



Le château enchanté

Dossier pédagogique



Niveaux : TPS à GS

Le musée	3
Objectifs	4
Déroulement	5
Pistes pédagogiques	11
Conditions de visite	12
Ressources	13
Notes	14



Le Musée du château de Mayenne est un service de Mayenne Communauté qui a ouvert ses portes au public le 21 juin 2008. Son ouverture résulte de la découverte fortuite en 1993, d'arcades carolingiennes sous l'enduit des murs. Après observation de M. Jacques-Henri Bouflet, Architecte des Bâtiments de France, et des premiers sondages archéologiques, l'édifice est classé *Site Archéologique d'Intérêt National* par le Ministère de la Culture en 1995.



Différentes campagnes de fouilles sont alors menées de 1996 à 2000 par l'Oxford Archeological Unit, en partenariat avec l'Université du Maine. La conclusion de ces études nous montre qu'une partie des murs de cet édifice appartient à un palais carolingien du 10^e siècle. Les édifices de cette époque, autres que religieux, sont extrêmement rares dans toute l'Europe, ce qui confère un caractère exceptionnel au château de Mayenne.



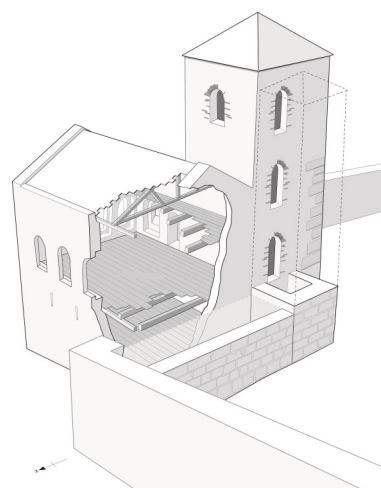
En outre, les fouilles menées au château ont livré une grande série d'objets médiévaux en lien avec l'histoire du site et, surtout, une cinquantaine de pions de jeu de tric-trac d'une rare qualité datés des 10^e-12^e siècles, ainsi qu'un ensemble de 37 pièces d'échecs. Unique en Europe, cette collection illustre deux des jeux les plus populaires au Moyen-Âge. La qualité historique du bâtiment et l'importance des découvertes archéologiques ont donc conduit à un projet de mise en valeur de ce

site par la création d'un musée, aujourd'hui Musée de France, dédié au Moyen-Âge.

Le château de Mayenne a connu des fonctions successives, qui se traduisent dans l'évolution architecturale du logis :

- 10^e siècle, c'est un palais carolingien, dont la fonction est essentiellement résidentielle ;
- Du 13^e au 15^e siècle, le palais devenu château fort a un rôle essentiellement militaire ;
- 19^e siècle, c'est une prison ;
- 21^e siècle, c'est un musée.

Toutes ces différentes périodes se trouvent aujourd'hui entremêlées dans les murs du château.



Le musée, constitué du logis et d'une extension contemporaine en bois, relate l'histoire de la ville de Mayenne, expose le résultat des fouilles et propose de découvrir l'ensemble des collections médiévales du département.

Thème	Il était une fois à Mayenne, un château enchanté... Dans ce conte merveilleux où la magie se mêle à l'histoire, les enfants deviennent chevalier, fée ou princesse, personnages sortis tout droit du Moyen Age...
Classe	Maternelles
Durée	Environ 1h30
Objectifs pédagogiques	- Découvrir le château par l'occupation des espaces qui structurent le lieu - Eveiller la curiosité et favoriser l'imagination par le château médiéval et l'univers du conte
Place dans les programmes	- Apprendre en se remémorant et en mémorisant - Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe - Oser entrer en communication - Échanger et réfléchir avec les autres - Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix - Se repérer dans le temps et l'espace
Techniques utilisées	- Déambulation - Observation - Visite contée et interactive - Manipulation - Imagination
Outils	- Le conte - Supports visuels - Mallette pédagogique
Fonctionnement	- En classe entière - Accompagnée par une médiatrice culturelle - En 3 temps distincts par scènes : - Scène contée - Scène restituée (par les enfants) - Scène illustrée (par des accessoires, visuels)
Matériel (fourni par le musée)	- Mallette pédagogique avec accessoires - Supports visuels (images, objets)

Dans l'imaginaire collectif, le Moyen Âge est associé aux chevaliers, aux princes, aux princesses et aux châteaux.



Malgré les époques qui s'y entremêlent et le fait qu'il abrite un musée, le château de Mayenne, nous a semblé propice au conte et à l'imaginaire.

Il s'agit avant tout d'une découverte de ce lieu emblématique par le conte.

I/ DESCRIPTION GENERALE DE LA SEANCE

Dans sa structure, cette visite reprend le schéma classique du **conte** (une situation initiale, un élément perturbateur, des épreuves...).

