

Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3
<i>Une légende</i>	<i>Un personnage</i>	<i>Rituels et coutumes</i>

A travers les arts visuels et musicaux, @rts-tem vous propose d'aller à la rencontre d'éléments constitutifs du patrimoine culturel régional normand.

Arts visuels

Les images satellites choisies ont chacune un lien avec la légende par au moins un élément: le thème, la nature, la couleur, la composition, la technique, une période historique ...

L'image d'ancrage est présentée au terme de la séquence.

Apprendre à regarder, c'est avant tout prendre le temps d'observer, de ressentir, de s'interroger, d'analyser pour aller au delà du premier regard et pourquoi pas de contempler, de s'émerveiller, de s'émerveiller...

**« SAINT GERMAIN ET LE SERPENT »
OU
LA LEGENDE DU TROU BALIGAN**

La légende de référence : « *Saint Germain et le serpent* », racontée par Jean Fleury dans **Basse Normandie : contes, légendes et traditions de Basse Normandie**, 1884, réédité par les éditions CPE en 2012.

Plan de la séquence en Arts visuels :

Séance 1 : Découvrir la légende. Dessiner pour raconter.

Séance 2 : Confronter et comparer avec trois œuvres de références artistiques.

Séance 3 : Tirer parti des œuvres rencontrées : Pratiques artistiques variées pour imaginer et créer.

Séance 4 : Réception des productions et mise en valeur.

Séance 5 : Contextualisation de la légende avec des images du patrimoine local pour comprendre et apprendre – Parcours culturel et histoire des arts. (Cycles 2 et 3).

Déroulement et commentaire

Séance 1 : Découvrir la légende. Dessiner pour raconter.

Quand le conteur donne "corps" à son histoire en la "mettant en bouche".

Oeuvre d'ancrage :

La légende de "Saint Germain et le serpent" ou "La légende du Trou Baligan".

Extrait de l'ouvrage de *Jean Fleury, Contes, récits et légendes des pays de France (1884).*

5 « Un serpent gigantesque, un véritable monstre, s'était établi autrefois dans cette caverne [le Trou Baligan près de Flamanville], dont il sortait de temps en temps pour faire une excursion sur la côte et s'emparer de tous les enfants qu'il trouvait sur son chemin ; il les emportait dans son antre pour les dévorer, et quand il les avait digérés, il se mettait en quête d'une nouvelle proie. Ces excursions se renouvelaient à peu près toutes les semaines ; la bête parcourait les hameaux et brisait au besoin les portes et les clôtures pour s'emparer d'une proie à sa fantaisie. Les habitants désespérés se décidèrent à faire sa part au monstre et chaque semaine on lui abandonnait un enfant désigné par le sort.

10 Tout le pays était dans la désolation. On s'était naturellement adressé à Saint Georges, le destructeur de monstres, vénéré dans plusieurs paroisses du pays qui portent son nom, mais Saint Georges était demeuré sourd.

15 Un matin, on venait d'amener un enfant au serpent, et l'on s'apprêtait à le lui abandonner lorsque l'attention de tous fut attirée par un objet singulier. Sur la mer, qui était alors calme et unie, on voyait un homme se tenir debout, une **crose** d'évêque à la main, une **mitre** sur la tête, et une grande **chape** sur le dos ; il ne marchait pas, il semblait glisser : à mesure qu'il approchait on s'aperçut qu'il était porté sur une **rouelle** de charrue. C'était Saint Germain-la-Rouelle. La mer était haute, le saint aborda en face du Trou Baligan, et marcha droit au serpent. Celui-ci recula et fit un mouvement pour rentrer dans son **antre** où sa queue était restée comme celle de certains mollusques lorsqu'ils sortent à demi de leurs coquilles. Le saint lui barra le passage, et lui porta un coup de sa crose ; l'animal se tordit à ce contact, fit quelques mouvements convulsifs, puis resta immobile et s'incrusta dans un bloc de granit, où on a pu le voir jusqu'au commencement du XIXe siècle.

