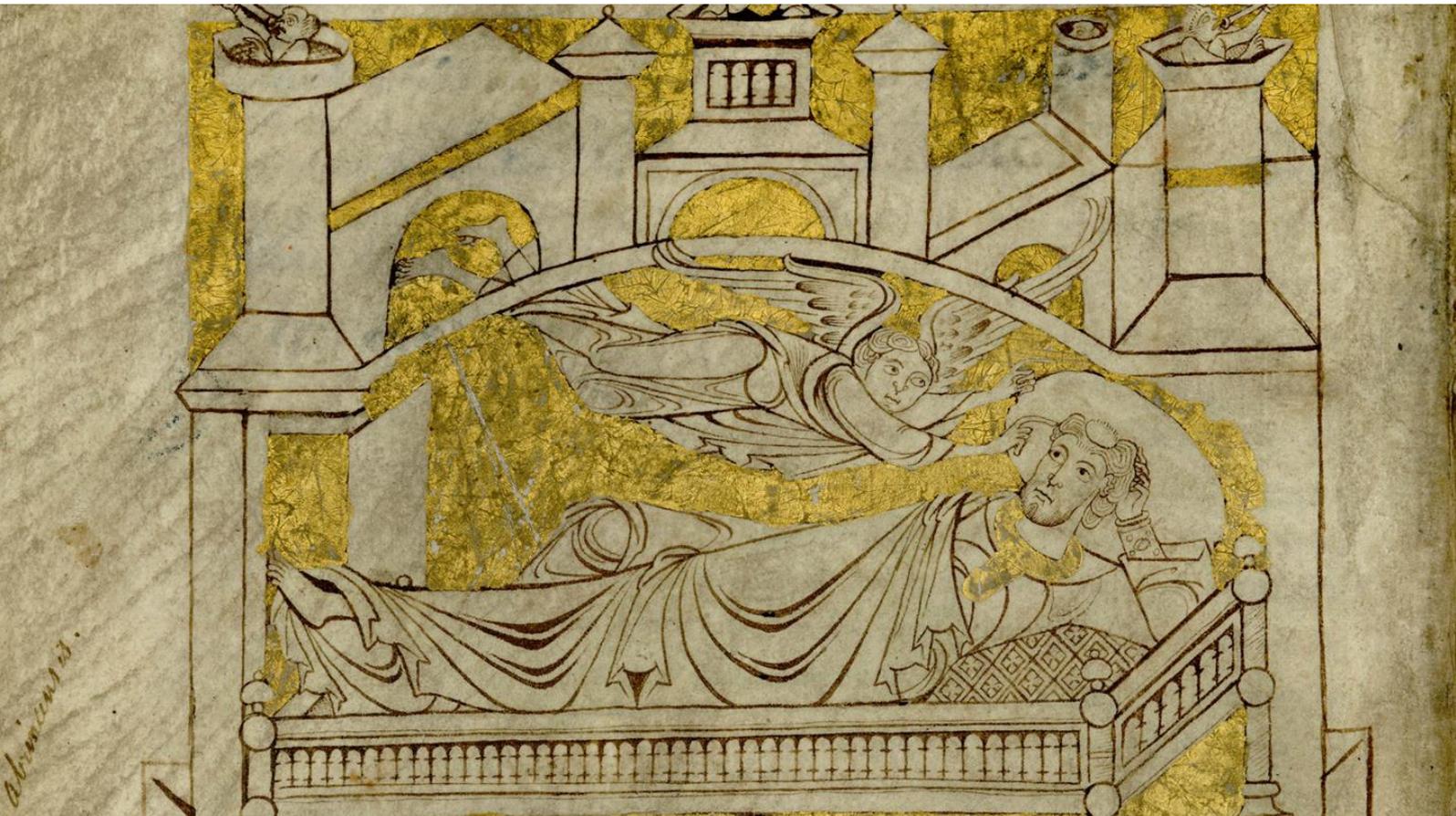


CONTES ET LÉGENDES

Pistes pédagogiques



Sommaire

Langue / Littérature	1
Arts Plastiques	3
Prolongements dans la BD	5

Langue / Littérature

Frémir, rêver, s'évader

- Chaque équipe choisit une des légendes ou un des contes du dossier « Anthologie contes et légendes », trouve une musique et quelques images pour l'illustrer puis l'enregistre ou la lit à toute la classe en projetant au fur et à mesure les images choisies.
- Sortie à Avranches et/ou dans la Baie. Lecture des contes dans des endroits ayant une ambiance particulière (Jardin des plantes, Jardin Bergevin, haut de la Tour de la Maison Bergevin, allée des Juges, Église Saint-Gervais, plateforme de l'ancienne cathédrale, etc.) ou ayant un rapport avec le texte évoqué (face à Tombelaine, à Saint-Jean-Le-Thomas, etc.).
- Les élèves de collège ou de lycée vont raconter leurs contes à des élèves de maternelle ou de primaire.
- Écouter un conte ou un enregistrement de conte, s'interroger sur les moyens oraux utilisés par le conteur pour rendre son texte vivant : débit, accentuation, intonation, accélération, ralentissement, utilisation des silences, art du suspense, de la surprise, retardement de la révélation, dimension répétitive, gradation dramatique, etc. Après avoir recensé quelques-uns des effets, les élèves sont invités à les appliquer à leur tour.

Sensibiliser au latin, à l'Ancien français...

