

## Auteurs au collège dans l'Aude 2019-2020

### BILAN

- Collège Georges Brassens, 1 rue de l'Alzeau, 11 100 NARBONNE

- Auteur intervenant : Reine-Marguerite Bayle,  
[clownambule-theatre@orange.fr](mailto:clownambule-theatre@orange.fr)

- Équipe enseignante :

Carole Dumény, enseignante de Lettres (personne référente pédagogique),  
[Carole-Anne.Dumeny@ac-montpellier.fr](mailto:Carole-Anne.Dumeny@ac-montpellier.fr), 06 76 99 51 10

Gaëlle André-Acquier, professeur documentaliste,  
[Gaelle.Andre-Acquier@ac-montpellier.fr](mailto:Gaelle.Andre-Acquier@ac-montpellier.fr)

Guilhem Rosa, enseignant en éducation musicale  
[Guilhem.Rosa@ac-montpellier.fr](mailto:Guilhem.Rosa@ac-montpellier.fr)

- **Élèves concernés** : 21 élèves de 5<sup>ème</sup> E âgés de 12 à 14 ans.

- **Lieu** : CDI, Bibliothèque et salle de musique.

- **Titre de l'atelier** : ***Au secours d'un inventeur !***  
***De Fabrezan à Paris, sur les traces d'un inventeur.***

**Thème abordé** : Conception d'un *Escape Game* pour faire découvrir Charles Cros, l'inventeur et le poète, son village natal et la vie de bohème parisienne vers 1887.

- **Objectifs généraux et objectifs pédagogiques** :

- Rencontrer un auteur contemporain vivant, découvrir son univers, sa formation, son expérience, le processus de création
- Découvrir un auteur/inventeur de la région et ses créations.
- Expérimenter l'acte de création et d'écriture.
- Travailler en coopération pour mener un projet à son terme.
- Motiver l'acquisition des compétences et des connaissances
- Valoriser le travail des élèves et l'image qu'ils ont d'eux-mêmes.

- **Approche et méthode** :

La présentation du projet par les deux enseignantes a permis de motiver les élèves autour d'une création collective avec un auteur et de donner du sens aux séances prévues en amont des ateliers. L'aboutissement du projet avec diffusion du travail dans l'établissement et au-delà a fixé un défi à relever.

Les élèves ont préparé l'atelier conjointement avec le professeur de français et le professeur documentaliste en novembre et décembre.

Dans le cadre du cours de français, ils ont lu des récits d'aventures dans lesquels le personnage principal mène une enquête et est confronté à des énigmes (*Le Scarabée d'or* et *La Lettre volée* d'Edgar Allan Poe, *Gustave Eiffel et les âmes de fer* et *De Cape et de mots* de Flore Vesco).

Les procédés narratifs, le contexte historique et les différents types d'énigmes ont été analysés et répertoriés. Des productions écrites collectives et individuelles ont été effectuées (conception d'énigmes, propositions de résolutions, descriptions).

Une recherche documentaire a été menée avec le professeur documentaliste en groupes. Les principaux éléments biographiques et bibliographiques de Charles Cros ont été cherchés, sélectionnés et organisés.

Quatre axes ont été dégagés : son identité, sa participation aux cercles d'écriture dans les cabarets de Montmartre, ses inventions techniques et ses créations littéraires.

L'escape Game a été conçu pour une classe ; il était donc nécessaire de constituer des équipes. Nous avons prévu quatre équipes, une par thème (identité, cabarets, inventions et poésie). Chacune résout simultanément les énigmes d'un parcours puis toutes les réponses sont mises en commun à la fin pour résoudre une ultime énigme (mots cachés avec les mots clés découverts précédemment).

Reine-Marguerite Bayle a proposé un scénario qui relie les parcours. Sous son impulsion, les élèves ont imaginé les étapes du scénario pour chaque parcours de manière collaborative.

Au cours des ateliers, chacun a dû s'approprier les connaissances et compétences précédemment travaillées, s'initier à de nouvelles compétences, compléter les recherches et faire preuve de créativité.

Un travail de création et de mise en voix a été réalisé en parallèle avec l'auteur.

De même, l'interprétation et l'enregistrement de chansons ont été travaillés avec le professeur d'éducation musicale sur l'une des heures.

Les élèves ont joué le mardi 10 mars à un *Escape Game* proposé par des enseignants du Collège Jules Ferry de Narbonne. Au-delà du plaisir du jeu, ils ont pu comparer les créations et réfléchir à des aménagements pour leur jeu.

Il était prévu d'expérimenter le jeu avec d'autres élèves du collège. Cette phase d'ajustement ne pourra certainement pas être réalisée en raison des circonstances sanitaires.

- **Calendrier réalisé :**

Les ateliers se sont déroulés les 16/01, 30/01, 6/02, 27/02 et 12/03 de 9h à 12h.

Le dernier atelier prévu le jeudi 26 mars n'a pas pu avoir lieu à cause de la fermeture de l'établissement pour confinement.

- **Contenu des ateliers, de chaque séance :**

Lors de la première séance, Reine-Marguerite Bayle s'est présentée à la classe.

Elle a ensuite proposé un jeu aux élèves afin qu'ils se remémorent les principaux événements de la vie de Charles Cros.

La classe a ensuite été scindée en cinq groupes : l'un rédigeait et enregistrait la lettre de mission (l'amorce du jeu) avec l'auteur, pendant que les autres concevaient les énigmes du premier parcours avec les enseignants.

A l'issue de l'atelier, les groupes ont échangé leurs énigmes afin de les tester et les ajuster éventuellement.

Les ateliers suivants se sont déroulés selon la même organisation :

- mise au point collective sur le travail précédemment accompli ;
- programme de l'atelier et répartition des tâches entre les groupes.
- un groupe travaillait plus spécifiquement la mise en voix avec l'auteur, les autres les scénarios, énigmes et recherches avec les enseignants.
- de 10h à 11h, le professeur d'éducation musicale prenait en charge un groupe pour l'enregistrement d'une chanson.

La visite de Mesdames Duffau et Jodlowski-Perra a permis aux élèves de présenter le projet, la démarche et le jeu en quasi intégralité (lecture du scénario et des énigmes, audition des saynètes et chansons).

- **Finalité réalisée :**

Des élèves ont envoyé des propositions pertinentes pendant le confinement qui ont permis de terminer le jeu. Il se compose de :

- une lettre de mission enregistrée qui annonce la situation et l'objectif.
- quatre parcours avec quatre énigmes chacun et un enregistrement.
- une ultime épreuve collective restituant les découvertes.

- **Bilan moral :**

La contrainte de l'Escape Game nous a tout d'abord enthousiasmés mais aussi déstabilisés. Les précieux conseils de l'intervenant de Canopée nous ont permis de mieux nous organiser.

Ces activités permettent de travailler de manière plus ludique l'acquisition des compétences et connaissances.

Elles offrent aux élèves entre eux et avec les adultes un autre contact.

Elles peuvent déstabiliser des élèves par leur caractère moins scolaire mais aussi les inciter à plus d'autonomie et de créativité.

La satisfaction du travail accompli et la reconnaissance qu'il génère ont une plus grande ampleur qu'un exercice scolaire.

Si les contraintes sanitaires ne nous permettent pas de tous nous retrouver ni expérimenter notre jeu d'ici la fin de l'année scolaire, nous le ferons l'année prochaine. Le livret, envoyé sous forme numérique aux élèves, pourra leur être remis en mains propres.