25 Après cet exploit, Saint Germain-la-rouelle bénit la foule qui s'était rassemblée sur la falaise et se confondait en actions de grâce, puis il s'éloigna sur sa rouelle comme il était venu, sans vouloir faire un plus long séjour dans le pays.

Mise en situation :

- Raconter ou lire la légende aux élèves en leur demandant de s'imaginer les lieux, les personnages, les différentes scènes... Ne pas donner le titre de la légende. Expliquer et montrer une image ou dessiner les attributs d'un évêque : une **mitre**, une **crose**. Expliciter aussi les termes de **chape**, de **rouelle** et d'**antre** (cf @rts-tem Partie commune).
- Mettre en commun pour s'assurer de la compréhension de la trame narrative de la légende, les différentes remarques des élèves (les ressentis, les images mentales des lieux, les questionnements...).
- Raconter une deuxième fois en demandant aux élèves d'être vigilants aux détails décrivant

- les lieux, l'aspect général et le rôle des différents protagonistes, de la fin de la légende.
- Les inviter ensuite à dessiner au choix un "personnage" de la légende sur un papier dessin au format A5 ou une des scènes de la trame narrative sur un format A4. Mettre en couleur au feutre fin et/ou crayons de couleur.
- Demander de légender le dessin sous la forme d'une courte phrase (dictée à l'adulte au cycle 1).

Séance 2 : Confronter et comparer avec trois œuvres de références artistiques.

- Afficher les productions qui constitueront une collection de dessins dans laquelle on pourra puiser lors des séances de pratiques artistiques à venir.
- Classer les dessins en fonction des représentations : le serpent, Saint Germain, une scène (ex: l'enfant que l'on présente au monstre-serpent, Saint Germain "glissant " sur l'eau coiffé de sa mitre avec sa crosse à la main qui arrive sur la côte, le monstre-serpent immobilisé par Saint Germain-la-Rouelle...).
- Demander aux élèves volontaires de parler de leur travail et de justifier leur choix. Lire à haute voix la phrase légendée. S'interroger sur les impressions et les ressentis au regard des dessins et de la phrase (ex: la force, la peur, le courage, le risque, la joie...).
- Confronter ensuite les productions avec trois images satellites de référence et se demander si elles pourraient être des pages d'illustrations pour la légende de Saint Germain .

(Images non agrandies conformément à la loi.)

Image A	Image B	Image C
		
<p>St-Georges terrassant le dragon. Paolo Ucello, Vers 1456- Huile sur toile- 55,6 x 74,2 cm- New Gallery Londres</p>	<p>La falaise à Etretat après l'orage. Gustave Courbet, 1870- Huile sur toile- 133 x 162 cm - Musée d'Orsay Paris</p>	<p>St Germain de la Rouelle et l'enfant. Église de St Germain à Flamanville- 50 Manche</p>

- Montrer chaque image l'une après l'autre en cherchant à chaque fois **des éléments qui évoquent l'histoire** et **ceux qui s'en éloignent**. Synthétiser l'ensemble des remarques collectives suite à la lecture descriptive des images dans trois tableaux (format papier affiche).

Image A	
Éléments ou scènes représentés figurant dans la légende.	Éléments ou scènes ne figurant pas dans la légende.
<ul style="list-style-type: none"> - Une grotte ou une caverne. - Un monstre terrifiant et agressif avec une longue queue. - Un combat entre un homme et le monstre. - Une "arme" utilisée pour vaincre le monstre. - Une mise en scène imaginaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un cavalier en armure sur un cheval blanc. - Une femme qui ressemble à une princesse attachée au dragon par une corde qui la retient prisonnière. - Le monstre est un dragon et non un serpent. - Le sol est parsemé de carrés d'herbe comme un parterre. - On ne voit ni la mer ni le sable mais des arbres et des montagnes en arrière-plan.

