



CHAPITRE

# 3

## APPRENDRE AVEC ET A PARTIR DE NOTRE PATRIMOINE

### L'éducation au patrimoine à L'École Primaire

Dans ce chapitre nous considérons les développements récents dans le champ de l'enseignement primaire et nous suggérerons un cadre de travail et une méthodologie didactique, dans lesquels les traces du trésor du passé peuvent être travaillées dans une perspective valide sur le plan éducatif. Ce chapitre inclut des plans de leçons spécifiques et des exemples, pris dans différents domaines du patrimoine, incluant les musées, le paysage, des aspects immatériels du patrimoine et les archives.



Chaque société a sa propre biographie culturelle. En d'autres termes, chaque société se doit d'étudier les traces de son passé afin d'interpréter celles qui affectent le plus le monde dans lequel elles opèrent. Jadis, le sens de la vie était plus ou moins déterminé par le haut : une approche de 'haut en bas'. Les gouvernements et les dirigeants décidaient de ce qui devait se passer. Les gens n'avaient pas à interpréter par eux-mêmes mais on le faisait pour eux. L'enseignement dans ce genre de système repose sur un enseignant lisant à voix haute dans la classe, là encore une approche de type 'haut en bas', qui dans notre monde démocratique et socialement développé, n'est plus du tout une pratique courante. Aujourd'hui chaque élève doit prendre une part active dans le processus d'interprétation du passé. Dans notre société, qui a changé de mille manières, chaque personne choisit son histoire, au masculin ou au féminin, basée sur l'expérience, les valeurs personnelles et souvent des activités partagées avec d'autres, mais en utilisant les mêmes ingrédients pour tous : le passé est construit par chacun de nous, même quand nous travaillons en coopération. Dans le système d'enseignement qui se développe aujourd'hui, la participation active est encouragée de bien des façons. Dans des sys-

tèmes pédagogiques aussi divers que l'approche basée sur l'expérience, ou l'intrigue comme fil conducteur, ou la méthode prônée par la région de l'Emilie ou bien encore une approche basée sur le développement d'une solution, l'idée essentielle étant de s'adapter à l'enfant, les enseignants ne lisent plus à voix haute pour leurs classes à partir du *Grand Livre* de la Culture. L'accent est mis sur le fait de regarder les traces ou les éléments individuels qui se combinent pour créer notre culture d'aujourd'hui. Les élèves sont mis au défi, de différentes manières, d'identifier ces phénomènes et de leur attacher du sens. L'activité ressemble au procédé du pistage : chercher les traces laissées en amont par d'autres, et comprendre leur importance. L'enseignement d'aujourd'hui consiste essentiellement à préparer les enfants à se servir de matériels adaptés et à développer leurs propres compétences dans la recherche de traces, de façon à ce qu'ils construisent une vision valide du passé à partir du passé.

### 3.1 Un cadre de travail pour enseigner et apprendre.

#### 3.1.1 Des traces

Chaque activité humaine laisse des traces derrière elle. Pour citer des exemples du temps présent : des traces de pas dans le sable, des marques de pneus de voiture après un arrêt brutal, des empreintes de pied boueux sur un sol fraîchement passé à la serpillière, des empreintes digitales laissées sur une poignée de porte. Tous ces exemples sont ceux de traces non intentionnelles, déposées par les actions humaines de tous les jours. Dans le passé, cela pourrait inclure une poterie romaine cassée jetée, l'empreinte d'un doigt de potier sur un pot mouillé avant la cuisson, des traces de pas préservées dans un marais, les restes d'un navire coulé au cours d'une tempête. En plus de tout cela, les humains laissent aussi des traces délibérées : des nos jours, un petit mot griffonné sur le plan de travail de la cuisine pour prévenir d'un retard tardif, des graffiti sur les murs d'un bâtiment ou sur un wagon, un message laissé sur la boîte vocale de quelqu'un. Dans le passé : des châteaux, des églises, la consignation de factures ou de dernières volontés. Nous sommes entourés de traces d'activité humaine.

Ces traces nous fournissent toutes sortes d'informations à son sujet. A travers leur interprétation, ou bien en leur assignant un sens, nous pouvons apprendre des choses significatives à propos de l'activité qui s'est déroulée. Un wagon couvert de graffiti par exemple pourrait témoigner de l'identité de la personne qui les a réalisés. Des plats sales sur le buffet de la cuisine, pourraient nous donner des détails sur la soirée précédente quand quinze personnes sont venues dîner. Des restes sur des assiettes sales pourraient même nous dire ce qui a été mangé.

Par-delà ces traces quotidiennes non intentionnelles, les actions et événements récurrents, on peut aussi découvrir bien des exemples de traces qui ont été laissées délibérément, d'une façon soigneusement imaginée.

#### TRACES LAISSÉES PAR DES ARTISTES

L'artiste anglais Richard Long a créé une œuvre à sensation en 1967 : *A line made by walking* ('Une ligne faite en marchant'). En faisant des aller-retour répétés sur une pelouse, une ligne est apparue sur l'herbe, en d'autres termes, une trace claire d'activité humaine. En jetant un regard en arrière sur '*a line made by walking*' nous pourrions dire que cette œuvre était un authentique manifeste, introduisant déjà en ébauche les idées de base de l'œuvre de Long.

Daniel Spoerri était un autre artiste qui utilisait le concept des traces dans ses travaux. Il ne débarrassait jamais la table quand des amis étaient venus dîner. A la place, Spoerri collait chaque

chose sur la table, à l'endroit exact où on l'avait laissée à la fin du repas. De cette façon, il pouvait faire une image fixe d'un événement passé. En examinant les composants de cette image fixe, l'événement, d'une certaine façon pouvait être reconstruit même bien des années plus tard.

Dans les deux cas, les artistes ont choisi délibérément de laisser des traces derrière eux, en créant une opportunité pour une reconstruction future. Ils n'avaient aucunement l'intention de recréer l'événement en lui-même, mais ils espéraient pouvoir permettre une interprétation personnelle de faits passés, par des spectateurs ou des publics à venir.

#### 3.1.2 La culture en tant que trésor de traces.

De même qu'un musée peut extraire des choses à partir d'une collection d'objets pour construire de nouvelles expositions et en présenter les résultats, nous pouvons considérer la culture comme le trésor des traces de l'activité humaine. On trouve celles-ci à travers les sculptures, les partitions de musique, les films, les monuments, les sites archéologiques, la littérature et les paysages. D'une certaine façon, les traces actuelles restent les mêmes et ne changent pas : elles sont les images qui illustrent l'album de notre culture. Contrairement à la constance des traces elles-mêmes, nous pouvons voir des renversements récurrents quant à l'interprétation de ces images. En d'autres termes, les images ne changent pas, mais le texte qui leur est attaché évolue à travers le temps. Dans ce processus de réinterprétation constante, des facteurs variés jouent un rôle important.

#### HISTOIRES

Chaque époque raconte sa propre histoire au sujet de certaines choses. Samuel Ijsseling, un philosophe de l'Université de Leuven, a établi que '*Les histoires forment l'horizon de notre expérience, de nos souvenirs et de nos attentes et dans une large mesure, elles déterminent notre relation envers nous-mêmes, envers nos semblables les êtres humains et notre environnement.*' A ceci il a ajouté : '*Les histoires peuvent nous aider à trouver notre place dans un monde chaotique et à gagner une meilleure vision de notre passé, de notre futur, de nos origines et de nos attentes. Sans histoires, nous serions condamnés à errer bêtement sur terre, sans aucun sens ni cohérence.*'

En utilisant des histoires, selon cette théorie, nous organisons et structurons ce monde chaotique au sein duquel nous vivons. Cette structure est intensément susceptible de changer. De nos jours, nous racontons des histoires qui sont différentes de celles racontées il y a 500 ans parce que '*Il n'y a aucun début absolu à une histoire, de même qu'il n'y a pas vraiment un mot de la fin (...)* La plupart des histoires sont de loin, des commentaires dans la marge d'autres histoires ou sont racontées à l'intérieur de lacunes qui se produisent dans chaque autre histoire'



Chaque génération future se confronte au pari de construire sa propre interprétation nouvelle, basée sur toutes les traces et histoires disponibles du passé. Les histoires des générations précédentes sont par conséquent incluses dans le trésor des traces du passé de la société.

#### 3.1.3 Le patrimoine dans un contexte pédagogique

Le patrimoine culturel est souvent utilisé dans un contexte d'enseignement, c'est à dire dans les procédés concernant l'interprétation ou la clarification des traces du passé. D'ordinaire, la reconstruction de l'histoire originale est ainsi accentuée, mise en relief en ce sens, par exemple : comment c'était, à quoi cela devait ressembler... En outre, dans le domaine qui nous intéresse, la reconstruction de l'histoire originale n'est pas le principal objectif, pas plus que des tentatives pour définir et circonscrire les traces du passé par les moyens d'un discours scientifique ou culturel. Dans notre travail il est de loin beaucoup plus important d'utiliser ce patrimoine pour servir d'autres propos et atteindre de nouveaux buts, c'est à dire comment nous pouvons incorporer un point de vue pédagogique à notre approche du patrimoine. Par exemple comment nous pourrions employer celui-ci en tant qu'outil éducatif et instructif pour permettre aux élèves de réaliser que nos vies sont simplement de petites parts d'un processus continu de développement de solution et d'évolution ou qu'il y a toujours de multiples réponses à chaque problème et que la façon dont nous pouvons développer une compréhension personnelle est basée sur des petits fragments et morceaux d'information. Notre objectif ultime dans cette démarche envers le patrimoine est de guider les élèves vers une interprétation du monde hautement personnelle et pleine de sens.

Les processus d'interprétation et d'attribution du sens sont reliés à la construction des histoires. Le patrimoine offre une énorme richesse de matériau à la fois pour présenter aux jeunes les solutions, choix ou significations formulés par d'autres et leur permettre de construire de nouvelles histoires personnelles, basées sur l'aspect protéiforme de ce matériau. A cet égard, nous pouvons employer le vivier des traces du passé, notre héritage, comme un trésor potentiel de sens.

### 3.1.4 Des biographies culturelles à nouveau

Un biographe qui souhaite laisser par écrit un récit de la vie d'une personne qu'il ou elle trouve intéressant(e) doit tout d'abord rassembler autant de traces possibles que cet homme ou cette femme a laissées en amont, de façon à reconstruire le récit. Par conséquent, le biographe essaiera de créer des liens au sein de cette collection de traces fragmentaires afin d'écrire une histoire complète. Bien sûr, celle-ci restera toujours le fruit d'une interprétation personnelle de ce que l'écrivain a pu collecter ; ceci est en partie dû au fait que les traces sont toujours ouvertes à différentes interprétations et il y en a tant qu'une forme de sélection doit être opérée.

