la racontée d'une histoire, les élèves sont divisés en 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.

En effet, outre la production unique qui en résulte, l'objet sert d'outil d'oralisation. L'expression orale s'en voit facilitée car chacun peut ainsi se rassurer en suivant les éléments avec son doigt. A 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.



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.

À VOIR OU À REVOIR

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

Mini-atelier de philosophie active, pour familiariser les élèves au récit et à sa structure :

A quoi servent les histoires ? Que provoquent-elles en nous ? Sont-elles toujours heureuses ?

Quelques ateliers de posture théâtrale pour faciliter la prise de parole en public :

- respiration et sophrologie
- relaxation :

Allongés, les yeux fermés, chacun visualise un lieu agréable où il se sent bien, à l'aise, pour y trouver la paix.

- gestuelle et concentration :

Faire passer un ballon imaginaire dans une ronde et en fonction de la gestuelle de lancer ou de réception, le ballon est lourd, ou léger, il est renvoyé ou non. Exercice permettant un travail de concentration.

- Mimes :

Les élèves choisissent un chef d'orchestre et, sans bruit, doivent suivre les gestes qu'il effectue. Pendant ce temps, un ou deux élèves sont sortis et au retour, doivent trouver le chef d'orchestre.





Niveau(x): du CE1 au CM1

Durée : 1h33

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

De tout temps, les arbres et plantes ont inspiré légendes et autres contes étiologiques.

En parcourant le Jardin des Histoires, accompagnés de l'ombilicologue spécialiste en imaginaire végétal, les élèves ont ainsi le loisir de constater que derrière chaque plante se cache un univers.

Répartis en petits groupes autonomes, nous partons au sein du jardin se repérer et choisir une plante. Après s'en être imprégné en faisant appel au sensoriel, il devient plus simple d'en inventer... son pouvoir magique !

Enfin, aidé des dés d'histoires participant à la structuration de l'invention, chaque groupe construit une légende rassemblant le pouvoir de la plante, le personnage et le lieu tirés au sort. Quand l'histoire est construite, on se lance : il faut la ra-con-ter !



OBJECTIFS

En général :

Développement des 5 sens.

Développement de l'imaginaire lié au végétal.

Un peu de méthode :

Observation, description.

Invention - cadrée pour les plus jeunes - d'une histoire.

Travail en groupe.

Acquérir un savoir-faire :

Pratiquer l'oralité, raconter aux autres.

Acquisition d'un nouveau lexique.

À VOIR OU À REVOIR

Atelier de philosophie active, pour familiariser les élèves aux récits :

A quoi servent les histoires ?

Que provoquent-elles en nous ?

Sont-elles toujours heureuses ?

Comprendre le déroulement d'une histoire à partir d'un schéma narratif simple.

Installer ensuite un rituel en classe pour lire, raconter, écrire, facilitant ainsi le développement de l'imaginaire.

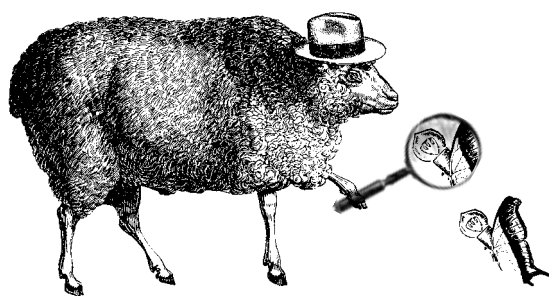
Aborder les concepts de Nature et d'Ecologie :

De nouveau avec un atelier de philosophie active, avec l'aide de Michel Piquemal, *Les Philo-Fables pour la Terre*, Albin Michel.

Que trouve-t-on dans un jardin, pourquoi est-ce important ?



CRÉATURES À LA LOUPE



Niveau(x): du CE1 au CM1

Durée : 1h15

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

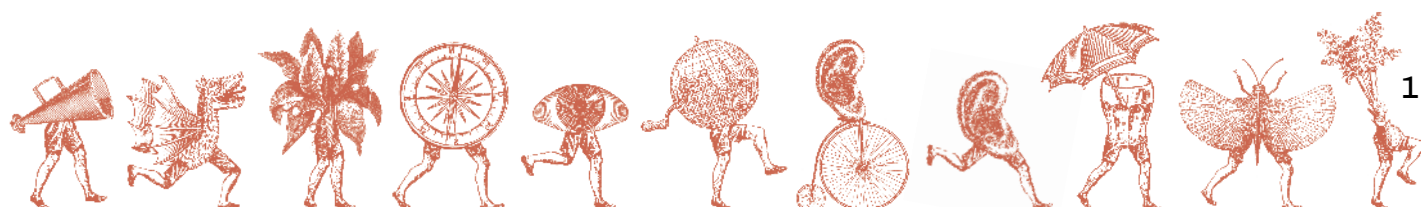
Qui n'a jamais rêvé de devenir détective ?

