

Séquence sur *La petite fille qui vivait dans le château du musée* De Kate Bernheimer, illustré par Nicoletta Ceccoli

Séance 1 : Le sens du conte : la solitude et l'amitié

La petite fille qui vivait dans le château du musée raconte l'histoire d'une minuscule petite fille qui vit seule, dans un monde enchanté et plein de jouets. Si elle s'y occupe, jouant de la musique avec ses petits amis mécaniques, elle rêve d'avoir un véritable ami. Il serait possible de faire réfléchir les élèves sur l'importance de l'amitié et du rapport avec autrui, et sur la distinction entre un ami mécanique et un ami de chair.

1) Questions de compréhension :

- Où vit la petite fille?
- Comment s'occupe-t-elle dans son château?
- Pourquoi se sent-elle seule?
- Qu'est-ce qui différencie ses petits amis mécaniques des enfants, physiquement et psychologiquement?
- Quelle est finalement l'occupation préférée de la petite fille?
- Qui sera son ami, à cette petite fille?

Propositions de réponses :

- Elle vit dans un château, dans un musée qui semble être un musée du jouet puisque l'on voit toutes sortes de jouets mécaniques autour du globe de verre qui contient le château.
- Elle joue de la musique, elle s'amuse avec des jouets mécaniques, elle regarde les enfants qui l'observent, elle rêve (cet élément pourra être développé ultérieurement).
- Elle se sent seule parce qu'elle n'a pas d'amis.
- Ses petits amis mécaniques sont différents des enfants parce qu'il faut les remonter avec une clé pour qu'ils fonctionnent. Ce sont des hybrides d'animaux et de jouets, ils ne sont pas humains. Ils agissent toujours de la même façon et ne sont pas doués de parole. Il n'y a donc pas d'interaction possible avec eux. Il leur manque la spontanéité des enfants.
- Ce qu'elle préfère faire, c'est rêver, rêver d'histoires d'amitié.
- C'est le lecteur qui sera son ami, qui lui tiendra compagnie dans ses rêves et en collant sa photo dans le livre.

2) Vocabulaire :

> Recherche des synonymes de "solitude" et les sentiments que peut provoquer la solitude : abandon, isolement, séparation - peur, tristesse, ennui, chagrin, mélancolie...

3) Intertextualité

- > À quel célèbre conte de Grimm te fait penser la situation de la petite fille ?
 - > Raiponce
- > Quels sont les points communs entre Raiponce et la petite fille ?
 - elles ont toutes les deux de magnifiques et longs cheveux blonds
 - Raiponce est enfermée dans une tour, la petite fille est enfermée dans un château
 - elles se sentent toutes les deux très seules
 - la tour de Raiponce n'a qu'une fenêtre ; la petite fille fait penser à Raiponce car elle est souvent représentée à la fenêtre de sa tour (aux pages 1, 3, 6, 7, 12 notamment).
- > Quelles sont les différences ?
 - > Raiponce trouve l'amour, la petite fille trouve un ami
- > Faire réfléchir les élèves sur le sens symbolique du globe de verre qui entoure l'univers de la petite fille : > c'est ce qui sépare des autres, cela peut signifier la timidité, le fait d'être renfermé sur soi, d'avoir du mal à s'ouvrir aux autres, à communiquer, à parler de soi, à faire entrer l'autre dans son univers...

Séance 2 : Des personnages-jouets animés, créatures hybrides merveilleuses

1) Identification et analyse

Oral : comment Nicoletta Ceccoli transforme-t-elle des jouets en créatures merveilleuses ?
> hybridation entre des éléments de nature différente

Cette activité pourrait être proposée par groupes. Les élèves devront identifier les différents éléments qui composent les animaux en les classant dans un tableau.