D'une façon analogique, on pourrait imaginer la biographie culturelle d'une communauté ou d'une société en son entier. Toutes les informations nécessaires pour un tel projet sont déjà à disposition à travers les différentes traces du passé trouvées en divers lieux. Le plus gros problème concerne la composition d'une telle oeuvre car ces mêmes traces sont devenues si fragmentaires... A partir de là, le biographe aurait besoin d'avoir des techniques ou des outils variés à sa disposition, pour faciliter la construction de sa propre biographie culturelle à partir des fragments disponibles, et peut-être faire usage d'une 'imagination informée'. Naturellement, une telle biographie culturelle serait inévitablement affectée par la personnalité du chercheur.

Les techniques et méthodes utilisées par les biographes ont du sens quand on les applique aux cadres éducatifs, et ceci pour deux raisons. Elles sont importantes tant du point de vue du respect du contenu que de celui de la forme. L'objectif ultime étant l'éducation, considéré à partir d'un point de vue basé sur un contenu, il s'agit de guider et de soutenir les élèves afin qu'ils

deviennent des membres constructeurs du monde dans lequel nous vivons. Tout d'abord nous voulons leur apprendre le langage dont ils auront besoin pour participer à notre société, ensuite nous souhaitons qu'ils voient que cela les rendra aptes à réussir en ce sens. La façon dont notre vie moderne est organisée n'est pas apparue par miracle, mais (comme nous l'avons mentionné précédemment) c'est le résultat d'un long processus évolutif. En confrontant les jeunes avec les traces des générations précédentes, à travers l'enseignement et l'éducation, il devient évident pour eux que notre façon de vivre au présent s'est forgée à partir de celle développée par ceux qui nous ont précédés. Qui plus est, nous pouvons utiliser ces traces pour montrer aux enfants que de multiples solutions et réponses peuvent être pratiquement appliquées à chaque problème. Enfin, ces traces devraient les convaincre du fait que toutes les solutions sont simplement temporaires et que chacune d'entre elles peut disparaître à tout moment pour être remplacée par une autre.

Parallèlement à cet argument basé sur le contenu qui propose d'incorporer le patrimoine culturel à l'intérieur de l'enseignement, il y a en a un second sans doute plus important, celui de l'interprétation. Le patrimoine est d'un grand recours pour aider les enfants à donner du sens à leur monde. Accepter cette idée que chacun ait à formuler sa propre interprétation à partir de la richesse disponible des traces fragmentaires, en constitue la première étape. La suivante, incontournable, consiste à présenter une diversité d'instruments et techniques en facilitant les processus. C'est ce qui se passe, à chaque fois que nous nous livrons à l'interprétation pour bâtir une biographie culturelle. Vu sous cet éclairage, notre patrimoine culturel est une excellente source de matériau(x) pour travailler.



### 3.1.5 Un cadre de travail pour enseigner et apprendre

N'importe quel groupe d'enfants est influencé par des méthodes d'apprentissage, des préférences, son propre bagage, un rythme et des compétences : nous devrions avoir ceci en mémoire quand nous les aidons à se forger une image personnelle du monde alentour. Dans ce contexte, une introduction générale par le professeur, formulant des questions en attente de réponses convenues n'est pas une activité appropriée. Une activité plus pertinente pour les enfants consisterait en une plus grande ouverture, permettant l'expression personnelle, et la mise à jour de ce que les enfants savent déjà exactement à propos du sujet considéré. Aboutissant à sa propre conclusion logique, l'organisation d'un tel système pourrait devenir impossible à mettre en oeuvre, parce que le procédé en lui-même requerrait un cursus strictement personnalisé, adapté à chaque élève.

Il y a un compromis raisonnable à faire entre ces deux extrêmes, qui d'un côté peut créer beaucoup d'opportunités pour un apprentissage personnalisé et d'un autre côté peut créer une structure permettant la mise en place des apprentissages. L'approche exposée dans ce manuel est une approche qui a l'élève pour centre ; elle peut être subdivisée en quelques phases.

Tout d'abord, nous spécifions une activité initiale qui peut être vue comme **'LE POINT D'ENTRÉE'** : une incitation qui prend les enfants par surprise, éveille leur curiosité et les stimule pour formuler leurs propres questions. Ceci ne motive pas seulement les enfants mais permet aussi au professeur de déterminer quels savoirs et compétences sont à construire.

La seconde phase concerne ce que nous pourrions appeler **'REMPLISSEZ VOTRE SAC !'** Dans cette phase de recherche, des questions ouvertes sont posées aux élèves, qui peuvent stimuler des réponses tout aussi ouvertes. On s'attaque aux problèmes avec différentes solutions qui sont discutées.

Dans la phase suivante qui peut être vue comme **'LE DÉVELOPPEMENT D'UNE SOLUTION'**, les élèves mènent leur propre travail et tentent, à partir des fragments, de le mettre par écrit et de formuler des réponses partielles sous une forme singulière et présentable.

Dans la phase finale, appelée **'PRÉSENTATION DE VOS RÉSULTATS'**, les élèves font leur compte-rendu au reste de la classe. Si leur interprétation s'avère juste et prouvée, alors ce qu'ils rapportent peut être validé et accepté même cela diffère de la vue que le professeur a du passé...

D'abord et avant tout, ce chapitre examinera les différentes parties de notre approche. Dans le chapitre 5, ce point de vue théorique sera transposé à la pratique, à travers des exemples à l'oeuvre, qui peuvent être immédiatement mis en pratique dans le contexte des classes, tel qu'il sont décrits ou bien être sources d'inspiration dans le développement d'activités plus individuelles.

#### Point d'entrée

##### Faire de l'ordinaire quelque chose de spécial

Le patrimoine concerne principalement les choses de tous les jours, tout à fait ordinaires, qui de prime abord n'ont vraiment rien de spécial. Par conséquent, il est très important de transformer l'ordinaire en quelque chose de particulier. En abordant les choses de cette façon, les objets par eux-mêmes ne changeront pas mais nous pouvons essayer d'infléchir le regard que les spectateurs portent sur eux ou la façon dont ils les interprètent. Avoir une incitation inhabituelle pour introduire une activité (ou une suite d'activités) est un bon moyen de susciter de nombreuses questions individuelles dans l'esprit des enfants et de les mettre au défi de vouloir en savoir plus. Ceci peut être réalisé par des moyens conduisant à un renversement de point de vue, comme peut-être se décaler de la perspective quotidienne. Pour atteindre ce but spécifique, plusieurs techniques sont à notre disposition, semblables aux techniques et méthodes utilisées par les artistes, comme le contraste, l'analogie, le renversement, le mouvement, le changement de contexte, l'application du sens littéral, la collection et l'assemblage, la modification du temps ou de l'espace, la répétition ou la combinaison d'éléments.

Ces techniques ne peuvent pas fonctionner de façon adéquate quand elles sont utilisées comme une 'coquille vide'. Elles doivent être adaptées pour 'coller' aux matériaux disponibles. Ceux-ci, qu'il conviendrait d'utiliser avec un point d'entrée provocateur sont disponibles partout : on peut les trouver dans des livres d'images, des chansons, des histoires, des journaux, des films, des poèmes, des objets, des articles, des photos, des expériences, des souvenirs, des transactions, des coutumes, des lieux, des moments, des sites...

Des livres d'images connus par exemple, peuvent donner à des objets de la vie quotidienne un sens totalement différent. Des chants populaires pourraient présenter un point d'entrée idéal pour une activité de recherche au sein de laquelle les enfants auraient à explorer le voisinage de l'école ou bien un journal intime appartenant à l'un des enfants pourrait très bien faire l'affaire pour développer plusieurs activités au sein des archives. Une chose importante à noter dans ce contexte est que des combinaisons ou des liens moins évidents de prime abord conduisent souvent à des résultats tout à fait surprenants. Dans la partie pratique de ce chapitre, on peut trouver plusieurs exemples de points d'entrée excitants. Chacun de ces exemples applique une ou plusieurs des techniques et méthodes décrites, en faisant usage de matériaux tirés de l'environnement immédiat des enfants, qui rendent le familier étrange.

En réfléchissant à ce sujet, **David Hargreaves** a soutenu que l'éducation culturelle à venir devrait renoncer à la stratégie d'apprentissage basée sur l'accumulation. Il se réfère ici à des stratégies d'apprentissage, déterminées par les professeurs, dans lesquelles des fragments et morceaux d'information sont présentés aux élèves. Hargreaves prône qu'une appétence envers l'art et la culture est souvent provoquée par une expérience traumatique précoce et positive. Ses connaissances et amis les plus impliqués dans les arts n'avaient la plupart du temps pas été stimulés à la maison pour les apprécier, ni par des leçons à

l'école en la matière. Le contact avec l'un ou l'autre de ces arts, à un moment donné de leur vie avait fait surgir un affect peu éloigné d'un trauma : le temps paraissait s'être arrêté, les objets alentour semblaient disparaître tandis que l'effet produit à ce moment précis prenait le dessus. Ce genre d'expérience et de stimulation ne peut pas être oublié, marquant la jeune personne avec des conséquences très positives. Hargreaves établit que les enseignants ont besoin de stimuler, voire de mettre au jour ces mini traumas par des moyens de dispositifs d'enseignement appropriés et des points d'entrée appropriés. A son avis, c'est la seule façon de permettre aux étudiants d'atteindre cette stimulation et cette motivation intrinsèques pour expérimenter et apprendre.

### Remplissez votre sac !

Dans la première phase de notre approche (*le point d'entrée*), les enfants sont censés être abordés par surprise : un changement se fait dans leur vision normale de la réalité de tous les jours, dont devraient découler des sentiments d'étonnement ou de surprise au sujet de cette même réalité quotidienne. Par conséquent, on devrait donner aux enfants l'opportunité d'examiner ou d'explorer les sentiments et les questions personnelles qui ont été suscitées. Il est évident que le professeur doit fournir des réponses simples aux questions, parce que l'objectif majeur de ce procédé est de permettre aux enfants de sonder leurs propres questionnements et ressentis d'une façon éminemment personnelle. Afin de s'assurer que les élèves seront capables de formuler ces réponses personnelles, ils doivent d'abord entreprendre de *remplir leur sac*.

Plusieurs éléments sont significatifs quand nous essayons de décrire le concept de **remplissez votre sac !** Cette phase devrait inclure le fait de faire usage de matériaux authentiques ; c'est ainsi que nous aurons à explorer notre patrimoine. Puisque celui-ci est partout autour de nous, il est utile de produire un semblant d'ordre à partir de ce chaos important.