C'est ce que cet atelier propose, 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.

Nous avons peut-être déjà entendu parler de Gargantua, de Mélusine, mais du Cheval Malet, de la Galipotte et d'autres, beaucoup moins... Pourtant, la présence de ces créatures magiques a été attesté par les ombilicologues, parfois même jusque dans le Jardin des Histoires.

Ainsi, à qui sait ouvrir l'œil, les traces de leur passage ou de leur présence pérenne se dévoilent petit à petit.

A l'aide d'un carnet et d'une mallette de détective, les élèves sont répartis en petits groupes et se lancent dans une enquête archéo-imaginaire, à la recherche d'indices naturels. A eux de faire jouer leur imagination et leur esprit critique car c'est grâce à ces qualités qu'ils pourront ouvrir l'œil, et ainsi rencontrer les prodigieux êtres qui peuplent nos pays...



OBJECTIFS

En général :

Développement de l'esprit critique.
Découverte de la nature et de son environnement.
Approche ludique de la faune et la flore.

Un peu de méthode :

Observation accrue et déduction structurée.
Construction d'une argumentation.
Travail en groupe.

Acquérir un savoir-faire :

Affinage de la logique.
Repère géographique.

À VOIR OU À REVOIR

Découvrir une ou des histoires liées aux êtres légendaires du territoire poitevin :

- *Mélusine*
 - *Les Fadets*
 - *La Galipotte*
 - *Le Cheval Malet*
- (voir bibliographie, entrée UPCP Métive)

Faire une sortie si possible, pour réaliser une enquête sur les végétaux et ainsi aiguïser le regard.

Aborder la notion de territoire :

Où nous trouvons-nous ? Quel est le territoire que nous connaissons ?





Niveau(x): du CE2 à la 6ème

Durée : 1h43

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Cet atelier permettra, au moyen de références puisées au sein de l'histoire de l'art, de plonger dans le monde merveilleux du bestiaire mythique et extraordinaire, que les hommes ont inventé ou rencontré à travers les âges.

Dans un premier temps, place au développement de l'imaginaire, au moyen d'une discussion qui s'engage avec la classe... Nous nous remémorons chimères et autres animaux fantastiques qu'ils ont pu rencontrer. L'ombilicologue présente certains grands exemples.

Divisés en groupes, les élèves échangent ensuite pour imaginer l'aspect de leur propre créature sur papier. Puis, place au volume. A l'aide de matériaux de récupération, perles, tissus, boutons, carton, et au fur et à mesure des découpages et collages, l'animal légendaire prend forme dans une boîte en carton.

Les élèves se questionnent parallèlement sur le mythe de leur monstre : comment est-il né ? Quelles émotions provoque-t-il quand on le rencontre ? ...

Lorsque le travail plastique est terminé, place à la présentation. Qui sont ces animaux, quelles sont leurs histoires ?



OBJECTIFS

En général :

Développement du sens de l'observation et de la curiosité.
Pratique réelle et sensible de création : utilisation large et diversifiée des arts plastiques.

Un peu de méthode :

Capacité d'attention et de sensibilité aux productions.
Structurer et donner du sens à son oeuvre.
Travail en groupe.

Acquérir un savoir-faire :

Acquisition d'un nouveau lexique.
Prise de parole adaptée : formulation de ses opinions, échanges oraux.