Objets (corps)	Éléments animaux (têtes, ailes, oreilles, pattes)	Éléments humains
la quille (p. 16 et 17) la boule (p. 16, 26) l'éolienne (p. 17-18) le dé (p. 9 et 18) la clé (pour remonter des jouets mécaniques) la toupie (p. 16) le bouton (p. 15, 26, 30)	L'abeille (p. 9) le lapin (p. 16, 18, 23-24, 30) la souris (p. 15) l'oiseau (p. 18, 26) le poisson (p. 24) l'éléphant (p. 3, p. 26) la coccinelle (p. 33) l'âne (p. 26, 33)	Visages bras jambes

2) Arts plastiques

> Toi aussi, crée tes jouets animés en associant les éléments suivants :

Objets (corps)	Éléments animaux (têtes, ailes, oreilles, pattes)	Éléments humains
Brique lego manette de console yoyo skate ballon de foot corde à sauter ...	Chat chien crocodile cerf lion tigre chouette chauve-souris ...	Visages bras jambes

> ou bien à faire dessiner

> ou bien préparer des éléments à faire découper et assembler en collant. Peindre le fond. Une exposition pourra ensuite être réalisée dans le cadre de l'établissement. Si les dessins ou les réalisations sont numérisés et envoyés sous la forme d'un power point en format pdf à *Psyché éditions*, l'exposition virtuelle ainsi constituée sera mise en ligne sur le site internet de la maison d'édition.

3) Des jouets musiciens

> Nomme les instruments de musique joués par la petite fille et les jouets animés

> À quelles grandes familles d'instruments appartiennent-ils ?

– tambour + cymbales : percussions

– violon : cordes

– trompette : instruments à vent

> Trouve d'autres instruments appartenant à ces catégories. Par exemple, xylophone, batterie, triangle pour les percussions ; harpe, guitare, violoncelle, piano pour les cordes (distinction entre cordes pincées, cordes frottées et cordes frappées); hautbois, clarinette, saxophone pour les instruments à vent.

On pourra faire écouter aux élèves ces instruments. On trouve ici de nombreux sons d'instruments : <https://www.youtube.com/watch?v=vauhZoxyd28>

Séance 3 : Des décors oniriques

1) Un château merveilleux

> repère dans l'image les éléments suivants :

- douves
- tourelles
- créneaux
- chemin de ronde

> Repère les différents objets qui se cachent dans l'architecture du château, fais-en une liste et identifie les éléments qu'ils remplacent

> bouton, berlingot, bille, étoile : girouettes

2) Les rêves de la petite fille

Deux illustrations représentent à la fois la petite fille en train de dormir et ce dont elle rêve :

a. Premier rêve (p. 20-21)

- Quels objets figurent les piliers qui soutiennent la voûte ? > des quilles
- Pourquoi imagine-t-elle les piliers de son château sous la forme de quilles ?
- > On pourra alors expliquer le mécanisme du rêve : un objet du quotidien s'insère dans le rêve, on rêve à partir de ce qu'on a vu, entendu dans la journée.
- Qu'est-ce que symbolisent tous ces piliers faits de quilles ? > la forêt
- Observe les piliers qui se trouvent au second plan : ont-ils la même apparence ? Que remarques-tu ?
- > Ils ont flous et ne ressemblent plus à des quilles : on dirait effectivement des arbres.
- > Le travail sur la profondeur de champ permet à l'artiste d'opérer un passage entre l'univers du garçon, la forêt, et celui de la jeune fille, le château et les jouets, sans qu'il y ait de rupture.

b. Second rêve (p. 22-23)

- Nouvel exemple du même mécanisme : un objet du quotidien de la petite fille, le dé, très souvent représenté dans l'album, influence le contenu de son rêve et donne forme au monde qu'elle imagine.
- Qu'est-ce qui évoque le dé dans la ville rêvée par la petite fille ?
- > Les dalles du sol : effet de trompe-l'œil > on a l'impression que le sol est fait de cubes, en trois dimensions.
- > Les immeubles de la ville, dont les fenêtres font penser aux points du dé.
- Quel est le point commun entre les deux rêves ?
- > Un sentier (bordé de champignons ou de fleurs) mène les personnages jusqu'à la petite fille.

Cette séance pourrait déboucher sur une activité d'écriture : les élèves pourraient dessiner un de leurs rêves par exemple, ou l'écrire, en intégrant dans le décor un objet de leur quotidien.