- Les objets peuvent être trouvés dans des musées, des collections, à la maison ou dans n'importe quel endroit où nous nous trouvons.
- Le patrimoine inclut aussi l'environnement construit et développé, particulièrement quand il s'agit de bâtiments ou de monuments. A ceci, nous pouvons ajouter les statues et les caractéristiques architecturales des paysages.
- Le patrimoine concerne également le paysage lui-même, la façon dont il est organisé et agencé, ou la façon dont les routes et chemins le segmentent.
- Toutes ces manifestations du patrimoine sont matérielles et en tant que telles peuvent être vues ou touchées. Outre cet héritage matériel, nous pouvons aussi distinguer des manifestations immatérielles du patrimoine, comme les coutumes, les traditions et l'histoire.

Le contenu de chaque activité qui sera présenté dans cette partie devrait être regardé comme une recette : ces activités sont comme des directives ouvertes avec un certain nombre d'ingrédients fixes. Si on veut créer une recette, il est judicieux de songer à un livre

de cuisine et à ses caractéristiques distinctives. Dans ce type de livre, nous trouvons une richesse d'instruction pas à pas, expliquant des méthodes variées et décrivant comment on devrait manier différents ingrédients ou procédés. Tous les cuisiniers ont encore la liberté de choisir quelles instructions ils suivront ou la façon dont ils les moduleront.

Définir des rôles est toujours un bon point de départ quand on veut composer la recette d'une activité. Peut-être pourrions-nous lâcher les enfants dans une situation où une lettre doit être adressée aux habitants d'un monument tandis que dans un second temps, on donnerait aux élèves la possibilité d'agir en tant que membres du personnel de l'Office de Tourisme local ; ils seraient censés baliser une nouvelle piste cyclable à travers un paysage donné. Ou bien encore ils pourraient prétendre assister un photographe local dans la prise de vue d'individus dont les noms figurent sur les plaques des rues environnantes. Ou bien encore ils pourraient concevoir une émission de télévision concernant quelques objets récemment excavés ou agir en tant que poètes qui auraient à écrire et dire à voix haute un poème autrement que dans un musée au silence morbide...

La forme est importante mais le contenu l'est tout autant quand il s'agit de recette. La phase **remplissez votre sac !** a la plus grande influence qui soit quand les enfants sont capables de choisir à partir d'une large variété d'activités à répartir, quand on permet à chacun d'entre eux d'utiliser sa propre stratégie d'apprentissage et d'établir son propre rythme. En fait, ce moment du projet peut être décrit comme un assortiment de tâches distinctes articulées autour d'un sujet spécifique. Comme mentionné précédemment, les descriptions de ces activités sont semblables à des recettes formulées dans un livre de cuisine.

Ce recueil de recettes peut être présenté de bien des façons. A chaque fois, nous devons imaginer une structure commune qui donne un cadre de travail pour des consignes précises, permettant l'introduction de diverses activités.

### Par exemple :

**1** L'ensemble des tâches est mis à disposition de tous sur la table, au centre de l'activité. Un certain nombre de recettes y est disposé, selon les différents ingrédients nécessaires à leur réalisation. Par exemple, si un monument est au centre d'une activité, on devrait mettre la table dans le jardin du monument ou à l'intérieur, dans l'une de ses pièces. Chaque enfant ou groupe d'enfants doit ensuite faire une sélection personnelle à partir de ce qui est proposé.

**2** Au lieu d'une table, on pourrait aussi avoir des boîtes pour exposer les activités qui ont été retenues. Dans ce cas, toutes les recettes peuvent être stockées à l'intérieur de chacune d'entre elles, en fonction de leurs différents ingrédients. Cette même boîte peut être emportée au cœur de l'action. Par exemple, si une activité se déroule dans un musée, la boîte pourrait aisément y être transportée. Cette mobilité est bien sûr un immense avantage.

**3** On joue sur un plateau de jeu en déplaçant de petits objets tout en empruntant certaines routes. Le jeu de l'oie en est cer-

tainement l'exemple le plus célèbre. Les différentes cases peuvent être utilisées comme point de départ de nos propres jeux. On pourrait par exemple créer un jeu de paysage, dans lequel les différentes cases de la route mèneraient à différentes tâches ou consignes.

**4** On peut construire une course d'obstacles ou une chasse au trésor être avec différentes épreuves à remplir qui peuvent être déjouées quand certains gages sont accomplis.



### Développement d'une solution

Dans la phase finale, les divers résultats sont combinés de façon significative pour aider à formuler des tentatives de réponses aux questions introduites dans *le point d'entrée*. Les résultats de la phase *remplissez votre sac !* peuvent avoir conduit à un grand nombre de productions différentes sous forme de lettres, dessins, textes, chants, croquis, cartes, spectacles de marionnettes, pièces de théâtre...

Durant la phase *développement d'une solution*, les enfants reçoivent une consigne ouverte à travers laquelle ils devraient être capables de combiner les différents éléments de la phase *remplissez votre sac !* Ici encore, l'utilisation du jeu de rôle peut être importante et les enfants peuvent être retenus pour un rôle comme dans une représentation théâtrale.

### Présentation des résultats

Les élèves ont à mettre en œuvre la présentation de leurs résultats tout en jouant leur rôle. Ils pourraient alors être conservateurs d'un musée ayant à organiser une exposition ou ils pourraient faire partie du comité de rédaction d'un journal ou travailler comme designers de Web, conseillers municipaux, membres du personnel d'une société historique.

A la fin, cette présentation des résultats est partagée avec d'autres ; ceci pourrait concerner des camarades, l'école entière, les parents, les membres de la famille ou les voisins. Selon les modalités, le professeur pourrait choisir un contexte précis pour cette phase finale, qui pourrait être réalisée sous la forme d'un jeu de rôle, d'une exposition, de la projection d'un film, d'une publication, d'un journal ou d'un livre. Cela pourrait se passer dans une discothèque ou un studio de danse.

Durant la présentation des résultats, un dialogue aura été engagé, au cours duquel les élèves pourront tester leurs propres idées et réponses en observant la façon dont les autres réagissent.

En conclusion, le plan de travail pourrait ressembler à cela :

<b>QUESTIONNEMENT</b> (Point d'entrée)	Une perspective changeante Mini trauma positif
<b>EXPLORATION</b> (Remplissez votre sac)	Investir une activité transdisciplinaire Curiosités diverses Analyse
<b>RÉPONSE</b> (Développement d'une solution)	Synthèse Hypothèse Mise en forme
<b>PRÉSENTATION</b> (Présentation de vos résultats)	Communication Réactions

## 3.2. Exemples

Pour illustrer notre cadre de travail, d'enseignement et d'apprentissage, nous présentons ici un nombre d'activités en classe en lien avec différents aspects de notre patrimoine incluant les archives, les paysages, les musées et collections, les rituels et histoires. Pour chacun d'entre eux, nous avons fourni un scénario d'enseignement qui pourrait servir soit d'exemple à mettre en œuvre soit de source d'inspiration.

### 3.2.1 MUSÉES ET COLLECTIONS

Il y a beaucoup de musées dans tous les pays d'Europe. La plupart d'entre eux doivent leur existence aux efforts et à la bonne volonté d'un ou plusieurs collectionneurs qui ont décidé, à un moment donné, de confier leur collection à un bâtiment, de façon à ce que les autres puissent la voir et en profiter. Ou peut-être ont-ils simplement décidé que son histoire devrait être racontée. Chaque collectionneur a un lien personnel affirmé avec ses objets. Une chose qui pourrait sembler sans valeur à un néophyte peut se révéler très précieuse pour un collectionneur. La plupart des musées plus modestes sont engagés dans les collections qu'ils montrent. Ils comptent souvent sur les efforts de volontaires qui sont enclins à raconter les histoires cachées derrière ces objets précieux.

Ce module traitera des objets précieux ; des activités en classe à ce propos peuvent s'appuyer sur des visites spécifiques et ciblées dans des musées du patrimoine local. Toutes les activités présentées ici concernent des situations de classe dans lesquelles les enfants ont à apporter des objets précieux, personnels, à l'école. Mais des réajustements mineurs les rendraient également appropriées au travail sur les objets d'un musée local. Puisqu'il est en fin de compte difficile de passer des journées entières dans une institution de ce genre, il serait judicieux d'extraire des activités à partir d'une table proposant des activités. On peut disposer celle-ci au beau milieu de la galerie d'un musée ; on y trouverait un certain nombre de tâches, placées comme des recettes accompagnées de leurs ingrédients, selon des demandes précises. Ensuite, les groupes d'enfants sont invités à sélectionner et mener à bien une activité. L'enseignant peut mélanger les activités en définissant quelques tâches individuelles au sein de la classe et d'autres à partir d'un groupe au musée.



#### Point d'entrée

L'enseignant apporte de chez lui une chose personnelle, à laquelle se rattache un souvenir significatif ou intime, qu'il utilise dans une activité d'introduction. La plupart du temps, cela concernera une chose ou un objet à l'aspect trivial ou sans valeur pour les autres, mais il est important pour le propriétaire à un autre niveau puisqu'il se rattache à un souvenir précis, un moment précieux ou un événement. L'objet est montré aux groupes d'enfants et le professeur explique sa grande importance à ses yeux bien qu'il n'entre pas dans les détails. A ce moment, quelques enfants pourraient penser que l'objet ordinaire est moins important que le professeur ne veut bien leur laisser croire. Après leur avoir clairement réexpliqué qu'il s'agit néanmoins d'une chose ayant une grande signification personnelle, le professeur les met au défi d'imaginer pourquoi l'objet est aussi important pour lui, par exemple ce qui fait que chaque jour il revêt une signification ou une valeur particulières. Le professeur ne doit pas révéler le véritable souvenir personnel attaché à cet objet tant que plusieurs suggestions n'ont pas été proposées par les enfants. Ceci ne doit pas tourner au jeu de devinettes avec de 'bonnes' et 'mauvaises' réponses mais les suggestions des élèves doivent être validées et acceptées.

L'étape suivante pourrait consister à inviter un collectionneur à l'école pour qu'il vienne parler à la classe de sa collection en présentant de préférence à cette occasion des pièces représentatives. Pendant la préparation du groupe pour cette rencontre, le professeur souligne que les élèves devront tout d'abord découvrir pourquoi le collectionneur considère que les objets sont assez importants pour les apporter à l'école. Deuxièmement, ils devraient réfléchir à l'importance potentielle qu'ils pourraient avoir pour d'autres gens.

#### Remplissez votre sac !

##### • L'étiquetage des objets précieux

Demandez à chaque élève d'apporter à l'école son bien le plus précieux. Durant la semaine, les objets sont étiquetés. Cette opération se déroule chaque jour, en déclinant un point de vue différent, et à chaque fois on attache une nouvelle étiquette à l'objet.

