



Musée
de Bretagne
lesChampsLibres

DOSSIER PÉDAGOGIQUE
1^{ER} DEGRÉ



Il était une fois l'Armor et l'Argoat

Visite en autonomie



Sommaire

Fiche technique	4
Programmes scolaires	5
La visite au musée	7
Dossier documentaire	12
Les contes	14
Les coloriages	20

Fiche technique

Ce dossier est destiné à vous accompagner pour votre visite en autonomie au Musée de Bretagne. Vous y trouverez le déroulé de la visite et toutes les informations et ressources dont vous pourrez avoir besoin pour l'animer. Nous vous conseillons de bien repérer où se trouvent les objets dans le musée avant la visite.

Les informations pratiques sont indiquées dans le guide des visites en autonomie, téléchargeable sur notre site internet dans l'onglet « scolaires » : www.musee-bretagne.fr

Synopsis de l'animation

Il était une fois, en Bretagne, l'histoire de Fañch le pêcheur et de Yann le paysan...

Deux contes (l'un à la mer, l'autre à la campagne) font découvrir aux enfants la Bretagne d'il y a cent ans. La manipulation d'objets et l'observation des outils du passé permettent de comparer les deux modes de vie.

Fiche technique de la visite

Niveaux : MS / GS / CP / CE1 / CE2

Objectifs pédagogiques :

- > Se familiariser avec le musée.
- > Découvrir le passé proche de la Bretagne et de ses habitants.
- > Écouter et comprendre une histoire.

Durée de la visite : 1h30

Matériel à disposition : 2 sacs à récupérer et retourner à l'accueil du musée	
ARGOAT (sac de pomme de terres)	ARMOR (sac de marin)
Vieux grimoire contenant le conte sur Yann le paysan	Vieux grimoire contenant le conte sur Fañch le pêcheur
Paille	Ardoise
Sabots	Boîtes de sardine, thon, maquereau
Chemise de chanvre	Filet de pêche
Pain de seigle	Marinière
Boite d'avoine	Vareuse
Photographie de paysage en lande, bruyère, ajonc, genêt	Photographie de port
	Petite barque
	Coquillage

Contact médiation : Laurine Fabre, professeure-relais de la DAAC pour le 1^{er} degré (lfabre@leschampslibres.fr) ou mediation.musee-bretagne@leschampslibres.fr



Programmes scolaires

Cycle 1

L'oral

« Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager, parce qu'elles permettent de construire des outils cognitifs : reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales à partir d'histoires fictives, relier des événements entendus et/ou vus dans des narrations ou des explications, dans des moments d'apprentissages structurés, traiter des mots renvoyant à l'espace, au temps, etc. Ces activités invisibles aux yeux de tout observateur sont cruciales.»

> Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

> Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.

Découvrir différents milieux

L'enseignant conduit les enfants de l'observation de l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...) à la découverte d'espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...). L'observation des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...) relève du même cheminement.

Consolider la notion de chronologie

En moyenne section, l'enseignant propose un travail relevant de la construction de la chronologie portant sur des périodes plus larges, notamment la semaine. Il s'appuie pour ce faire sur des événements vécus, dont le déroulement est perceptible par les enfants et pour lesquels des étapes peuvent être distinguées, ordonnées, reconstituées, complétées.

En grande section, des événements choisis en fonction des projets de classe (la disparition des dinosaures, l'apparition de l'écriture...) ou des éléments du patrimoine architectural proche, de la vie des parents et des grands-parents, peuvent être exploités pour mettre en ordre quelques repères communs mais sans souci de prise en compte de la mesure du temps.

Le temps

L'école maternelle vise la construction de repères temporels et la sensibilisation aux durées : temps court (celui d'une activité avec son avant et son après, journée) et temps long (succession des jours dans la semaine et le mois, succession des saisons). L'appréhension du temps très long (temps historique) est plus difficile notamment en ce qui concerne la distinction entre passé proche et passé lointain.

Lien vers les programmes : www.education.gouv.fr/bo/15/Special2/MENE1504759A.htm

Cycle 2

L'oral

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Les représentations du monde et l'activité humaine

Commencer à repérer quelques événements dans un temps long. Prendre conscience de réalités ou d'événements du passé et du temps plus ou moins grand qui nous en sépare vise à une première approche de la chronologie. La répétition des événements et l'appréhension du temps qui passe permettent une première approche des rythmes cycliques. Plus particulièrement, le champ «Questionner le monde» permet également de construire progressivement une culture commune, dans une société organisée, évoluant dans un temps et un espace donnés: découverte de l'environnement proche et plus éloigné, étude de ces espaces et de leurs principales fonctions, comparaison de quelques modes de vie et mise en relation des choix de transformation et d'adaptation aux milieux géographiques.

