



SERIE C - MATERIELS PEDAGOGIQUES
C1 – Malles et valises
Fiche Marquise de Sévigné - L'art et les outils
de la correspondance

Château de Grignan
BP21

26230 Grignan

Tél. : 04 75 91 83 64

Fax : 04 75 91 83 51

Courriel : fluneau@ladrome.fr

<http://chateaux.ladrome.fr>

Service pédagogique de la Régie des
châteaux de la Drôme : Frédérique Luneau,
Marie-Christine Fourel et Cécile Roux

Madame de Sévigné (Paris, 1626 - Grignan, 1696) fréquente les salons et a pour amis tout ce que Paris compte de cultivé. Avec eux et les membres de sa famille, elle échange une correspondance suivie. Mais c'est pour distraire sa fille qui a suivi son mari à Grignan en 1671, qu'elle va écrire avec une grande liberté d'esprit, des lettres remplies d'anecdotes. Cet ensemble de lettres qui couvre plus de vingt ans, est un document exceptionnel, historique et littéraire sur la vie au XVIIe siècle.

L'ART ET LES OUTILS DE LA CORRESPONDANCE

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

La malle pédagogique proposée, permet, aussi bien aux élèves du primaire que du secondaire, de parcourir l'histoire de la correspondance.

Elle développe ce thème à travers l'invention de l'écriture en passant par la communication non écrite, la poste et les différents outils et supports d'écriture.

Elle évoque le siècle du Roi Soleil, siècle où naît et meurt Madame de Sévigné, et au cours duquel se déroule le fil de sa correspondance avec sa fille, la Comtesse de Grignan.

Elle s'adresse à l'enfant dans sa globalité, quel que soit son âge, et lui permet d'expérimenter les différentes étapes d'une correspondance qui sont :

- recevoir un message (écrit, sonore, tactile) ;
- décoder le message (code connu ou à découvrir) ;
- faire réponse et acheminer la réponse.

Elle met en avant les ressorts fondamentaux de la communication : écoute, compréhension, échange.

PRINCIPE

La malle, ancienne poussette-paquet de la poste, laisse découvrir dès "l'enveloppe décachetée", une succession de tiroirs assemblés sous la forme d'un cabinet du XVIIe siècle. Elle offre ainsi plusieurs entrées sous le thème de la correspondance.

Chaque tiroir propose des objets spécifiques, des jeux nécessitant observation, mise en place de critères, manipulations...

Comme un **véritable outil**, elle donne envie de faire, de faire mieux et d'inventer...

PUBLIC

La malle s'adresse aux élèves des classes élémentaires, aux collégiens et aux lycéens.

DUREE

Elle peut être utilisée dans le cadre d'une visite d'une journée au château de Grignan, ou en milieu scolaire.

CONDITIONS DE DIFFUSION

La malle au château de Grignan

Au sein d'une journée de découverte du monument, avec une classe. Prendre rendez-vous avec le service éducatif.



La malle dans la classe

Location d'une ou deux semaines. Une demi-journée de formation de l'enseignant est proposée et dispensée au château de Grignan.

CONTENU DE LA MALLE

La malle *L'art et les outils de la correspondance* du château de Grignan est un modèle unique, tout ce qu'elle contient peut être utilisé, présenté, manipulé ; si beaucoup d'objets sont réparables, peu sont remplaçables.

Chaque jeu peut être repris, rejoué autant de fois que nécessaire, mais sa présentation, dans une jolie boîte, exige un traitement soigneux.

Exploitation

Différents axes d'exploitation sont possibles. Ils sont déterminés librement par l'enseignant en fonction de son projet pédagogique, de l'âge des élèves, du programme scolaire. Par exemple :

- Mécanisme et matériaux de l'écriture

À travers des jeux, des objets à manipuler ; Comprendre comment l'on passe d'une représentation visuelle (dessins, pictogrammes), à une représentation des sons (écriture alphabétique, phonétique) ; Sensibiliser à la notion de code et d'apprentissage.

- Du courrier à cheval au courrier électronique

L'histoire de la poste et des lettres ; Comment et avec quoi on écrivait autrefois ; Petits objets d'écritures trouvés dans le grenier de l'école ; Lettres d'artistes : le "mail art".

- L'invention et l'histoire de l'écriture

La naissance de l'écriture (Quand ? Pourquoi ? Comment ?) ; Des civilisations de l'Antiquité à nos jours, l'histoire des supports et des outils de l'écriture ; Les moyens matériels de la diffusion et de la conservation des écrits (l'invention de l'imprimerie, la poste, Internet).

- Les jeux de littérature et la correspondance au XVIIIe siècle

Les salons littéraires et la préciosité ; Découverte d'une tournure d'esprit significative d'une évolution des mentalités (les Précieuses, premières féministes ?) ; À travers un style et une vision particulière (ceux de Madame de Sévigné), la vie quotidienne de la noblesse au XVIIIe siècle.

Les différents tiroirs

- Tiroir histoire de l'écriture

Fac-similés et originaux de tablettes d'argile sumérienne, disque de Phaïstos, ardoise coranique... ; Jeux des pictogrammes ; Triptyque de documentation sur les supports de l'écriture.

- Tiroir outils d'écriture

Trousse à outils d'écriture manuelle (style, calames, plumes, pinceaux chinois, crayons...) ; Trousse à outils d'écriture mécanique (sceau-cylindre, tampons, caractères d'imprimerie..) ; Jeu-puzzle des outils.

- Tiroir faire

Craies, ardoise, plumes d'oiseau, d'acier, buvards, encres, papiers, calames à utiliser et expérimenter !

- Tiroir communication non écrite

Télégraphe de Chappe, corne de brume, quipu, pavillons maritimes ; Des cassettes à écouter, des maquettes à monter...

- Tiroir de la poste

L'histoire du courrier à travers les timbres et Madame de Sévigné ; Différents jeux : le jeu de l'intrus, le jeu des lettres, le jeu des postillons...observer, mettre en place des critères, apprendre.

- Tiroir du XVIIIe

Petits jeux de littérature autour de la guirlande de Julie, les voyages de Madame de Sévigné, la carte du Tendre...pour découvrir ou confirmer le plaisir d'écrire et de lire à haute voix.

- Tiroir musée

Manuscrits anciens, livres d'artistes, précieux objets d'écritures, envois postaux originaux, calligraphies...et le plaisir d'avoir un accès privilégié à des objets de valeur.

DIFFICULTES RENCONTREES

Sujet très vaste, outil riche et souvent trop peu de temps pour l'exploiter, d'où la nécessité de déterminer des axes de découverte.

AMELIORATIONS POSSIBLES

Faire une réplique et pouvoir l'utiliser simultanément dans les classes et au château.

Éditer certains jeux et les rendre ainsi plus pérennes.

Rédaction : Frédérique Luneau