- 1<sup>er</sup> jour : une étiquette explique comment vous avez acquis l'objet
- 2<sup>ème</sup> jour : une description de votre souvenir le plus précieux associé à cet objet.
- 3<sup>ème</sup> jour : vos dernières volontés dans lesquelles vous stipulez ce qui pourrait arriver à l'objet si vous mouriez.
- 4<sup>ème</sup> jour : réfléchissez à une façon d'emballer ou d'envelopper l'objet si vous deviez le transporter à travers le monde
- 5<sup>ème</sup> jour : décrivez comment vous aimeriez voir l'objet présenté si un musée désirait l'inclure dans l'une de ses expositions. Quelle sorte de texte explicatif accompagnerait votre objet ?

A la fin de chaque journée, les enfants doivent se montrer les uns aux autres les différentes étiquettes. Pour clore le projet à la fin de la semaine, ce groupe d'élèves pourrait concevoir une exposition de façon à ce que l'école entière puisse voir et admirer leurs objets.

##### • Ajouter du son aux objets précieux

Les objets rassemblés par les enfants demeurent silencieux la plupart du temps. Mettez les enfants au défi d'imaginer que leur objet produise un son et demandez-leur de le décrire. Qu'entendraient-ils ?

Voici un exemple de cette démarche : Cathy Berberian interprétait fréquemment lors de représentations des créations du compositeur contemporain Berio. Stripsody, par exemple était l'une de celles que Cathy aimait chanter. Dans ce morceau précis, Berio entremêle un nombre d'exclamations typiques issues des BD et dessins animés et les transforme en un son dynamique. Les enseignants pourraient emprunter dans une bibliothèque musicale un des concerts de Berberian concernant Stripsody et donner aux enfants l'occasion d'apprécier cette œuvre musicale. Au début, le groupe sera surpris, voire saisi par cette composition inhabituelle. Rapidement après, le professeur pourrait les confronter à des pages choisies parmi des albums de B.D, de préférence des pages contenant plusieurs bulles avec des exclamations similaires. Ensuite, on demande au groupe d'examiner la relation entre la composition de Berio et les B.D.

Observez la collection d'objets précieux et imaginez qu'ils aient à être incorporés dans un album de B.D. Quelles sortes de sons ou exclamations les élèves ajouteraient-ils aux bulles qui accompagneraient les objets ? Sélectionnez un nombre d'objets et utilisez-les dans un petit strip illustré. Ajoutez un son (ou une exclamation) qui vous semble approprié en attachant une bulle à un objet.



Composez un poème sonore utilisant ces sons : utilisez de grandes lettres pour des sons forts et de petites lettres pour des sons ténus. Présentez votre poème aux autres en leur lisant. Les sons bruyants doivent être lus avec une voix forte, tandis que les sons ténus doivent être à peine audibles par le public.

#### • **Envelopper des objets précieux**

En 1976, Pierre Kemp<sup>4</sup> a écrit un poème intitulé 'Exubérance', qui suit :

*Exubérance  
Avec des paniers pour attraper les lunes,  
avec des boîtes de conserves remplies de chansons,  
avec des jarres pour emporter les lumières  
je voyage le long des yeux de ce pays.  
Avec des boîtes de soleil,  
avec des sons enfermés dans des tonneaux  
et une poésie de verre dans la main folle de tous.  
Où que j'étre mes bras, je suis fou partout.*

Dans ce poème, il s'agit d'une sorte de trafiquant qui voyage à travers un pays en se livrant à toutes sortes de commerces étranges. Les gens regardent ses marchandises et pensent qu'elles ont peu de valeur. Ils pensent même que cet homme est un peu fou.

Ceci pourrait également être le cas des objets précieux qui ont été collectés par le groupe d'enfants. L'importance d'un objet est grande pour la personne qui le garde ou le préserve mais pour d'autres la même chose pourrait être sans valeur aucune. En regardant d'abord le poème de Kemp, nous pourrions écrire un poème à propos des choses qui nous sont chères.

Etablissez une liste d'au moins dix matériaux d'emballage différents, comme des boîtes, des containers, des sacs, des caisses, des poches... Sélectionnez ensuite dix objets à partir de la collection que vous aimeriez emballer dans l'emballage. Écrivez toutes ces choses sous la forme d'une liste et remplissez tous les trous que vous trouvez dans votre poème. Quand c'est terminé, lisez votre poème à vos camarades.

#### • **Vendre des objets précieux**

Normalement, on ne vend pas d'objets précieux, précisément parce qu'ils sont précieux. Pour cette raison, de nombreux collectionneurs insèrent des clauses dans leur testament concernant leurs collections. Imaginez que tous les objets rassemblés dans la salle de classe soient les vôtres. Toute votre vie durant, vous avez investi beaucoup d'énergie et d'argent pour acquérir votre collection et vous n'avez pas particulièrement envie de perdre un de ces biens. En outre, pour une raison quelconque, vous êtes soudain réduit à la pauvreté et vous êtes obligé de vendre.

Vous décidez de le faire en mettant un objet aux enchères. Le commissaire priseur vous demande de concevoir une page pour le catalogue de vente. C'est une étape importante puisque les gens qui achètent aux enchères font en général une première

sélection à partir de celui-ci. Choisissez un objet de votre collection et prenez-en une photographie. Écrivez le texte qui accompagnera la photo dans le catalogue. Vous devrez inclure au moins les détails suivants :

- une description de l'objet
- une information à propos de la valeur de l'objet
- une description de l'utilisation pratique de l'objet
- une mise à prix

On peut également demander cela à des élèves sous une forme légèrement autre comme ce qui suit : précisez la clause de vos dernières volontés qui déterminera ce qui arrivera à votre collection après votre mort. Ce texte inclura plusieurs des objets nécessaires pour le catalogue des enchères mais au lieu de fixer un prix, il désignera peut-être un bénéficiaire.

#### • **Présenter des objets précieux**

Quelques collectionneurs considèrent qu'ils attachent un tel prix et une telle importance à leurs objets, qu'ils veulent que le monde entier les connaisse. Aussi, parfois, ils prêtent leur collection ou une partie de celle-ci à un musée et celui-ci peut utiliser les objets pour ses expositions. Naturellement le collectionneur en reste le propriétaire.

Imaginez que vous prêtiez vos objets précieux à un musée. Si c'était le cas, vous demanderiez que votre objet reste exposé tout le temps. De plus, vous auriez un droit de regard sur la façon dont il doit être montré.

Essayez de décrire celle-ci. Dans une vitrine joliment illuminée ? Dans un cabinet sur le mur ? Dans un plateau lumineux sur une table ? Ou juste quelque part dans un coin ? Faites un croquis de vos idées afin d'en parler avec la direction. Le personnel du musée pourrait vous demander un court texte pour accompagner l'objet présenté et fournir aux visiteurs l'information nécessaire quand ils le verront posé ou accroché là. Les idées produites pourraient même être mises en œuvre par les enfants : on pourrait leur demander de présenter leurs idées au professeur qui jouerait ensuite le rôle du directeur du musée.

#### • **Des objets précieux dans un musée**

Bien des objets précieux sont gardés dans un musée où l'on prend grand soin d'eux afin d'empêcher que quelque chose ne leur arrive. Après avoir terminé un nombre d'activités concernant les objets précieux personnels, il pourrait être utile de visiter un musée du patrimoine local avec la classe. Il est important de se mettre d'accord au préalable avec le conservateur du musée au moins sur le but de votre visite. Le concept d'objets précieux a certainement besoin d'être mis en évidence. Le conservateur pourrait par exemple autoriser les élèves à jeter un coup d'œil dans les coulisses en leur montrant peut-être comment certains objets de la collection du musée sont conservés et préservés. On pourrait sans doute leur parler aussi de facteurs importants

concernant la présentation des objets, comme la lumière ou l'humidité.

Après la visite au musée, chaque groupe fera un compte-rendu. On peut aussi imaginer un compte-rendu collectif, fait par la classe où différents groupes couvrent différents aspects du voyage. Un groupe pourrait alors constituer l'équipe photographique, tandis que d'autres joueraient le rôle des journalistes, photographes ou collectionneurs intéressés.

#### • **Des objets précieux conservés au domicile d'un collectionneur**

Au lieu de visiter un musée, le professeur pourrait également organiser des visites aux domiciles de collectionneurs privés. En amont de ces visites, chaque groupe devra d'abord établir une liste de questions auxquelles il aimerait avoir des réponses. Pour cela, il serait utile d'écrire le mot COLLECTIONNEUR en lettres majuscules au tableau et de proposer aux élèves de faire des associations libres à partir de ce mot. Ensuite, à partir de ces associations, le groupe pourrait formuler des questions, qu'on pourrait pour terminer, regrouper sous différentes rubriques.

Puis, on propose aux groupes d'enfants de rendre visite à un collectionneur local. Pendant ces rencontres, les collectionneurs présenteront leurs fonds d'après lesquels les enfants tenteront de donner des réponses à leurs questions. Il pourrait également être nécessaire et intéressant que les élèves emportent une caméra vidéo afin de pouvoir montrer ultérieurement leurs visites à leurs camarades en classe. Pour clore, chaque groupe doit rédiger un exposé sur sa visite rendant compte de toutes les questions et réponses susceptibles d'être présentées plus tard à leurs camarades, accompagné si possible d'un enregistrement vidéo.

#### • **La foire aux objets précieux**

Après avoir travaillé avec leurs propres objets précieux durant quelques temps, les enfants devraient devenir plus curieux à propos des objets qui sont précieux pour les autres. Ainsi, les objets étiquetés de la première activité sont disposés à nouveau dans un endroit central de l'école. En plus des choses montrées, on laissera des espaces libres dans l'exposition pour que d'autres puissent ajouter leurs propres objets. On demande à tous les élèves participant au projet de présenter leurs activités concernant 'les objets précieux' à d'autres groupes d'enfants dans l'école. Après ces préliminaires, ils inviteront d'autres classes à augmenter leur exposition avec leurs propres objets précieux de façon à remplir les espaces vides. Parents, grands-parents et autres membres de la famille sont invités à faire de même. Il est très important de demander à chaque nouveau participant d'étiqueter à son tour son objet.

En négociant avec un musée de patrimoine local, il serait même possible d'y déplacer ensuite l'exposition. De cette façon, ces objets pourraient être présentés parmi ceux de la collection permanente du musée.

### Développement d'une solution

Durant la phase *remplissez votre sac !* les enfants ont collecté plusieurs ingrédients concernant le concept d'objets précieux'. A présent, ils doivent donner une cohérence à ces ingrédients par le biais d'une nouvelle construction et production personnelles.