Ce conte est divisé en 7 **scènes**. Chaque scène est contée dans une pièce différente et emblématique du château et se découpe en trois parties distinctes :

Durée d'une scène, environ 10 minutes

1/ La scène contée

La scène est contée par la médiatrice

Les enfants sont assis et écoutent la médiatrice.

L'imaginaire est fortement sollicité car le conte ne s'appuie que sur l'écoute.

2/ La scène restituée

Les enfants sont assis

Moment d'échange entre les enfants et la médiatrice sur ce qu'ils ont compris de l'histoire, des personnages, avec leurs mots, leur imaginaire.

3/ La scène illustrée

Les enfants qui ne sont pas sollicités sont assis

Matérialisation des personnages par des accessoires contenus dans une mallette pédagogique (possibilité de déguiser l'enfant désigné)

Reproduction des principaux éléments de la scène

Utilisation de certains objets exposés dans les vitrines du musée ou la salle du château

Ces trois moments distincts permettent de donner un rythme différent à la visite.



II/ DESCRIPTION DE LA VISITE CONTEE

1/ Les personnages

- Le roi
- La reine
- La princesse Héloïse
- Le prince Théo
- La sorcière-sous-le-château
- Le lutin jaune
- La fée
- Le vieux sage
- Le chevalier noir

2/ Le résumé du conte

C'est l'histoire d'un **roi** et d'une **reine** qui vivent dans le château avec leurs deux enfants : la princesse **Héloïse** et le prince **Théo**.

Un jour, la reine tombe malade. Les enfants décident donc d'aller rencontrer **la sorcière-sous-le-château** pour qu'elle fabrique une **potion magique** capable de guérir leur mère. La sorcière fabrique la potion mais elle constate que l'ingrédient le plus important a disparu : **le sel**. C'est le méchant **lutin jaune** qui l'a volé. Les enfants sont tristes, leur projet a échoué.

Tout à coup, une **fée** apparaît pour aider Héloïse et Théo. Elle leur dit que le Lutin Jaune se cache tout en haut de la plus grosse et de la plus grande tour du château. Avant de se mettre en route, Théo emmène un trésor avec lui.

Au milieu de leur voyage, les enfants arrivent dans un lieu magique et un **vieux sage** magicien apparaît. Il leur conseille d'aller à la recherche de la flûte enchantée. Si on joue de la flûte, les personnes méchantes deviennent gentilles.

Enfin le prince et la princesse arrivent devant la porte de la tour, repaire du lutin jaune. Mais la tour est gardée par un **Chevalier Noir**. Les enfants donnent le trésor au chevalier et en échange il les laisse passer. Les enfants rencontrent le méchant lutin jaune.

Héloïse joue de la flûte et le lutin devient gentil. Les enfants retrouvent le sel dans un recoin du donjon et l'ajoutent à la potion. Après avoir tout bu, la reine guérit miraculeusement. Ils vécurent longtemps et très heureux dans ce beau château.

3/ Le parcours de visite

Par les différentes scènes et le parcours, les enfants sont amenés à découvrir plusieurs salles du château et du musée. Cette déambulation permet

non seulement une découverte d'un lieu nouveau (pour la plupart) autre que la maison et l'école, une appréhension de l'espace et un éveil culturel.

Par la visite contée, nous associons à la fois une prise de connaissance d'un espace patrimonial et une histoire, un conte permettant à l'enfant une découverte ludique du lieu.

Avant de débiter la visite à l'intérieur du château, lieu où s'est déroulée notre histoire il y a fort longtemps, il est nécessaire d'introduire le discours. Ainsi, pour ce préambule, nous avons privilégié une salle contemporaine de l'extension, la **salle de projection**.

Ce moment permet aussi d'établir un premier contact et une relation de confiance entre la médiatrice et les enfants :

Evocation du Moyen Âge et de l'imaginaire s'y rattachant (château, chevalier, princesse...)

Explication du déroulement de la séance et situer le lieu de l'histoire,
Rappel des consignes.

Nous avons ensuite créé un parcours de visite en respectant la logique du conte et en y associant autant que possible la véracité historique des salles au Moyen Âge.



III/ Le conte

1/ Définition

«... Raconter un conte de fées, exprimer toutes les images qu'il contient, c'est un peu semer des graines dans l'esprit de l'enfant. Certaines commenceront tout de suite à faire leur travail dans le conscient ; d'autres stimuleront des processus dans l'inconscient. D'autres encore vont rester longtemps en sommeil jusqu'à ce que l'esprit de l'enfant ait atteint un stade favorable à leur germination, et d'autres ne prendront jamais racine ».



Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*,
traduction de Théo Carlier, Robert Laffont 1976, réédition Pocket, 1999.