Image B	
Éléments ou scènes représentés figurant dans la légende.	Éléments ou scènes ne figurant pas dans la légende.
<ul style="list-style-type: none"> - Une grotte ou une caverne creusée dans la falaise où la mer peut pénétrer. - Une mer haute et calme. - Une plage avec des barques échouées sur le sable. 	<ul style="list-style-type: none"> - On ne voit personne au 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} plan. - Pas d'embarcation sur l'eau. - Une mise en scène très réaliste composée entre la terre, la pierre, le ciel, la mer et la transparence de la lumière.

Image C	
Éléments ou scènes représentés figurant dans la légende.	Éléments ou scènes ne figurant pas dans la légende.
<ul style="list-style-type: none"> - Un homme debout coiffé d'une mitre. - A sa droite, un petit garçon, la tête levée, le regarde. - Une roue de charrette (une rouelle) figure à sa gauche. - Le corps d'un animal inerte au pied de l'enfant. 	<ul style="list-style-type: none"> - La nature de l'œuvre : une sculpture. - Pas d'éléments de décor ni paysage (caverne, plage, mer...).

- Présenter ensuite chaque œuvre en donnant son titre, le nom de l'artiste, la nature de l'œuvre. Préciser le lieu où on peut la voir. Pour les élèves des cycles 2 et 3, écrire le cartel complet en ajoutant la date de réalisation (repères chronologiques).
- Acheter par une analyse plastique des deux peintures en comparant ces différentes composantes :

Le cadrage	Gros plan, plan américain, plan d'ensemble...
L'angle de vue	Plongée, contre plongée, frontal...
La lumière	D'où vient-elle, quelle intensité, naturelle ou artificielle ?
Les couleurs	Les dominantes, les complémentaires, leurs intensités.
La profondeur	Y a t-il un effet de profondeur (perspective) ?
La composition	Comment l'image est-elle organisée dans l'espace (support) les lignes, les formes, les matières, les zones d'ombre, de lumière, de couleurs...

Pour la sculpture (Image C) parler de ***ronde de bosse*** : on peut faire le tour de la statue et changer les angles de vue. Confronter l'œuvre avec les images A et B pour en différencier ***la composition, la profondeur, le cadrage***.

On pourra aussi s'interroger sur le sens de l'œuvre aux cycles 2 et 3.

Le message	Ce que je comprends, ce que l'artiste veut exprimer.
------------	--

Séance 3 : Pratiques artistiques variées pour imaginer et créer en tirant parti des trois images.

Possibilité d'une articulation du travail artistique autour de la légende : écouter les extraits musicaux proposés (CF partie Education musicale, séance 1).

Proposition de piste A (Tous cycles) :

*Au préalable photocopier les images satellites en variant les formats :
Image A (A5 et A4), Image B (A4, A3), Image C (A5, A4).*

- Proposer de transformer les images pour réaliser une scène illustrant un moment de la légende en variant les techniques : découpage, assemblage-collage et rajouts de dessins ou de matériaux divers. Mise en couleur (feutres, pastels, gouache épaisse...).

Les élèves pourront choisir d'utiliser les 3 images, 2 ou une seule et pourront aussi utiliser leur dessin original ou photocopié réaliser pendant la séance 1.

Quelques exemples possibles :

- L'image B de G.Courbet au format A3 comme support principal d'un dessin.
- La caverne de l'image A de P. Ucello et/ou le monstre en assemblage-collage sur un support papier dessin.
- L'image C de Saint Germain isolé de l'enfant et de la rouelle avec le serpent imaginé à la séance 1 et l'image B...

Proposition de piste B (Cycles 2 et 3) :

Utiliser PhotoFiltre (logiciel libre de traitement de l'image) pour modifier une photographie (carte postale ancienne ou capture vidéo).

Séance 4 : Réception des productions et mise en valeur.

-Afficher les productions et laisser un temps d'observation aux élèves pour qu'ils puissent analyser

comment les images ont été transformées et ce qu'elles "racontent".