Confrontez les élèves avec une des œuvres d'art de Robert Rauschenberg, intitulée *Tour* (on peut trouver des informations à propos de Rauschenberg et des descriptions de ses pièces dans des bibliothèques ou à travers des recherches Internet. Le moteur de recherche Google par exemple rend possible les recherches d'images. Quand on recherche *Robert Rauschenberg* dans Google, plusieurs des œuvres de l'artiste apparaissent à l'écran). Dans *Tour*, Rauschenberg essaie de relier entre eux des objets quotidiens et apparemment sans aucun lien en définissant des connexions hautement personnalisées entre eux. Pour atteindre ce but, Rauschenberg a bâti une tour à partir de ces objets quotidiens. Il a répété cette méthode de travail dans quelques unes de ses autres œuvres. Il a appelé les résultats de ce procédé 'Combinés'.

Nous allons créer notre propre *Tour* en construisant à partir des objets collectés durant les phases *Point d'entrée* et *remplissez votre sac !* et bien sûr nous pouvons aussi ajouter des objets entièrement différents à la pile. Tout d'abord, nous avons besoin de faire un croquis de notre *Tour* sur papier et de lui attribuer un titre approprié. Puis, la *Tour* commencera à prendre forme.

### Présentation des résultats

Une exposition aura lieu à l'école sur les *Tours*, avec des textes d'accompagnement, un catalogue, une visite-guidée, des invitations, des fiches, un article dans un journal et un grand vernissage. Si vous avez de la chance, le conservateur du musée pourrait s'enthousiasmer pour le projet et permettre à l'exposition de prendre place dans un endroit du musée.



### 3.2.2 LE PAYSAGE

Dans un enseignement envisagé sous cette forme, les enfants seront confrontés à une variété de traces que l'on peut trouver dans des paysages. Ceci concernera les traces laissées de manière involontaire, peut-être en tant qu'effet secondaire ou subsistances d'une certaine activité mais ceci concernera aussi des tracées laissées de manière intentionnelle de façon à attirer l'attention sur un événement ou une activité.

#### Point d'entrée

##### • Traces involontaires

Un beau matin, on apporte une photographie à la classe. Sur celle-ci on peut voir l'image de traces de pneus sur une piste poussiéreuse. L'origine de la photographie reste mystérieuse.

Le second jour, un courriel est envoyé aux mêmes élèves. Une image d'un monument local y est jointe. A la suite de cela, quand les enfants demandent une clarification en répondant au courriel, l'émetteur du message ne répond pas.

Le troisième jour, les élèves reçoivent une image d'un outil ancien, une fois encore sans la moindre explication ou clarification.

Le quatrième jour, sans être autrement surpris, les enfants reçoivent l'image de quelques graffiti.

Le dernier jour de la semaine, une image montrant un panneau de rue leur est envoyé en guise de pièce jointe à un nouveau courriel dont l'adresse d'origine est différente. Le nom de la rue sur le panneau fait référence à une personne. Finalement, l'enseignant demande aux élèves d'étaler toutes les images et de chercher des liens entre elles. Au cours de l'étape suivante, les élèves essaient de composer un certain nombre d'histoires auxquelles ces images pourraient servir d'illustrations. Cette tâche est répartie sur de petits groupes. En dernier lieu, chaque groupe présente son travail aux autres.

Le premier jour de la semaine suivante, l'enseignant apporte quelques appareils photo en classe après avoir passé un accord avec le propriétaire d'un studio local. Cette personne reconnaît sa responsabilité dans l'envoi des images au cours de la semaine passée. Le photographe dit au groupe d'élèves que c'est lui qui a pris les photos qu'ils ont reçues et il explique qu'elles représentent toutes des endroits auxquels sont rattachés des souvenirs personnels. Il leur révèle l'histoire derrière ces images et ajoute que les photographies sont pour lui le moyen d'enregistrer des traces personnelles.

On explique rapidement aux élèves le fonctionnement des appareils photo et ensuite ils sont envoyés dehors en petits groupes. La consigne est d'explorer le voisinage de l'école ; chacun doit prendre cinq clichés. Chacun d'entre eux devrait contenir une trace différente, personnelle, laissée quelque part dans le voisinage de l'école. Une fois les élèves revenus dans la classe, on fait une exposition à partir des images en accompagnant chacune d'entre elles d'un court texte explicatif



##### • Traces intentionnelles

On demande aux élèves de chercher des informations sur Internet à propos des artistes Christo et Richard Long, deux hommes qui pratiquent leur art au sein des paysages et qui laissent volontairement des traces derrière eux durant ce processus. On imprime le résultat de leur recherche et on l'ajoute aux photographies personnelles de la première tâche. Une discussion au sein de la classe devrait s'en suivre et aboutir à la conclusion suivante : on peut découvrir dans le paysage des traces intentionnelles et des traces involontaires. Les appareils photo sont ensuite utilisés une seconde fois quand on envoie à nouveau les étudiants dehors en petits groupes, cette fois-ci pour prendre des clichés de traces laissées de façon intentionnelle dans le voisinage de l'école.

#### Remplissez votre sac !

Pendant cette phase, les élèves explorent le voisinage de l'école à différents moments et en différents endroits pour chercher différentes sortes de traces. A présent, le professeur définit un rôle spécifique pour la classe. Ils sont membres du personnel d'un bureau auquel on a demandé de mener à bien une compilation, un guide alternatif à usage communal, c'est à dire un *manuel de(s) trace(s)* qui peuvent être trouvée(s) dans les environs. Ce guide devrait être semblable à celui utilisé par les biologistes pour identifier les animaux à partir des traces qu'ils laissent derrière eux. On attend de ce nouveau *manuel de(s) trace(s)* communal qu'il constitue une aide pour en apprendre plus sur le présent et les habitants antérieurs de la commune. Les différentes activités peuvent être faites par le groupe en entier. A tour de rôle, le professeur pourrait permettre à chaque élève de procéder à une sélection personnelle à partir des différentes tâches possibles ou bien il pourrait opter pour une distribution de consignes variées à différents groupes d'enfants, qui plus tard, auront alors à présenter leurs résultats aux autres groupes. Toutes ces tâches et consignes visent un seul but : les différents aspects de 'traces au sein du paysage'. Elles sont toutes clairement délimitées : tout d'abord on doit collecter de l'information, ensuite on doit classer les données réunies et finalement les résultats doivent être transformés en une production présentable qui puisse figurer dans notre *manuel de(s) trace(s)*.

##### • Des noms de rues se référant à des personnes

La plupart des routes ou rues ont un nom. Parfois, ce nom se réfère à une personne qui pour une raison quelconque a été importante pour la municipalité ou la société en général. Cherchez un certain nombre de panneaux de rue sur lesquels vous pouvez trouver le nom d'une personne. Faites un cliché de ces panneaux et des rues respectives.

#### > Collecter

Chaque municipalité a un comité attribué chargé d'examiner les noms de rues. Prenez rendez-vous avec l'un des membres de ce comité et tâchez d'en apprendre le plus possible à propos des noms de rues que vous avez sélectionnés. Vous pouvez également

utiliser d'autres sources pour en savoir plus, telles que Internet, une bibliothèque ou des archives régionales ou même en parlant avec des personnes d'un certain âge vivant alentour.

#### > Classifier

Examinez l'information que vous avez rassemblée. Choisissez les trois noms qui vous intéressent le plus (ou qui ont vraiment retenu votre attention) et écartez le restant de l'information. Ensuite, écrivez de courtes biographies de ces trois personnages, illustrez-les avec des images, provenant soit de votre recherche, soit produites par vous-même.

#### > Résumé

Transformez vos biographies illustrées en trois pages pour le *manuel de(s) trace(s)*.

##### • Mémoires

Dans chaque municipalité ou dans sa périphérie, on peut trouver des marques variées, telles que lieu de pèlerinage, calvaires, plaques commémoratives, arbres du souvenir, ou fleurs déposées le long de la route après un accident mortel. Ces *mémoires* sont tous des traces qui ont été laissées de façon délibérée afin de maintenir en vie une certaine mémoire.

#### > Collecter

Explorez un lieu. Essayez de trouver autant de mémoires que possible dans ce lieu et prenez en des clichés. Indiquez les endroits où vous avez pris les photos sur une carte du lieu exploré.

Collectez tous les textes que vous pouvez trouver sur ces lieux et rassemblez de l'information à leur propos. Utilisez différentes sources comme Internet, vos parents, les archives des autorités locales ou une bibliothèque ou bien encore interviewez les habitants de la région.

#### > Classifier

Sélectionnez trois endroits que vous trouvez importants et décrivez-les. Accompagnez vos descriptions de photographies comme illustrations.

#### > Résumé

Transformez chaque description en poème, en rayant tous les mots redondants de votre description : gardez seulement ceux qui sont absolument nécessaires et utilisez les pour composer le premier vers de votre poème. Dans le second vers, en aussi peu de mots que possible, vous pouvez décrire vos impressions et sentiments personnels à propos de cet endroit. Dans le dernier vers, essayez de définir à nouveau d'une façon très concise pourquoi il vous semble nécessaire de préserver ce lieu pour les générations futures. Ainsi vous aurez produit trois poèmes. A partir d'eux, réalisez trois pages pour le *manuel de(s) trace(s)*.

##### • Monuments

Dans la plupart des communautés, il y a des structures et des

bâtiments, vieux ou récents, qui ont une certaine valeur historique. Ces monuments ont souvent eu bien des fonctions différentes à travers les âges.

#### > Collecter

Explorez votre commune ou ses faubourgs et cherchez-en les monuments. Choisissez-en un et photographiez le sous différents angles.

Parlez avec les occupants actuels du monument et tâchez d'en apprendre le plus possible au sujet du bâtiment. Qui habitait là autrefois ? Pourquoi ? A quoi servait le bâtiment autrefois ?

Vous pourriez peut-être utiliser d'autres sources pour en savoir encore plus : archives locales, personnes âgées vivant dans la communauté, employés municipaux, bibliothèques ou groupes de gens étudiant les coutumes locales et le folklore.

#### > Classifier

Vous avez maintenant rassemblé beaucoup d'informations au sujet du bâtiment. Essayez de les mettre en ordre chronologique. De cette façon, vous pouvez produire un compte-rendu de l'histoire de votre monument.

#### > Résumé

Intégrez l'information sur votre monument dans une longue frise chronologique pliante. Joignez le tout au *manuel de(s) trace(s)*.