Le mot **conte** désigne un récit de faits ou d'aventures imaginaires avant tout, oral. Il présente un monde et des personnages invraisemblables, surnaturels : ils sont à l'opposé strict du réel. Malgré tout, le conteur fait quand même comme si c'était vrai ou comme si cela avait existé.

Le conte peut être parfois court ou long, conçu pour distraire ou pour édifier. Par ailleurs, le terme « conte » peut aussi désigner l'activité de conter, quel que soit le type d'histoires (épopée, légende, conte, histoire de vie, nouvelle...).

La **visite ou promenade contée** a la particularité d'utiliser un décor préexistant. Il s'agit d'une histoire qui doit faire vivre le lieu. On y intègre donc, ou des faits réalistes ou des événements historiques.

L'acte de conter tisse du lien entre ceux qui écoutent, parce que, d'une part c'est de la mémoire collective et d'autre part, à côté de « moi » quelqu'un réagit comme « moi » à l'écoute de l'histoire qui se déroule.

Toutes les images mentales ne sont pas encore en place chez le tout-petit, mais en pleine construction, de même que le langage. Le conte offre donc aux enfants un bain langagier qui fait partie intégrante de leur imprégnation et de leur ouverture au monde.

Avant même le début de l'histoire, la médiatrice éloigne le conte dans le temps pour que celui qui l'écoute le différencie de la réalité (Moyen Âge, il y a très longtemps...).

La **répétition** est aussi un outil privilégié de la petite enfance dans la construction du monde, du sens, c'est un point de repère et d'assurance. On ne s'en prive donc pas dans les séances auprès des plus petits.

A l'intérieur du discours, la médiatrice utilise des **formulettes**, nécessaire à la bonne compréhension de l'histoire.

2/ Structure

La construction des contes peut-être présentée sous la forme d'un schéma que l'on appelle **schéma narratif**. Généralement, le conte est composé de plusieurs étapes distinctes.

Ce schéma ne peut pas s'appliquer mécaniquement à tous les contes mais sert néanmoins à repérer son organisation.

La situation initiale:

Elle présente les personnages ainsi que les conditions dans lesquelles ils vivent. L'auditoire découvre le cadre dans lequel l'action va prendre naissance.

Dans notre conte, le roi, la reine et leurs enfants le prince et la princesse, vivent heureux dans le château de Mayenne.

L'élément perturbateur:

Un événement, un choix ou un personnage vient bouleverser la stabilité de la situation initiale. Cette perturbation est souvent signalée par un complément de temps « *un jour* ».

Un jour, la reine tombe malade et aucun médecin n'arrive à la guérir.

Le projet :

Afin de remédier à cette perturbation (nouvelle situation désagréable), le personnage principal va avoir une idée, un projet, c'est-à-dire qu'il décide d'une action (correspondant aux aventures).

Les enfants ont pour projet d'aller rencontrer la sorcière-sous-le-château pour qu'elle fabrique une potion magique afin de guérir la reine.

L'échec :

Cette action échoue, mettant momentanément fin au projet du personnage principal.

**Il manque un ingrédient indispensable au remède miracle : le sel.
En effet, le lutin jaune l'a volé.**



L'aide :

A ce moment du conte, apparaît une aide (objet, personnage) aidant le personnage principal dans sa quête.

Une fée aide les enfants en indiquant où se cache le lutin jaune.

L'épreuve : (il peut y avoir plusieurs épreuves)

Le personnage principal rencontre une ou plusieurs épreuves (aventures) qu'il doit surmonter afin d'améliorer sa situation.

Rechercher un objet magique dans une salle du musée et affronter un chevalier noir qui garde l'entrée du lutin jaune.

L'accomplissement de l'épreuve :

Un événement, un personnage ou une action mettent fin aux aventures du personnage principal et résolvent le problème.

Grâce à l'objet magique et à la recherche des enfants, le lutin jaune devient gentil et le sel est retrouvé.

Situation finale :

Elle marque le retour des personnages à la stabilité. Logiquement, la situation finale exprime le manque de la situation initiale.

Le sel est ajouté à la potion et la reine guérit miraculeusement.



La visite s'inscrit dans le cadre des programmes de l'Education Nationale pour l'école maternelle :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- Explorer le monde

Différentes pistes peuvent être exploitées en classe avant ou après la venue au musée.

Découverte de l'univers médiéval

Lecture de contes et histoires dont l'action se déroule au Moyen Age.

Repérage des personnages forts du Moyen Age, ainsi que de leurs accessoires associés. Réalisation de marottes de personnages médiévaux, de leurs tenues.

Après la visite : faire dessiner les personnages et les lieux du conte, de la visite. Mimer, se mettre en scène, photographier les temps de la visite.