À VOIR OU À REVOIR

Aborder quelques légendes ou mythes évoquant les chimères et le bestiaire fantastique :

- Mélusine
- Le Cocatix
- La bête du Gévaudan
- Georges contre le Dragon

... Qui peuvent inquiéter. Mais aussi :

- Pégase et Bellérophon
- Oedipe et le Sphinx
- Le Phénix

Aller voir cette page, proposée par le Service de l'Inventaire du Patrimoine, à la Région Nouvelle-Aquitaine :

[HTTPS://INVENTAIRE.POITOU-CHARENTES.FR/OPERATIONS/LE-PATRIMOINE-ROMAN/64-DECOUVERTES/727-MONSTRES-DANS-L-ART-ROMAN-EN-POITOU-CHARENTES](https://inventaire.poitou-charentes.fr/operations/le-patrimoine-roman/64-decouvertes/727-monstres-dans-l-art-roman-en-poitou-charentes)

Mixer la littérature à la découverte iconographique en abordant quelques représentations célèbres dans l'histoire de l'Art.



FABULEUSE



HERBORISTERIE

Niveau(x): du CM1 à la 6ème

Durée : 1h33

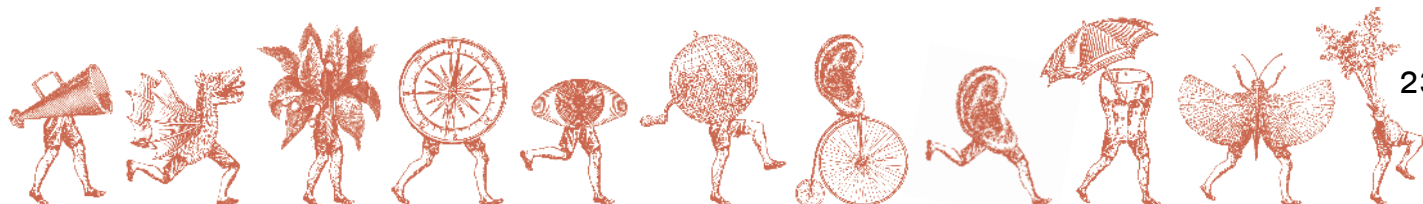
DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Dans cet atelier, il s'agira de partir à la recherche des plantes du Jardin des Histoires car au sein de chacune se trouve un secret de guérison.

Mêlant l'imaginaire au savoir, l'activité se déroule en trois temps : une immersion grâce à une histoire et une discussion avec les élèves, la recherche de plantes dans le jardin, et un temps d'écriture d'invention.

A l'aide d'un plan, les élèves, répartis en petits groupes, partent en exploration dans le jardin pour trouver une à plusieurs plantes emblématiques, et en découvrir les propriétés médicinales. Accompagnés d'un livret d'herboriste, ils laissent parler leur créativité pour inventer une histoire autour de ces propriétés médicinales, à mi-chemin entre magie véritable et symbolique des plantes.

Celles-ci attirent depuis la nuit des temps la fascination de tous les peuples, à nous d'en percer les mystères...



OBJECTIFS

En général :

Découverte d'un environnement naturel.
Savoir reconnaître et prélever une information essentielle.

Un peu de méthode :

Utilisation de clés de détermination naturalistes.
Observation, description, construction d'un récit.
Travail en groupe.

Acquérir un savoir-faire :

Enrichissement du répertoire d'histoire et des connaissances végétales.
Acquisition de vocabulaire.
Repère géographique.

À VOIR OU À REVOIR

Se plonger dans l'univers du conte végétal :

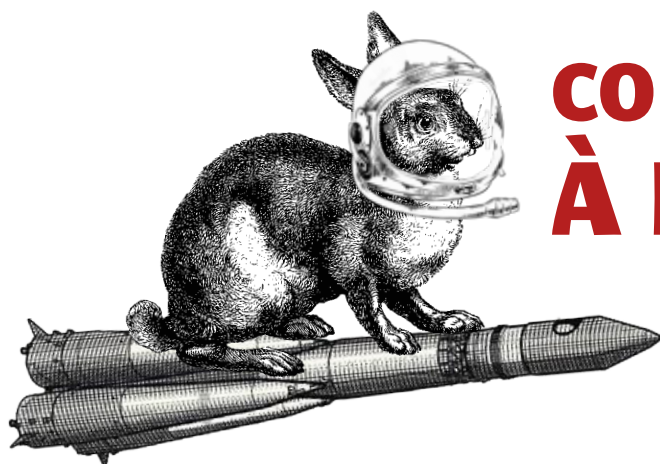
Expliquer quelques contes étiologiques.

Comprendre le déroulement d'une histoire à partir d'un schéma narratif simple.

Aborder les notions de propriétés biologiques et médicinales des plantes.