- Mettre en commun toutes les remarques et approfondir les échanges en faisant justifier les choix plastiques par les "auteurs". Rechercher les effets produits en fonction des actions, des outils, des supports, des médiums... choisis.
- Suivre la même démarche pour la réception des réalisations faites par les élèves qui auraient travaillé avec le logiciel de traitement des images.
- Inviter les élèves à mettre en valeur leurs productions pour qu'elles illustrent la légende d'ancrage.

Séance 5 : Contextualisation des images du patrimoine local -Parcours culturel et histoire des arts.

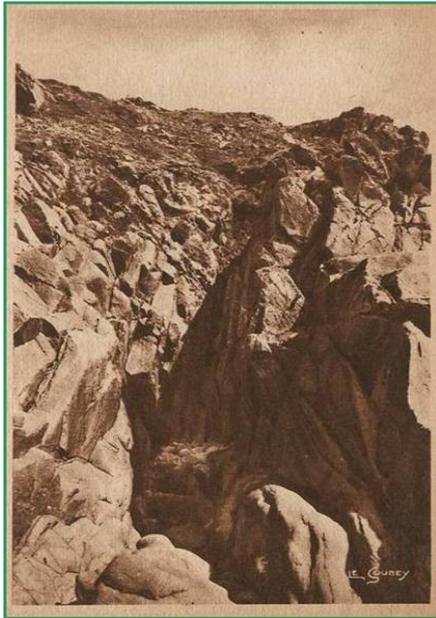
- Proposer aux élèves ce diaporama en suivant l'ordre des images ci-dessous. Les contextualiser en les mettant en relation avec les points forts relatés dans la légende.



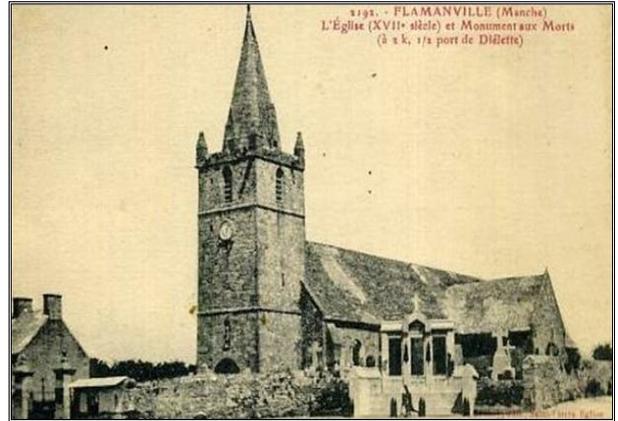
1- Carte administrative du département de la Manche.



2- Carte postale ancienne ; Les Pieux- la sciotat- Cap de Flamanville.