#### • Itinéraires

Nous avons tous un certain nombre d'itinéraires pour voyager d'un point à un autre. Vous utilisez sans doute la même route chaque jour, pour aller à l'école. C'est vraisemblablement aussi le cas quand vous voulez rendre visite à un ami ou quand vous avez besoin de vous rendre au supermarché. De plus, chaque commune ou ville est traversée par des itinéraires variés, à travers lesquels le trafic s'achemine dans des directions particulières. En plus de cela, nous pouvons aussi distinguer des ruelles et des allées. Il y a bien des sortes de routes différentes, celles pour les bus, les rues piétonnières, les pistes cyclables...

#### > Collecter

Explorez le voisinage de l'école et recherchez des itinéraires variés : les vôtres, ceux des bus, ceux des piétons, ceux des vélos. Vous pouvez également essayer d'en découvrir d'anciens, comme ceux qui étaient beaucoup utilisés autrefois : routes de commerce, itinéraires pour les trams ou chemins de fer, maintenant tombés en désuétude.

#### > Classifier

Copiez une carte de l'environnement de l'école. Reportez-y les itinéraires découverts. Chacun d'entre eux doit avoir une couleur différente de façon à pouvoir repérer toutes les routes au moyen d'une légende.

#### > Résumé

Ajoutez votre carte et sa légende dans le *manuel de(s) trace(s)*. Ajoutez quelques informations supplémentaires pour le plaisir du futur utilisateur de votre carte.

#### • Conservation de lieux individuels

L'artiste **Christo** s'exprime au sein de paysages. Dans son art, il crée des œuvres gigantesques en général en emballant des parties du paysage. Une fois, il a enveloppé quelques îles tandis qu'à d'autres moments, il a enveloppé un pont au centre de Paris et un immense bâtiment à Berlin (le Reichstag). A une autre occasion, il a tendu un énorme rideau au beau milieu d'une vallée en Amérique.

A travers cet acte d'emballage, il devient possible d'attirer l'attention du spectateur sur quelque chose qu'il considérerait autrement comme allant de soi, c'est à dire quelque chose auquel on est si accoutumé qu'on ne le regarde plus. Vous rendez le familier étrange.

#### > Collecter

Explorez le voisinage de l'école ou celui de votre maison et cherchez les lieux qui sont importants pour vous, les endroits auxquels un souvenir personnel se rattache. Bien sûr, il pourrait y avoir des lieux qui n'ont d'importance que pour vous et qui peuvent sembler totalement insignifiants pour d'autres. Indiquez les tous sur une carte.

Cherchez un moyen pratique de rendre ces lieux invisibles par

exemple en les emballant dans du papier ou du tissu, en les voilant ou en formant un cercle (d'enfants) autour. Prenez les en photographie.

#### > Classifier

Tracez un itinéraire basé sur le lieu que vous avez indiqué sur la carte et assurez-vous qu'il pourrait être utilisé par des gens que vous connaissez bien. Ecrivez quelques textes courts pour attirer plus particulièrement l'attention sur ces lieux.

#### > Résumé

Transformez et incorporez tous ces éléments (photos, textes et carte) en une véritable description d'itinéraire illustrée. Ceci sera à nouveau inclus dans le *manuel de(s) trace(s)*.

### Développement d'une solution

Durant la phase *remplissez votre sac !*, un certain nombre de pages ont été réalisées pour le *manuel de(s) trace(s)*. Ce guide fournira de nombreuses interprétations différentes des paysages qui entourent les enfants participant au projet. Dans cette phase, le groupe aura à mener à bien deux tâches. D'abord, transformer les diverses pages en un vrai livret qui puisse être présenté et utilisé par d'autres. Deuxièmement, les élèves sont mis au défi de trouver et d'ajouter davantage de traces à partir du paysage qui les entoure : des histoires racontées par des gens âgés, par leurs parents, par leurs voisins ou toutes autres idées qui leur viendraient à l'esprit. Ainsi, de nouvelles pages d'idées peuvent être ajoutées au livret.

### Présentation

Une fois celui-ci terminé, les enfants peuvent inviter leurs parents, familles et autres parties intéressées à l'école pour une présentation officielle des résultats de leur travail. De même qu'ils présentent leur publication aux gens présents, ils montent également une exposition spéciale dans laquelle ils disposent tout le travail réalisé pour que chacun puisse admirer la somme de matériaux bruts, entrée en ligne de compte dans la fabrication du *manuel de(s) trace(s)*.

Encore plus important, les premiers exemplaires du livret sont distribués. Pour clore, le public est invité à se joindre au petit groupe d'enfants pour une promenade à travers le voisinage de l'école afin de voir par eux-mêmes les traces sélectionnées.



### 3.2.3 RITUELS ET HISTOIRES

#### Point d'entrée

Comme point de départ, l'enseignant commence la classe chaque jour de la semaine avec une légende urbaine. On peut trouver un nombre incalculable de ces histoires sur Internet mais on en racontera une chaque jour aux élèves. Ces sortes d'histoires partent toujours d'une source plus ou moins fiable : 'un de mes amis' ou 'les voisins de mon frère'... Ces origines apparemment fiables garantissent la crédibilité de l'histoire.

#### > Lundi

'Une des amies de ma fille' a juste terminé ses études. C'est la raison pour laquelle elle voulait partir en vacances toute seule. Sympa et facile avec une petite tente, vraiment toute seule. Ses amis l'ont avertie de ne pas partir seule - une jolie fille toute seule est souvent promise à des ennuis - mais en dépit de ces avertissements, elle s'en alla à travers plusieurs pays différents. Elle avait la vie devant elle et tous ces conseils lui semblaient inutiles. Quand elle revint de voyage, elle fit immédiatement développer ses photos. Elle eut un choc quand elle vit les images parce que parmi celles qui montraient de beaux endroits et de bâtiments, il y en avait d'autres sur lesquelles on pouvait la voir, elle. Elle était là, à demi-nue, endormie dans sa tente, à Milan, à Rome, en Toscane et dans tous les autres lieux qu'elle avait visités.

Le professeur laisse l'histoire en l'état sans aucun commentaire. Libres aux enfants de réagir s'ils le désirent. Ensuite, on passe aux tâches normales de la journée.

#### > Mardi

'Hier, j'ai eu une discussion avec quelqu'un que je connais à la caisse du supermarché qui m'a raconté cette histoire singulière, arrivée à sa sœur. Par un bel après-midi ensoleillé, sa sœur et son mari décidèrent d'aller faire un tour à vélo. Le mari sortit les deux bicyclettes et rentra dans la maison. Quand il sortirent tous deux un peu plus tard, prêts à partir, les bicyclettes avaient disparu. Emus et troublés, ils se mirent en route en voiture à la recherche de leurs bicyclettes. N'importe comment, après environ une heure, ils abandonnent leur recherche et rentrent. Et voilà ! Une fois de retour à la maison, les bicyclettes sont là avec un mot. Il s'agit de quelques lignes de la part des coupables les remerciant de leur avoir prêté leurs vélos pour une urgence. Ils trouvent joints deux tickets de théâtre pour une représentation le soir même. Quand le couple revient du théâtre, ils découvrent un autre mot accroché à la porte d'entrée disant "Merci encore !" Quand ils ouvrent la porte d'entrée, ils découvrent que la maison a été entièrement cambriolée.

A nouveau, l'enseignant raconte cette histoire sans aucun commentaire et attend de voir si les enfants ont une réaction.

#### > Mercredi

'Des amis d'un collègue de ma femme' ont un ami qui aime sortir pour prendre un verre. Il lui est arrivé quelque chose de vraiment bizarre le week-end dernier. Il était resté tard en ville et devait rentrer à la maison en vélo à travers une campagne totalement obscure, sans personne alentour. Tout à coup, de façon imprévue, il voit cette fille apparaître le long de la route, échevelée et semblant inquiète. Elle ne lui répond pas lorsqu'il lui demande si elle va bien.



Il lui offre de l'emmener et la fille monte à l'arrière de la bicyclette. Il continue le voyage dans un silence complet. Quand le garçon se retourne pour vérifier si la fille est là, elle a disparu. Il trouve cela très étrange parce qu'il n'a rien remarqué de particulier. Il n'aime pas ça du tout et va raconter cela à la police. Le policier lui montre une image et demande "c'est elle ?" Le garçon dit lui. Le policier dit alors "Vous êtes la troisième personne ce mois-ci qui vient nous raconter la même histoire. La fille a été tuée il y a un mois, exactement au même endroit, à la même heure de la nuit."

Cette troisième histoire étrange en une semaine suscitera différentes questions chez les enfants qui sont maintenant habitués à entendre une histoire étrange chaque jour. Cela a-t-il vraiment eu lieu ? Ces histoires sont-elles vraies ou pas ? L'enseignant ne fait aucune suggestion et laisse simplement les enfants poursuivre leur conversation.

#### > Jeudi

Comme avant, l'enseignant commence le quatrième jour avec une autre légende urbaine. 'Mon frère avait un collègue aux Etats-Unis' qui était complètement fou de moto, en particulier les Harley Davidson. En fait, il en possède une et s'en sert pour aller au travail, se promener alentour ou même pour des voyages d'affaires. Un jour, il est de sortie avec sa moto et il passe à côté d'une vieille Harley classique appuyée contre un bâtiment de ferme. Il s'arrête pour admirer la moto et l'aime tant, qu'il sonne à la porte de la ferme voisine et offre de l'acheter. Après un peu de marchandage, la vieille moto classique change de main pour 800 dollars. De retour à la maison avec la vieille Harley, il n'arrive pas à trouver le numéro d'immatriculation nécessaire pour l'enregistrer à son nom. Il appelle un représentant local de Harley qui lui dit où chercher le numéro sur la moto mais il ne trouve rien nulle part. En dernier ressort, l'homme appelle le fabricant de la moto et se fait renvoyer à travers différents bureaux où il doit répéter son histoire à chaque fois. Finalement, il parle à une personne qui lui pose des questions très spécifiques au sujet de la moto, en particulier à propos de la selle. Il est à nouveau tenu en haleine jusqu'à ce que finalement, il entre en contact avec M. Davidson en personne, un des propriétaires de l'usine. "Pouvez-vous regarder sous le moteur ?", demande-t-il. "Regardez si vous pouvez découvrir quelque chose de gravé en bas de celui-ci". L'homme confirme qu'il a trouvé quelque chose et il lit "à Elvis, merci. Harley Davidson". Davidson offre à l'homme 350 000 dollars sur le champ pour la moto mais le nouveau propriétaire est prudent et dit « J'aimerais y réfléchir un peu".

L'homme, apparemment pas tombé de la dernière pluie appelle Graceland, le musée Elvis à Memphis et se renseigne pour savoir si Elvis a jamais été propriétaire d'une Harley Davidson. On lui explique que l'usine en a construit quatre, cadeaux spéciaux pour le King ; trois d'entre elles sont au musée. "Et bien, c'est moi qui ai la quatrième", dit l'homme. Le gars de Graceland lui offre immédiatement trois millions de dollars. "J'ai besoin d'y réfléchir un peu", dit-il pour finir la conversation. Incroyable, n'est-ce pas ? Qu'auriez-vous fait à sa place ?