Prendre pour exemple Hildegarde de Bingen : vous pouvez feuilleter Paul Ferris, *Les remèdes de santé d'Hildegarde de Bingen*, Poche Marabout.





CONTE À LA PAGE

Niveau(x): du CM2 à la 6ème - déclinable au cycle 4 et après.

Durée : 1h43

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

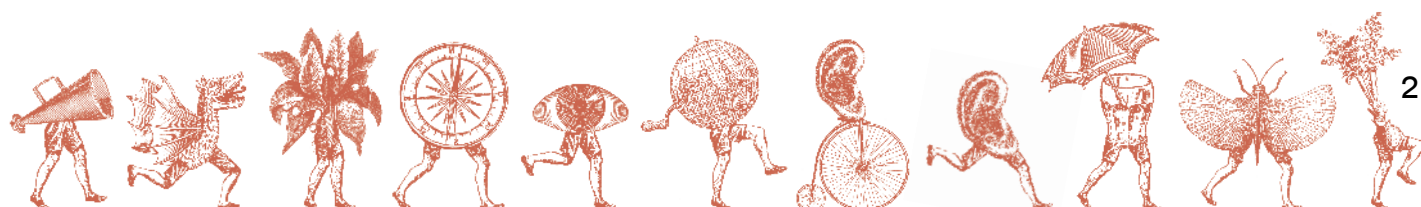
Cet atelier est à mi-chemin entre l'atelier d'écriture et le travail autour de l'oralisation.

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. Les élèves sont répartis en groupes et jouent avec la matière, généralement sous forme de devinettes : *Dressez le portrait d'un personnage d'histoire sans en donner le nom, quel est-il ?*

Ensuite, en classe entière, nous choisissons un grand classique et posons chacune des étapes de l'histoire pour se la remémorer, avant de s'amuser à la détourner. Chaque groupe se verra 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 décallée !



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.

À VOIR OU À REVOIR

Comprendre le déroulement d'une histoire à partir d'un schéma narratif simple.

Revoir les contes traditionnels, dans leur forme classique. Par exemple :

Le Petit Chaperon Rouge est attesté depuis la période médiévale et dans sa première version «figée» à l'écrit, chez Perrault, se termine mal.

Blanche Neige est une histoire beaucoup plus violente que celle portée à l'écran par Walt Disney. Elle raconte le parcours d'une jeune fille devenant femme et par cela, symbolise le passage délicat de la puberté.

Etudier plusieurs versions d'une même histoire et aborder la question de l'oralité : *Comment une histoire se transmet et s'actualise ?*

Aborder la notion de détournement au sein du récit.



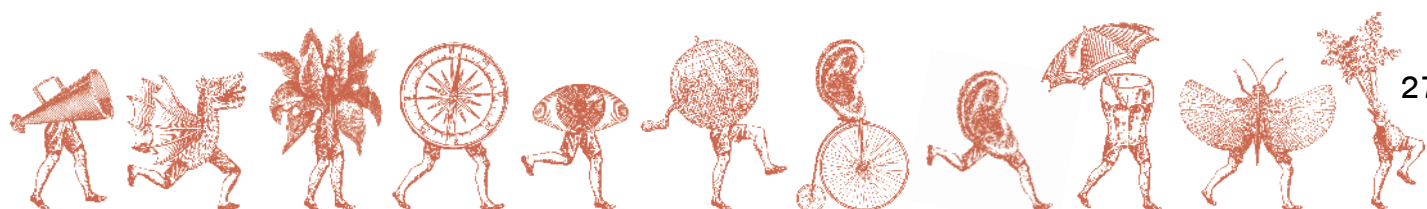
LES INTERVENTIONS EN CLASSE

Des conteurs professionnels interviennent en classe, en amont ou en aval de votre visite au Nombriil du Monde. En concertation avec les conteurs, les interventions s'adaptent au mieux à vos projets d'écoles.

Restitution possible, à choisir en concertation avec l'intervenant.
Quelques exemples : veillée partagée avec les parents, enregistrements d'histoires sur support numérique, spectacle au jardin des histoires...

Les projets d'intervention présentés ci-après le sont à titre indicatif. Chaque projet étant unique, il est important de pouvoir les travailler en amont, avec les artistes intervenants et le Nombriil du Monde.

Adaptation des séances selon l'âge et les besoins de chaque groupe.