3- Entrée du trou Baligan - 1920

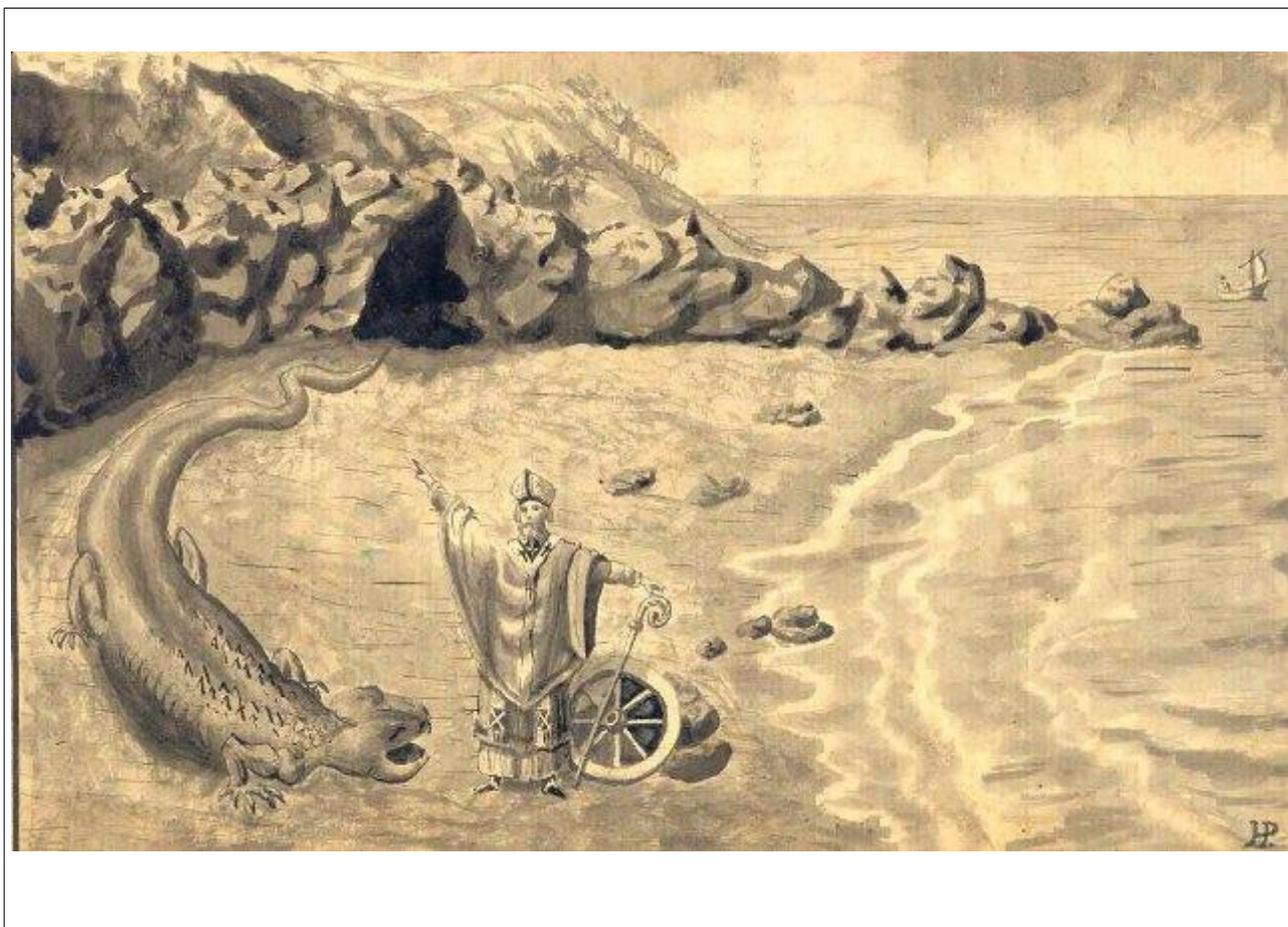


4- Carte postale ancienne Flamanville- L'église et monuments aux morts.



5- St-Germain le scot- Église de St-Germain Flamanville.	6- St-Germain à la rouelle Le scot- Vitrail Église de Flamanville.
	
7- Gisant de St-Germain Le scot- Église de Flamanville.	8- Gisant- Portrait de St- Germain-la-Rouelle.
	
9- Gisant de St-Germain- Le serpent- Église de Flamanville.	10- Fanion de procession- St-Germain Le scot- Eglise de Flamanville.

- Terminer ce travail autour de ces images du patrimoine local en expliquant ce qui définit une "légende" et ce qui la différencie du conte, du mythe et du récit. (Cf @rts-tem partie commune").
- Achever la séance en projetant l'image de « Saint Germain à la rouelle et le dragon, Gravure ancienne photographiée. Image appartenant au domaine public en France car ancienne de plus de 70 ans. Elle reste anonyme, seule l'initiale « H » fut apposée sur la gravure.



- Confronter et comparer la gravure ancienne avec le dessin réalisée après l'écoute de la légende et sa production de pratiques artistiques tirant parti des images satellites.
- Faire une analyse plastique en s'appuyant sur le tableau proposé à la séance 2.

Parcours culturel de l'élève :

- Ce que j'ai entendu, ce que j'ai fait.
- Ce que j'ai vu.
- Ce que j'ai compris, ce que j'ai appris.