La discussion continue en classe.

#### > Vendredi

Aujourd'hui, l'enseignant commence en donnant des informations sur les histoires racontées pendant la semaine. Elles ont un nom : légendes urbaines. Ces sortes d'histoires existent partout à travers le monde et nombre d'entre elles commencent avec : 'un de mes amis...'

Il y a des centaines d'histoires de la sorte, que les gens se racontent. Parfois, il y a un élément de vérité, comme dans le cas de **Craig Shergold**, un vieux garçon maintenant âgé de soixante ans qui a souffert il y a dix ans d'une terrible maladie mortelle. Son dernier souhait était de figurer au livre Guinness des Records en tant que Plus Grand Receveur de cartes. Ses parents s'en occupèrent et accédèrent à sa demande à travers les media du monde entier et bientôt il se mit à recevoir des cartes de chaque coin de la planète. Le problème est que cette histoire fait encore le tour des fax, courriels etc. et Craig, par bonheur complètement guéri de sa maladie est encore actuellement inondé de cartes. Il a réussi à les ranger dans des lieux de stockage et implore les gens de cesser de lui écrire. Il y a des gens qui collectent ces histoires. Il s'agit des gens de alt.folklore.urban. Ce sont les frères Grimm des temps modernes qui ne rassemblent pas seulement des histoires mais produisent aussi des cartes à propos de la façon dont elles se répandent dans le monde. Des histoires racontées en Angleterre réapparaissent plusieurs jours après en Australie, à mesure que le réseau mondial d'ordinateurs accélère leur dispersion.

On demande à des groupes d'enfants de chercher sur Internet des histoires de ce genre. Ils doivent rassembler autant d'histoires que possible et les imprimer. Les enseignants doivent être avertis que quelques unes d'entre elles peuvent être tout à fait horribles contrairement aux anciens contes de fée. Si un professeur veut protéger les enfants de ces légendes urbaines, il doit procéder en amont à un choix approprié et les donner lui-même aux enfants.

On met les enfants au défi de mener une enquête à propos des histoires et de les comparer. Ils font une liste des similitudes qui surgissent dans toutes les histoires.

## Remplissez votre sac !

On se focalise ici sur la recherche de vieilles histoires populaires, de contes de fée et de légendes urbaines. On donne aux enfants diverses activités à mener à bien avec différentes orientations. On peut décider des activités pour tous les enfants ou bien ceux-ci peuvent choisir par eux-mêmes de travailler en petits groupes sur ce qui les intéresse.

### > Histoires du passé

Des histoires anciennes à propos des saints ressemblent souvent aux légendes urbaines pour nous, quand nous les entendons aujourd'hui. Des histoires de saints, réalisant des miracles, des fantômes, des sorcières et autres événements invraisemblables font toutes partie de notre patrimoine culturel. Beaucoup de ces histoires, à la fin du dix-neuvième et au début du vingtième siècle, ont été publiées par des enseignants qui se sentaient concernés par la perte de ces histoires si personne ne se donnait plus la peine de les transmettre à d'autres. Collectez quelques unes de ces vieilles histoires, ancrées dans l'environnement de l'école et demandez aux enfants de comparer les vieilles histoires avec quelques légendes urbaines modernes qu'ils ont collectées au cours de la phase *point d'entrée*. Cherchez des comparaisons ou des contrastes en termes de temps, lieux, événements, détails, attributs, répercussions et mystère.

### > Lire d'anciennes sculptures

Autrefois, les gens ne savaient pas lire. Pour se souvenir d'une histoire, ils avaient à la répéter sans cesse. Mais ils avaient aussi d'autres moyens à leur disposition. Ils avaient coutume de versifier ; ainsi c'était plus facile de garder une histoire en mémoire. Mais vous pouvez également 'lire' des statues par exemple de saints dans des églises ou des chapelles. Cherchez des sculptures de ce type dans le voisinage de l'école, peut-être dans des églises, sur les gâbles des maisons, des pierres gravées ou des monuments. Laissez les enfants prendre des photos de ces sculptures et créez une petite exposition à partir d'elles. Ils devront écrire de petits textes explicatifs pour les images à l'intention des visiteurs. A la place d'une exposition, ils peuvent aussi produire un petit livret.

### > Lire des images modernes

Les saints étaient les héros et les idoles du passé bien qu'aujourd'hui, ce soit vraisemblablement plus les footballeurs ou les pop stars qui tiennent ce rôle. Serait-il possible de 'lire' les images d'un héros moderne de la même façon que nous le faisons pour les sculptures et les statues du passé ?

Apportez quelques magazines à l'école qui montrent ces héros modernes. Découpez quelques images et faites une petite présentation des images comme décrit au dessus dans *Lire d'anciennes sculptures*.

Vous pourriez imaginer que vous êtes un employé du musée de cire de Mme Tussaud. Vous auriez à chercher quelle personne ou personnalité serait la plus appropriée pour être immortalisée dans la cire. Qui sont les nouveaux héros d'aujourd'hui et comment pouvez-vous en parler ? Écrivez une lettre à Madame Tussaud et dites-lui quelle nouvelle sculpture en cire devrait à

vos avis avoir une place dans le musée. Vous devrez également écrire une fiche de présentation pour le grand public.

### > Raconter des histoires anciennes

Ce pourrait être l'objet d'une séquence courte : comment raconter des histoires anciennes au public ? L'enseignant utilise un coin de la classe pour disposer quelques objets en relation avec une histoire. Il en raconte une en rapport avec les objets. Pour tenir son public en haleine, il utilise diverses méthodes, en exagérant sa gestuelle, en faisant des mimiques, en élevant la voix, en murmurant ou en bougeant. Après cela, on écrit une liste définissant tout ce à quoi vous devez penser quand vous parlez en public : par exemple l'utilisation de la voix, le langage du corps, le souci d'impliquer votre public... Ceci débouchera sur la tâche assignée aux enfants, choisir un des objets, penser à une histoire qui aille avec et la raconter aux autres membres du groupe d'une façon convaincante.

### > Répandre des histoires 1

Les histoires anciennes se sont répandues aussi vite que les nouvelles légendes urbaines, simplement cela se passait de façon différente. Si en parlant avec les vieilles personnes les frères Grimm n'avaient pas collecté les anciens contes de fées pour les coucher par écrit, cette littérature orale n'aurait sans doute pas survécu jusqu'à nous. Autrefois, les histoires étaient racontées de façon répétitive et personne ne les notait par écrit. De nos jours, c'est beaucoup plus rapide et très différent, en particulier avec l'usage d'Internet.

Nous consignons tout par écrit, ce qui nous permet de nous assurer que les histoires ne seront jamais perdues. Encore qu'avec une répétition constante, des choses étranges peuvent arriver : de petits morceaux sont ajoutés ou oubliés ça et là, certains sont exagérés tandis que d'autres sont atténués.

Choisissez une des histoires de la série récente des leçons et changez la. Vous pouvez faire plusieurs choses : exagérer, allonger ou raccourcir l'histoire originale, mettre des morceaux de côté ou vous y prendre autrement. Lisez les deux versions de la même histoire aux enfants. Discutez de ce qui s'est passé pour les deux histoires.



### > La galerie des murmures

Les élèves se tiennent debout les uns derrière les autres en ligne. Le premier enfant a une histoire sur un papier et le murmure à son voisin sans que les autres puissent l'entendre. Puis le second enfant dit ce qu'il a entendu au troisième de la rangée, sans l'aide de la version écrite et ainsi de suite. Finalement, le dernier enfant de la rangée raconte l'histoire à tous les autres. Puis, le premier lit à voix haute l'histoire originale à tout le groupe. Que reste-t-il de l'original ?

### > Répandre des histoires 2

Il y a quelques sites sur Internet dédiés à la diffusion des légendes urbaines. Connectez-vous et essayez de suivre une histoire. Utilisez un des URL suivants.

[www.snopes.com](http://www.snopes.com)

<http://urbanlegends.about.com>

[www.warphed.com/urbanlegends](http://www.warphed.com/urbanlegends)

<http://urbanlegendsonline.com>

[www.bde.espci.fr/perso/waye14/urbaines.htm](http://www.bde.espci.fr/perso/waye14/urbaines.htm)

<http://src.ca/branche/v4/v4b/120/mythes.html>

### > Types d'histoires

Les légendes urbaines, tout comme les histoires racontées dans le passé, peuvent être réparties en plusieurs catégories. Connectez-vous à Internet, cherchez différentes sortes d'histoires et regroupez les : les histoires de meurtre, les histoires saintes, les contes de sorcellerie, les histoires d'horreur ou les histoires drôles. Rendez-vous dans votre bibliothèque locale et suivez à la trace les histoires d'autrefois. Voyez si vous pouvez les ranger en différentes catégories. Mélangez les anciennes et les nouvelles histoires. Donnez une présentation de vos résultats à la classe au cours de laquelle vous raconterez une nouvelle histoire dans la foulée d'une ancienne, mais assurez-vous qu'elles appartiennent toutes les deux à la même catégorie.

### > Histoires dans les vieux imprimés ou sur les places des marchés

Autrefois, les histoires étaient simplement transmises en les répétant aux autres. On pouvait aussi les recueillir sur les marchés et les foires. Les chanteurs de rue chantaient leurs chansons debout à proximité d'une toile peinte, remplie d'images représentant les paroles. Leurs chansons étaient en général soit vraiment tristes ou très violentes. Ils vendaient aussi les paroles au public et parfois même les toiles peintes.

Les histoires étaient aussi répandues par des gens vendant des imprimés sur les étalages du marché. Ceux-ci ne coûtaient pas cher à la production parce qu'ils étaient fabriqués avec du papier très bon marché et étaient imprimés en très grandes quantités. Il s'agissait d'histoires comme des dessins animés, des images peintes avec un texte d'accompagnement. Elles étaient largement diffusées mais leur durée de vie était réduite. On peut encore en voir quelques unes dans les musées de patrimoine local ; Internet est également une source utile à ce sujet.

### > conteurs et chanteurs de rue

Comment illustreriez-vous une histoire moderne, une légende

urbaine pour un public ne sachant pas lire ? Imaginez que vous êtes le conteur ou le chanteur de rue. Vous êtes sur le marché, racontant une histoire avec quelque chose qui ressemble à une bande dessinée peinte sur la toile derrière vous. Choisissez une légende urbaine et peignez votre propre toile pour l'accompagner. Jouez votre scène pour le groupe. Les autres enfants font le tour du marché et s'arrêtent un moment pour écouter votre histoire.