LES INTERVENTIONS EN CLASSE (SUITE)

QU'EST-IL POSSIBLE DE FAIRE EN...

... 2H D'INTERVENTION ?

Pour le cycle 1, cycle 2, cycle 3, cycle 4

Une immersion sous la forme d'une racontée d'histoires avec une thématique large ou précise (contes merveilleux, contes de randonnée, contes végétaux, etc...), avec échange avec les enfants.

ENTENDRE

... 4H À 6H D'INTERVENTION ?

Pour le cycle 1

Une découverte et une immersion dans le conte, les chansons et les comptines avec un début de pratique accompagnée – on commence à chanter et à malaxer les histoires.

**ENTENDRE
ET DIRE**

Pour le cycle 2, cycle 3, cycle 4

Une découverte et une immersion dans le conte, au moyen d'une thématique donnée, une pratique accompagnée et une amorce de création – on peut mettre en musique les histoires, pratiquer l'expression corporelle, s'amuser avec les jeux de mots, etc... Puis on commence à créer des histoires.

... AU-DELÀ DE 8H D'INTERVENTION ?

Pour le cycle 1

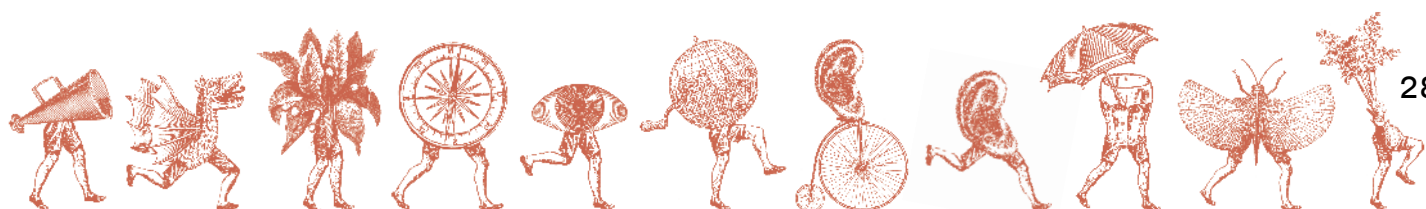
Une découverte et une immersion dans le conte, les chansons et les comptines, de la pratique accompagnée puis de la création et de la racontée – on apprend des chants, des rondes, des comptines et on transforme les histoires. Pour les projets plus conséquents et selon les classes, les enfants peuvent raconter.

**ENTENDRE,
DIRE ET
RACONTER**

Pour le cycle 2, cycle 3, cycle 4

Une découverte et une immersion dans le conte, au moyen d'une thématique donnée, une pratique accompagnée puis de la création – en fonction de l'importance du projet, les enfants deviennent acteurs et créateurs de leur démarche, puis conteurs.

Il est possible d'ajouter un Tour de Contes aux heures d'intervention – spectacle mis en scène avec le répertoire de l'artiste (de 45min à 1h30).



BIBLIOGRAPHIE

POUR VOUS, ENSEIGNANTS

Théorie et symbolique du conte :

Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, Pocket.

Henri Gougaud, *Renaître par les Contes*, Albin Michel.

Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Points.

Sur le Petit Chaperon Rouge, spécifiquement :

Anne-Marie Garat, *Une faim de loup*, Actes Sud.

Michel Gautier, *Le vrai petit chaperon rouge et autres contes*, édition bilingue, Geste Editions.

Un peu de répertoire :

Paul Sébillot, *Croyances, mythes et légendes des pays de France*, Omnibus.

Ténèze Marie-Louise, Delarue Paul, *Le conte populaire français*, en 4 tomes.

En Poitou-Charentes-Vendée :

Léon Pineau, *Contes du Poitou*, Ouest France.

Bernadette Bidaude, *La Vendée fantastique et légendaire*, Geste Editions.

Michel Valière, *Contes des Grands-Mères des Charentes et du Poitou*, Geste Editions.

Jacky Dreux, *Contes du Marais Poitevin*, Geste Editions.

Une ressource essentielle près de chez vous :

L'UPCP Métive, Union pour la Culture Populaire en Poitou-Charentes

www.metive.org/Contes

et son Centre de documentation sur l'oralité, le CERDO,
répertoire riche et diversifié

www.metive.org/cerdo



POUR EUX, ÉLÈVES

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.

