

Atelier-conte *L'horloge et l'escalier m'ont raconté...*

Cycle 2



L'activité en autonomie qui est proposée est un atelier d'écriture de conte, mené par l'enseignant. Celui-ci interroge à tour de rôle les enfants pour recueillir des idées, afin de composer un conte de manière dynamique, pendant 30 minutes. Il peut être repris, par la suite, en classe, plus en détails.

Cet atelier vise à solliciter l'imagination et la créativité des enfants pour attirer leur attention sur deux éléments de la collection d'arts décoratifs du musée Fabre. Leur intérêt pour des objets d'autres époques sera, ainsi, réveillé.

Il convient d'asseoir les enfants dans la cage d'escalier, ou dans la cour pour le déroulement de cet atelier. Après que le conte soit noté, les enfants peuvent être amenés au deuxième étage pour voir les objets sur lesquels porte le conte. Il s'agit d'un régulateur de parquet et d'un escalier en colimaçon.

Le dispositif de cette activité est déposé à l'enseignant par le guide.



Jean-Baptiste Baillon
Régulateur de parquet, 18^e siècle
Bois, Bronze doré

Etape 1 :

Montrer la reproduction de la grande horloge, qui est un régulateur de parquet, servant à régler toutes les pendules de la maison. Son mécanisme permettait une justesse de l'heure avec seulement une minute de retard par semaine.

Inviter les enfants à imaginer un début de conte, en proposant :

Les personnages

- des enfants, des êtres fantastiques, des personnages connus d'autres contes, un horloger, une famille, etc.

L'endroit où l'action se déroule

- une maison, un château, une école, un musée, etc.

Le temps

- dans le passé, dans le présent, dans le futur, etc.

Un problème à résoudre, une intrigue

- l'horloge marche à l'envers, l'horloge parle à certains moments de la journée, il cache un trésor ou un secret ; l'horloge est une porte de passage vers une autre époque ou endroit ; l'horloge se transforme en autre objet ; personnage enfermé dedans ; l'horloge ralentie ou accélère le temps dans la maison, etc.

Etape 2 :

Présenter aux élèves la reproduction de l'escalier en fonte. Celui-ci mène aux combles, où se trouvaient, à l'époque, les chambres des domestiques, et permettait à la femme de chambre de la comtesse Fanny Despous de Paul de la rejoindre.



Escalier en colimaçon
Fonte

Le dénouement

Imaginer vers où pourrait mener cet escalier, lieu qui permettrait une solution à l'intrigue choisie dans la première partie, en fonction des personnages, le temps et l'endroit retenus. Exemples :

- les personnages qui ont pris le passage vers une autre époque ou lieu, n'arrivent pas à revenir et finissent par emprunter l'escalier qui les ramène à la maison ;
- la seule façon d'arrêter la maison qui s'accélère ou se ralentie à cause de l'horloge, c'est de construire un escalier en fonte qui va au toit et laisse entrer l'aube, chaque matin, qui remet tout en ordre ;
- on est dans un musée où normalement il n'y a pas de tel escalier et personne ne comprend d'où il est apparu, il est l'objet dans lequel se transforme l'horloge à certains moments de la journée, il mène vers l'atelier secret de l'horloger qui avait fait l'horloge magique et est le seul à savoir comment arrêter les transformations régulières
- etc.

Pour conclure :

Les enfants montent au deuxième étage et, en découvrant les objets dans leur contexte, partagent leurs impressions.

Bibliographie:

Bruno de La Salle, *Le murmure des contes*, En collaboration avec Henri Gougaud, Édition Desclée Brouwer, 2002

Nicole Belmont, *Poétique du conte (essai sur le conte de tradition orale)*, Gallimard

Vladimir Propp, *Morphologie du Conte*, Points-Seuil, Paris

Michel Hindenoch, *Conter, un art?*, Editions La Loupiote

Agnès Chavagnon, *Former des enfants conteurs*, Hachette éducation, coll. Pédagogie pratique à l'école