3) Arts plastiques

Cela peut être l'occasion de faire découvrir aux élèves l'œuvre d'Arcimboldo, qui repose également sur des assemblages d'objets du quotidien.

Giuseppe Arcimboldo, un artiste assembleur

Giuseppe Arcimboldo est un peintre italien du XVI^e siècle, il est particulièrement connu pour ses portraits en assemblages. Il peint des objets, des fruits, des légumes ou encore des animaux qui, tous ensemble, forment un visage



Giuseppe Arcimboldo, « Le feu », huile sur bois de tilleul, Vienne, Kunsthistorisches Museum, 1566.

- Quels objets peux-tu reconnaître ?
 - Pourquoi évoquent-ils le feu ?
- > Toi aussi, réalise un bâtiment ou un portrait à partir de vieux jouets collés ensemble.

Séance 4 : Une réflexion sur la lecture et l'imaginaire

1) La réciprocité dans le rapport lecteur / personnage

L'album construit une symétrie entre le lecteur qui imagine une petite fille miniature vivant dans un musée et la petite fille qui rêve d'un être humain extérieur à son monde imaginaire, donc rêvant du lecteur. Il y a une réciprocité du rapport entre monde imaginaire et monde réel, entre lecteur et personnage de fiction.

Notre connivence avec des personnages de fiction peut nous aider à comprendre le monde, en ayant un autre regard, en vivant des expériences nouvelles à travers la lecture... L'album montre ce lien non pas comme quelque chose à sens unique mais comme un partage : le personnage apporte quelque chose au lecteur, mais le lecteur apporte aussi quelque chose au personnage, ce qui brouille les frontières et donne une impression de réalité à l'univers fictionnel.

Cette réflexion pourrait être amorcée en classe par des questions simples :

- Par quelle phrase bien connue commence l'album ? Par quelle phrase commencent les rêves, les histoires que se raconte la petite fille ?

> L'album et les rêves de la petite fille commencent par la même phrase : "Il était une fois".

- A qui est racontée l'histoire de la petite fille? A qui la petite fille raconte-t-elle ses histoires?

C'est à nous qu'est racontée l'histoire de la petite fille. La petite fille, elle, se raconte des histoires à elle-même.

- Qui est l'héroïne de l'histoire racontée dans le livre? Qui sont les héros des histoires racontées par la petite fille?

> La petite fille est l'héroïne de l'album. Les héros des histoires racontées par la petite fille sont des enfants qui viennent de l'extérieur de son monde, ce sont des lecteurs, c'est nous.

Conclusion : Le lecteur et la petite fille sont dans la même situation : ils imaginent des histoires et rêvent de personnages qui n'appartiennent pas à leur univers. Le globe de verre, c'est donc aussi la frontière qui sépare le réel et l'imaginaire, la réalité et la fiction.

Cela peut aussi être l'occasion de creuser d'autres pistes de réflexion :

- L'implication du lecteur dans la construction de la fiction : le lecteur s'identifie au personnage, le nourrit de lui-même, et il y a autant de versions différentes du récit et des personnages qu'il y a de lecteurs.
- L'importance de la fiction dans la construction de l'identité.

2) La mise en abyme

La fin de l'album met en scène la rencontre du lecteur et de la petite fille. Les mains du petit lecteur sont représentées tenant un livre. Le lecteur, en collant sa photo dans l'album et en lisant le livre, rentre dans le monde imaginaire de la petite fille. Cet album montre donc que la lecture d'un livre fait pénétrer dans un monde imaginaire, un univers fictionnel. Là encore, cette réflexion pourrait être amorcée en classe de façon simple et ludique. On pourrait ainsi demander aux élèves de retrouver où est représenté le lecteur dans le livre : les mains à la fin, la photo que l'on peut coller dans le cadre, et, plus difficiles à identifier comme doubles du lecteur, les enfants des rêves.

On pourrait également leur faire réaliser une carte par laquelle ils pourraient rejoindre le monde imaginaire de la petite fille, en leur demandant de penser à représenter des éléments relatifs à la lecture et au rêve.

La carte pourra par exemple comporter une île du songe, un royaume du sommeil, un pays des pages blanches, un état des dessins...