Chez Syros, éditeur jeunesse :

Rémi Saillard, Catherine Zarcate, *Le Loukoum à la pistache*.

Jean-Louis Le Craver, *Contes à rire et à trembler*.

Muriel Bloch, *Contes insolites et insolents*.

... Et toute la collection *Paroles de conteurs*.

Philosophie et contes, à partir de 7 ans :

Michel Piquemal, *Les Philo-fables*, Albin Michel.

Michel Piquemal, *Les Philo-fables pour la Terre*, Albin Michel.

Michel Piquemal, *Les Philo-fables pour vivre ensemble*, Albin Michel.

Pour les plus petits :

M.C. Bruley et L. Turner, *Enfantines*, Ecole des Loisirs.

Comptines et jeux de doigts, Nathan.

F. Bobe et M. Clavelet, *Cocottes et coqs coquets*, Albin Michel.

F. Bobe et M. Clavelet, *La hulotte à lunette*, Albin Michel.

Les albums des collections *A petits petons* et *A l'ombre de...* des éditions Didier Jeunesse.

Nature et Imaginaire :

Bernard Bertrand, *L'herbier oublié*, Plume de Carotte.

L'Herbier des petites fées, Grenouille.

L'Herbier des apprentis sorciers, Grenouille.

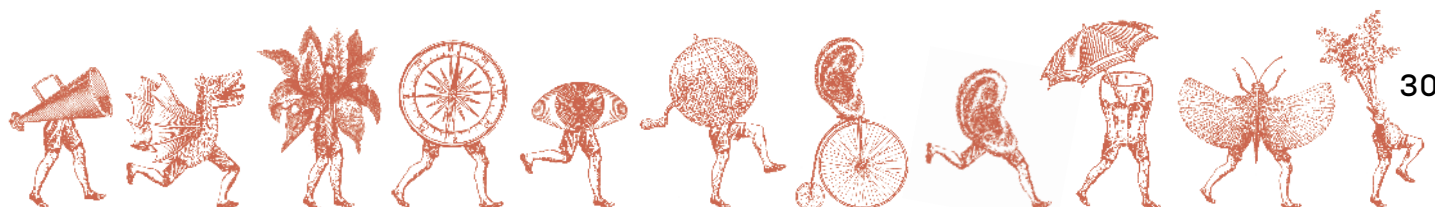
Histoires détournées :

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.



LEXIQUE

AU NOMBRIL DU MONDE

Le Nombril : situé à Pougne-Hérissou, 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 Nombril a dans le ventre... Evidemment.

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

Robert Jarry : forgeron de Pougne-Hérissou, fondateur de l'ombilicologie avec...

John Barney Fergusson : américain, parachuté sur Pougne-Hérissou.

Minerai de conte : contient toutes les histoires du monde.

Gargan : un géant gourmand, qui s'est endormi dans le jardin.

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'Anthrogonie.

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 le 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 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.



LEXIQUE (suite)

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, sociétaux, 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 celle-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 «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 :

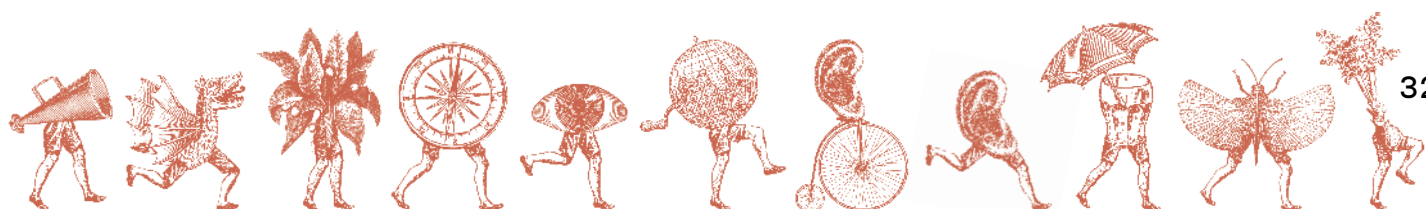
Il nous fait rire aux dépens d'un bête ou d'un puissant.

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 Nombriil du Monde*.



LEXIQUE (suite)

La fable :

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

Le geste :

Récit du Moyen-Âge relatant des épopées légendaires héroïques.

L'épopée :

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, ...