- Choisir un passage des *Chroniques latines du Mont Saint-Michel* ou/et du *Roman du Mont Saint-Michel* de Guillaume de Saint-Pair (www.unicaen.fr/services/puc/sources/gsp/), faire repérer aux élèves les mots qu'ils peuvent identifier. Si les élèves sont latinistes, traduire un petit passage. S'ils ne le sont pas leur donner trois ou quatre extraits en français et leur demander de repérer celui qui correspond au texte en latin ou en ancien français puis leur faire observer quelques points de langue (par exemple, leur faire prendre conscience qu'en latin, il n'y a pas d'article, pas d'accent, qu'un même mot ne se termine pas toujours par les mêmes lettres, etc.) ou les faire réfléchir sur l'évolution de la langue (par exemple en leur faisant confronter un passage en latin, un passage en ancien français et sa traduction en langue moderne, en montrant que l'ancien français est plus proche du latin que le français moderne).

Analyser

- Choisir dans l'anthologie trois ou quatre contes, chercher les points communs pour essayer de trouver les caractéristiques du genre.
- Choisir un conte du corpus, demander aux élèves de le découper en parties. Comparer les découpages proposés avec le schéma narratif. S'interroger sur l'intérêt et les limites de tels schémas.
- À partir d'un corpus, demander aux élèves de rechercher des « actions » qui reviennent plusieurs fois (ex. interdiction, transgression, départ, tâche difficile, etc. Après mise en commun, distribution de quelques-unes des fonctions de Propp et recherche de ces fonctions dans les textes du corpus. Même chose avec la proposition de Brémond. Discussion sur les implications de telles approches (dimension universelle des contes, homme préprogrammé même dans sa création, homme = théories déterministes, anti-humanistes, approches

réductrices, non prise en compte des dimensions sociales, historiques, esthétiques, etc.).

- À partir d'un petit corpus, reconstitution du schéma de Greimas. (à trouver dans le dossier pédagogique Contes et Légendes)
 - Prise de conscience que les personnages ne sont pas les seules formes agissantes dans un récit. Discussion sur les forces et faiblesses d'un tel schéma.
- Comparer trois ou quatre variantes d'un même conte, répertorier les ajouts, les disparitions, les modifications, l'ordre des événements, les évolutions des personnages, etc. S'interroger sur le pourquoi de ces différentes variantes.
- Choisir un conte de l'anthologie et le confronter aux différentes théories du conte = prendre conscience des dimensions polysémiques du genre, s'interroger sur le concept d'interprétation, sur les limites de l'interprétation (cf. Umberto Eco).
- Choisir un corpus, faire repérer aux élèves la dimension merveilleuse mais également des traces des modes de vie, coutumes et organisations sociales de la période médiévale.

Conter

- Après avoir lu en classe les différentes légendes évoquant la vie de saint Aubert, demander aux élèves d'inventer un nouvel « épisode » des « aventures de saint Aubert ».
- Inventer la suite du texte ci-dessous puis comparer la ou les versions rédigées par les élèves avec celle de Guillaume de Saint-Pair (cf. anthologie).

« Une habitude ancienne voulait que, la nuit, personne au monde, cleric ou laïc, n'eût en aucune circonstance l'audace de s'introduire dans l'église de saint Michel, pour quelque motif que ce fût, jusqu'à l'heure où tombait le poids de l'horloge placée au-dehors qui indiquait l'heure des matines. [...] Cependant, un homme vint trouver le marguillier [...] pour leur faire une demande insensée que je ne manquerai pas de vous exposer : il leur demanda à quoi était dû le fait que personne ne dormait dans l'église, comme cela se faisait dans plusieurs autres où se trouvent de ces précieuses reliques [...] Les autres répondirent : "Par respect pour les saints anges qui y affluent très souvent la nuit. Et personne, assurément, ne pourrait supporter la vue de cet éclat lumineux qui environne les anges. – Par ma foi, dit-il, j'ai formé le projet d'y passer une nuit à veiller, si l'on voulait bien m'y autoriser." À ces mots, chacun se mit à rire : ils croyaient qu'il plaisantait [...] Et pourtant, à force de prières répétées, il les fit céder, de guerre lasse : ils accédèrent à sa demande, et personne ne lui opposa de refus. Il jeûna trois jours entiers consécutifs, et le dernier, il se lava avec soin. À la tombée de la nuit, il pénétra dans l'église et s'y dissimula »

- Visiter le musée d'Art et d'Histoire ou le Scriptorial, repérer un objet original, inattendu. À partir de cet objet, inventer un conte, une légende. Le même objet peut être choisi par plusieurs personnes = possibilité de confronter les productions écrites.
- Donner aux élèves quelques personnages-types, quelques lieux (éventuellement réels et connus des élèves) et quelques-unes des fonctions de Propp et leur demander de rédiger un conte utilisant tous ces éléments.

ARTS PLASTIQUES

- « Des images à titre de preuves ! » Programme : La représentation plastique (la narration visuelle) Cycle 3.
On pourra demander aux élèves de produire des images pour rendre crédible une légende et accroître l'efficacité de leur narration. Il s'agira de présenter la légende de manière à ce qu'elle paraisse la plus vraie possible.
- « *Comic strip* » Raconter une de ces légendes en quelques cases (3 ou 4).
Organiser des images en travaillant le cadrage et l'échelle des plans dans une intention narrative.
- Création d'un théâtre à l'ombre et mise en scène par équipe des contes choisis dans l'anthologie

PROLONGEMENT DANS LA BD