Travail sur le château médiéval et la vie au Moyen Age : lecture de documents, construction d'un château pour la classe, comparer la vie quotidienne au Moyen Age et aujourd'hui.

Découverte du conte

Cycle autour du conte : lectures de contes traditionnels :

PETITE SECTION : Les 3 petits cochons / Boucle d'or / Roule galette / Le bonhomme pain d'épice / Les 7 chevreaux / Poule rousse

MOYENNE SECTION : Saint Nicolas / Le petit chaperon rouge / Jacques et le Haricot magique / Les musiciens de Brême / La princesse grenouille / Poucette

GRANDE SECTION : Hansel et Gretel / Le petit Poucet / Ali Baba et les 40 voleurs / La Belle au Bois dormant / Blanche Neige / Le chat botté

Exemple d'exploitation d'un conte :

Retrouver l'ordre d'apparition des personnages (silhouettes). Pour mieux se souvenir de l'entrée en scène successive des personnages, on peut aussi utiliser des instruments de musique. Chaque personnage interprété par un enfant est associé à un instrument ce qui permet à chacun de savoir à quel moment intervenir (quand résonne l'instrument en question). Après un certain temps, ne plus recourir aux instruments de musique.

Jouer l'histoire (mime). Importance de la mémoire corporelle et physique. Travail sur l'espace et le temps.

Réaliser une maquette après avoir joué le conte. Placer les éléments forts. Raconter ensuite le conte à une autre classe autour de la maquette en la faisant vivre. À partir de ces questions, inventer ensuite une autre histoire.

Conditions pratiques

Les visites/ateliers sont assurés par l'équipe du service des publics.

Forfait classe de 35 € pour les classes de Mayenne Communauté et de 40€ pour les classes extérieures à Mayenne Communauté.

Séances de 2h en moyenne

Réservation obligatoire au minimum 15 jours à l'avance

Le bus peut déposer les élèves Place Juhel avant d'aller se garer sur la cale, Quai de la République.

Seuls les groupes ayant réservé sont admis dans l'enceinte du musée.

Comment préparer sa visite ?

Rencontrer les médiatrices du musée

Justine Fortin et Alexane Emschwiller reçoivent sur rendez-vous :

Par téléphone au : 02 43 00 17 17

Par mail à : servicedespublics@museeduchateaudemayenne.fr

Venir visiter le musée

Visite guidée tous les dimanches.

Gratuit pour les enseignants ayant un RDV pris et accepté au musée.

Informations pratiques

Nous comptons sur la participation active des enseignants pour faire respecter les consignes de visite dans un lieu muséal :

Nous rappelons que :

- Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs. Aucun élève ne doit être laissé seul. En cas d'incident, l'établissement scolaire sera tenu pour responsable.
- Il est interdit de manger et de boire dans le musée
- Seul l'usage de crayons à papier est autorisé : les stylos à bille ou à encre, les feutres, les compas et les ciseaux sont prohibés (mesure de conservation préventive)
- Les photos sont autorisées

Le Moyen Age

Chevaliers et châteaux - Mes grandes découvertes – Gallimard jeunesse

Vivre au Moyen Âge - Les yeux de la découverte / Gallimard

Le Moyen Âge, c'était comment ? - A. Benchetrit et L. Sabathié - Les questions de Justine, Belin.

Au moyen Âge. D.Alexandre-Bidon et P.Riché Collection : La vie des enfants au Moyen Âge. Editions du Sorbier

Le conte

Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, traduction de Théo Carlier, Robert Laffont 1976, réédition Pocket, 1999.

Contes traditionnels :

PETITE SECTION : Les 3 petits cochons / Boucle d'or / Roule galette / Le bonhomme pain d'épice / Les 7 chevreaux / Poule rousse

MOYENNE SECTION : Saint Nicolas / Le petit chaperon rouge / Jacques et le Haricot magique / Les musiciens de Brême / La princesse grenouille / Poucette

GRANDE SECTION : Hansel et Gretel / Le petit Poucet / Ali Baba et les 40 voleurs / La Belle au Bois dormant / Blanche Neige / Le chat botté



Dossier conçu par le **service des publics**
du musée du château de Mayenne
servicedespublics@museeduchateaudemayenne.fr

Responsable du service des publics
Pruvot Stéphanie

Médiatrices culturelles
Fortin Justine
Emschwiller Alexane

Musée du château de Mayenne
Place Juhel
53100 Mayenne
02 43 00 17 17
<http://www.museeduchateaudemayenne.fr>

Crédits Photographiques
Musée du château de Mayenne
Benoît Pelletier
J.B. Deguara
François Dermaut
Conseil Général de la Mayenne
Oxford Archéological Unit
BNF

Le musée du château de Mayenne est un équipement de
Mayenne Communauté