LE FÉRIQUE

Petit peuple ou petites créatures désigne les petits êtres humanoïdes issus des mythologies et du folklore, principalement celtiques et nordiques : les fées, mais aussi les lutins, trolls, gnomes, elfes et êtres assimilés.

Fée : une fée est un être légendaire, généralement décrit comme anthropomorphe et féminin, d'une grande beauté, capable de conférer des dons aux nouveau-nés, de voler dans les airs, de lancer des sorts et d'influencer le futur. L'idée que l'Homme se fait des fées varie selon les cultures et les pays.

Elfe : créature légendaire anthropomorphe dont l'apparence, le rôle et la symbolique peuvent être très diverses. À l'origine, il s'agissait d'êtres de la mythologie nordique, dont le souvenir dure toujours dans le folklore scandinave. Les elfes étaient originellement des divinités mineures de la nature et de la fertilité. On les retrouve dans la mythologie celtique.

Gnome : petite créature humanoïde légendaire, qui a gagné le folklore européen. Il est caractérisé par une très petite taille, une vie souterraine, et une grande connaissance des secrets telluriques.

Lutin : créature humanoïde nocturne de petite taille, issue au sens strict du folklore et des croyances populaires de certaines régions françaises. En plus de sa taille réduite, le lutin est réputé pour son espièglerie, son don de métamorphose et d'invisibilité, son côté facétieux bienfaisant ou malfaisant, sa susceptibilité, et surtout son habitude de s'occuper des foyers humains.

Nain : créature humanoïde imaginaire souterraine de petite taille, dont la figure actuelle est principalement issue de la mythologie nordique et des croyances germaniques médiévales. Ils sont d'excellents forgerons aux demeures souterraines ou montagnardes. Peu à peu, ils sont perçus comme de petits êtres.



LE BESTIAIRE

Cocatrix : animal fabuleux et imaginaire, qui possède selon la légende une tête de coq, des ailes de chauve-souris et un corps de serpent ou de coq.

Pégase : cheval ailé, généralement blanc, ayant pour père Poséidon. Il naît avec son frère, Chrysaor le géant, du sang de la Gorgone Méduse, lorsqu'elle est décapitée par le héros Persée.

Manticore : animal fabuleux d'origine persane, ayant un corps de lion, un visage d'homme, et une queue de scorpion. Il a une triple rangée de dents et dévore les hommes.

Hrosshveli : animal imaginaire issu du folklore islandais. Il y est décrit comme une baleine-cheval qui sévirait dans les mers d'Islande. Selon les nombreuses légendes dont il est le sujet, ce monstre marin frapperait la surface de l'eau avec sa queue de cheval et provoquerait des vagues gigantesques pour faire sombrer les navires.

Basilic : bête légendaire, souvent présentée comme un reptile, mentionnée dès l'Antiquité gréco-romaine comme étant un petit serpent au venin et au regard mortel. Durant le Moyen Âge, il fut plus souvent décrit comme un mélange de coq et de serpent.

Nue : créature fantastique de la mythologie japonaise. Elle a la tête d'un singe, le corps d'un chien, les pattes d'un tigre et un serpent à la place de la queue. Un nue peut aussi se transformer en nuage noir et voler. Manger un nue est censé guérir le hoquet. Le nue serait entouré, d'après certaines légendes, d'un nuage puant.

Chupacabra : créature qui est décrite par des témoins comme ayant des yeux rouges, deux trous pour les narines, une bouche avec des crocs saillants vers le haut et vers le bas et serait couverte de poils noirs. Elle ressemble selon certains à une chauve-souris. Elle fait partie de la culture populaire dans toute l'Amérique Latine. L'animal se nourrirait en suçant le sang des animaux de ferme comme les chèvres ou les vaches.

Tarasque : animal du folklore provençal. Elle était censée hanter les marécages près de Tarascon, détruisant tout sur son passage et terrorisant la population. Ce monstre est une sorte de dragon à six pattes courtes comme celles d'un ours, un torse comme celui d'un bœuf, recouvert d'une carapace de tortue et muni d'une queue écailleuse se terminant par un dard de scorpion. Sa tête a été décrite comme étant celle d'un lion aux oreilles de cheval avec un visage de vieil homme.





INFORMATIONS ET RESERVATIONS

05 49 64 19 19
publics@nombril.com

le Nombriil du Monde
7 rue des merveilles
79130 Pougne-Hérisson

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

RETROUVEZ-NOUS AUSSI SUR