### > Histoires du voisinage

Le but de cette phase est de collecter des histoires de votre propre voisinage, comme les contes populaires, les sagas ou les légendes. A la fin du dix-neuvième et au début du vingtième siècle, beaucoup d'histoires ont été couchées par écrit pour empêcher leur oubli. Le collectionneur d'histoires le plus connu étaient les frères Grimm qui ont écrit un grand nombre de contes de fées, tels que les gens âgés leur ont rapportés. Il y a des histoires qui avaient été racontées une fois et qui sont à présent oubliées ; il n'y a plus rien à sauvegarder. Peut-être qu'il serait bien de sauver quelques histoires modernes pour les temps futurs. Constituez deux groupes et sortez rendre visite aux gens du voisinage. Il serait peut-être utile d'emporter une caméra vidéo ou un appareil photo ordinaire, un magnétophone ou simplement un carnet de notes ou un crayon. Demandez aux gens de partager avec vous leurs histoires les plus importantes. Collectez autant d'histoires que possible, en particulier celles qui semblent les plus intéressantes en utilisant le matériel d'enregistrement à volonté.

## Développement d'une solution

Utilisez le matériel collecté pour faire une présentation des résultats pour les autres. Assurez-vous que ce soit intéressant et divertissant pour les visiteurs. Si on fait cela avec plusieurs groupes différents, il y aura rapidement une collection conséquente susceptible d'être utilisée pour une exposition à l'école. Choisissez votre histoire favorite à partir de celles que vous avez collectées et transformez-la en quelque chose de spectaculaire à entendre. Elle pourrait être retravaillée de façon à ce que vous puissiez la donner en représentation, comme une pièce.

## Présentation

Une exposition en deux parties pourrait être organisée à l'école. La première serait réalisée à partir de tous les matériaux collectés au cours de la phase *remplissez votre sac !* tandis que la seconde pourrait constituer la *présentation des résultats*, basée sur les activités terminées de la phase *développement d'une solution*. Une partie de la présentation des résultats pourrait consister à raconter les histoires collectées.

On pourrait inviter chaque personne intéressée à une présentation officielle des résultats. A cette occasion, on pourrait émettre des invitations, des affiches et des communiqués de presse. On pourrait faire une petite présentation avec un buffet, des visites guidées et autres attentions auxquelles on peut s'attendre au cours de tels événements.

### 3.2.4 LES ARCHIVES

*Pas un fantôme juste une coquille* est un projet qui fait usage d'un personnage virtuel (c'est aussi le titre de l'exposition récemment ouverte aux Van Abbemuseum d'Eindhoven, Pays-Bas). Dix-huit artistes ont travaillé sur la fille virtuelle, appelée Annlee. A l'origine développée au Japon pour être utilisée dans des jeux vidéo, l'image d'Annlee était un peu terne et semblait destinée à une courte vie. En outre, en 1999, **Pierre Huyghe** et **Philippe Pareno**, deux artistes français ont acheté les droits du personnage, en l'appelant Annlee. C'est ainsi qu'est né le projet *Pas un fantôme juste une coquille*. Le but était de remplir le personnage vide d'Annlee avec des histoires et des idées, de lui donner une identité et de la rendre vivante. Huyghe et Pareno ont créé une façon de faire des films d'animation relativement bon marché en utilisant Annlee et l'ont offerte à d'autres artistes avec cette demande : utilisez Annlee dans vos propres projets et travaillez avec nous à développer son histoire.

Notre but dans ce projet est le même mais d'une façon différente : Annlee est une coquille vide, un livre ouvert. Nous lui donnerons une identité, non en utilisant notre imagination comme les artistes, mais en lui appliquant plusieurs archives différentes. Ceci pourrait recouvrir l'utilisation de registres officiels tenus par la mairie comme de journaux, archives familiales et individuelles et publications annuelles rendant compte des temps forts de l'année, entre autres sources.

#### Point d'entrée

Présentez à la classe le personnage virtuel retenu. Internet est une bonne source pour cela et l'éditeur allemand **Taschen** de Cologne a publié un livre contenant des centaines de personnages. Réalisez un agrandissement du personnage. Assurez-vous que le personnage est inconnu des enfants. Inventez une histoire à partir du personnage : il ou elle a vingt-deux ans et souffre de pertes de mémoire. Quand il ou elle avait douze ans, il ou elle a été impliqué(e) dans un accident de voiture et a du séjourner à l'hôpital durant douze mois. (Cela s'est donc passé il y a dix ans, ce qui nous renvoie plus ou moins à l'âge des enfants). Tout ce qui s'est passé au cours de cette année là a été effacé de sa mémoire. Les enfants peuvent-ils remplir celle-ci avec ce qui s'est passé cette année-là ?



#### Remplissez votre sac !

Au cours de cette phase, les enfants ont à mener une recherche dans plusieurs archives pour découvrir ce qui s'est passé l'année de l'accident de voiture (approximativement l'année de leur naissance). La recherche aux archives peut-être menée en groupes entiers ou en divisant la classe en plus petits groupes ; dans ce cas, chaque groupe rechercherait dans des archives différentes. Il y aura un débat à la fin à propos de leurs découvertes. Le résultat de chaque recherche archivistique sera montré sous la forme d'un produit définitif qui pourra être utilisé plus tard dans le projet sous la rubrique développement d'une solution.

##### > Archives de journaux

Les éditeurs de journaux utilisent des archives. Demandez aux enfants d'appeler plusieurs journaux locaux et nationaux. Ils pourraient demander une copie de la Une publiée le jour de leur naissance. Rassemblez toutes ces pages et demandez au groupe de faire une sélection des choses importantes. Chaque enfant choisit ce qui lui semble le plus marquant. Ensuite, ils endosseront le rôle du rédacteur de l'édition du soir et créeront une nouvelle mouture à partir de l'article choisi. On confectionnera un faux écran de télévision à partir duquel ils présenteront le journal télévisé du soir de leur année de naissance.

##### > Archives familiales

Chaque famille conserve des archives bien que dans la plupart des cas, ce ne soit pas fait de façon ordonnée ou organisée. Elles peuvent consister en albums de photos, héritages précieux provenant de la famille, souvenirs, journaux, lettres d'amoureux des grands-parents et ainsi de suite. Ces traces du passé sont d'ordinaire disséminées dans la maison et gardées par différents membres de la famille.

Les enfants devraient parler à leurs parents de l'année de leur naissance (celle des enfants). Ils demandent à voir des objets ou des photographies en tant que matériau(x) d'illustration. Ils ont à rassembler des preuves à propos des histoires que leurs parents leur racontent concernant cette année là. Tout ceci devient un matériau qu'on montre à l'école. Les enfants, à l'intérieur de l'exposition, visitent les espaces les uns des autres et échangent des détails personnels et des informations. Après cela, ils produisent chacun un document pour le futur, présentant toute l'information. La question à présent est comment assurer l'avenir du document afin qu'il ne disparaisse pas. Les gens du futur pourront-ils lire et comprendre votre information personnelle ?

##### > Annuaire

Rassemblez autant d'annuaire que vous pouvez, publiés au cours des années de naissance des enfants du groupe. On peut les trouver dans une bibliothèque, chez les enfants eux-mêmes ou dans des fonds privés. Les enfants les étudieront, liront les textes et observeront les images pour découvrir les événements qui se sont déroulés cette année-là. Ils en discuteront en petits groupes. Puis, chaque enfant choisira l'image la plus significative pour lui. Les images retenues ne doivent pas être révélées aux autres.

Les photographies sélectionnées forment la base d'un tableau



vivant à l'entrée de la classe. Chaque élève choisit des camarades, autant qu'il est nécessaire pour recréer la photographie. Il ou elle décrit la pose qu'ils doivent adopter, où placer leurs pieds, où diriger leur regard et ainsi de suite. Les autres enfants ont à deviner quelles photographies ils copient. On peut prendre un cliché des différents tableaux créés avec un appareil photo digital ou un polaroid. Ces photographies peuvent être transformées en un annuaire de classe en y ajoutant un peu de texte.

##### > Archives officielles

Prenez rendez-vous avec le responsable des archives départementales. Préparez une visite avec le groupe tout entier ou avec plusieurs plus petits. Le but est double : montrer aux enfants comment les archives fonctionnent et leur permettre de rechercher des documents de leur année de naissance. Peut-être l'archiviste peut-il faire un choix mais ce pourrait être un véritable défi pour les élèves de mener à bien leur propre recherche avec leur propre méthode. Photocopiez les découvertes et rapportez-les à l'école. Elles peuvent servir de point de départ pour des pièces au sein de petits groupes dans la classe. On les jouera devant toute la classe et on en prendra des photos ; de courts textes écrits les accompagneront.

##### > Les archives du monde entier

On peut considérer Internet comme des archives mondiales, quoique chaotiques. La seule façon de mettre de l'ordre dans cette information est de poser des questions très directes. Par exemple, les enfants peuvent utiliser un moteur de recherche pour chercher de l'information concernant leur jour de naissance. On trouvera sans aucun doute des résultats, souvent de nature généalogique. Les enfants examinent l'information donnée, aussi minutieusement que possible et jouent le rôle du journaliste avec un intérêt particulier pour le jour de leur naissance. Ils

écrivent un article pour un journal, décrivant tout ce qui s'est passé, selon le World Wide Web (www).

#### Développement d'une solution

En utilisant l'information donnée dans la phase précédente, nous créons un catalogue, une sorte de biographie de l'année de naissance des enfants. A travers cela, nous pouvons à présent réactiver la mémoire d'Annlee ou de n'importe quel autre personnage choisi au point d'entrée.

Apportez quelques biographies dans la salle de classe et expliquez aux enfants comment un biographe travaille. Tout d'abord, il collecte le plus d'information possible sur le sujet de sa biographie. Ensuite il la met en ordre et choisit un medium pour donner forme à sa recherche, comme un livre, un documentaire ou autre. Divisez les enfants en deux groupes. Chaque groupe a un rôle différent à jouer : l'un joue le rôle de l'éditeur et l'autre apporte toute l'information collectée pour la prétendue biographie. La tâche du professeur consiste à amplifier les rôles : quel est le rôle d'un éditeur ? Comment les écrivains traitent-ils les questions et les remarques faites par un éditeur ? Le professeur peut avoir besoin de faire un petit descriptif pour définir les rôles.

#### Présentation

Les différentes biographies sont présentées aux autres groupes et les résultats seront débattus. Pour terminer, les biographies peuvent être présentées à d'autres personnes, par exemple au cours d'une représentation donnée pour les parents, grands-parents, autres enfants dans l'école ou n'importe qui d'autre.