Questionner le monde

Dès l'école maternelle, les élèves explorent et observent le monde qui les entoure ; au cycle 2, ils vont apprendre à le questionner de manière plus précise, par une première démarche scientifique et réfléchie. Les objectifs généraux de «Questionner le monde» sont donc : d'une part de permettre aux élèves de construire des connaissances nécessaires pour décrire et comprendre le monde qui les entoure et développer leur capacité à raisonner ; d'autre part de contribuer à leur formation de citoyens. Les apprentissages, repris et approfondis lors des cycles successifs, se poursuivront ensuite tout au long de la scolarité en faisant appel à des idées de plus en plus élaborées, abstraites et complexes.

- > Se repérer dans le temps et mesurer des durées.
- > Repérer et situer quelques événements dans un temps long.
- > Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du monde.

Lien vers les programmes : <https://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2-ecole-elementaire.html>



La visite au musée

Vous serez accueilli dès votre arrivée au musée (voir le guide des visites en autonomie).

Un agent d'accueil vous donnera les indications pour récupérer le matériel de visite. Muni des deux sacs, dirigez votre groupe vers la deuxième boucle, à gauche derrière le planétarium.

Déroulement de la visite (1h30)

1/ Introduction (5 min)

Installez-vous avec le matériel devant l'espace concerné (voir photographie). Les élèves peuvent s'asseoir. Ce temps peut permettre de présenter le musée, l'espace dans lequel les élèves se trouvent. Cet espace est dédié à l'histoire des évolutions de l'agriculture et de la pêche à partir du 19ème siècle. Les vitrines suivantes évoquent également la vie en ville et le développement du tourisme balnéaire à la même période.

Il peut aussi s'agir d'un temps d'échange avec les élèves, pour savoir ce qu'ils connaissent de la mer et de la campagne, ou encore si leurs arrière-grands-parents ou des personnes âgées leur ont déjà raconté leur enfance.



2/ Le monde de l'Argoat (40 min)

Sortez les objets du sac à côté de vous et racontez l'histoire n°1 en montrant les visuels et les objets associés, dans l'exposition et dans le sac. Vous pouvez utiliser les images plastifiées pour évoquer le lin, le chanvre et l'ajonc.

Démonstration : les objets de l'Argoat

Après le conte, les parents accompagnateurs circulent parmi les élèves et font toucher le pain de seigle, les grains d'avoine, la chemise de chanvre et les sabots de bois. Interrogez les élèves sur leurs sensations en touchant les objets. Les enfants restent assis et renoment les objets que vous leur remontrez en les expliquant.





LE TARARE (début 20^e siècle, fabrication Bigot)

Sert à séparer le grain de blé de l'enveloppe légère qui l'entoure. On tourne la manivelle et, avec l'air, les enveloppes s'envolent.

Composée de bois et de métal, ce tarare a été utilisé de 1918 à 1939. Apparu au début du XVII^e siècle aux Pays-Bas, il est constitué d'un ventilateur et de grilles, le tout étant actionné par une manivelle, ou parfois un moteur.

L'ETRÈPE OU DOSSE Début 20^e siècle

Elle sert à couper l'ajonc qui est une plante très résistante. L'étrèpe est composée d'un manche en bois et d'une lame en fer. La lame a la forme d'un demi-cercle. Le nom de « dosse » était employé dans le pays de Pipriac (Ille-et-Vilaine) d'où était originaire le donateur.



Puis rapprochez-vous de la baratte et expliquez son usage :

LA BARATTE (Établissements. Renault - Vers 1950)

Cette baratte est composée de bois de chêne et de métal. La manivelle permet de faire tourner l'ensemble et de "baratter" le lait qui se trouve à l'intérieur, c'est-à-dire de séparer la crème du petit lait. Le résultat donne deux produits bretons emblématiques. D'un côté un produit noble, le beurre, obtenu par la transformation de la crème ; de l'autre, le petit lait appelé lait ribot. Aujourd'hui moins consommé, ce lait du pauvre a longtemps constitué la principale boisson du paysan breton. Souvent associée aux galettes et très appréciée pour son goût acidulé, cette boisson l'est également pour ses vertus diététiques reconnues.



Vous pouvez montrer le tracteur et demander aux enfants s'ils en ont déjà vu un vrai.



3/ Le monde de l'Armor (30 min)

Asseyez-vous avec les élèves devant les vitrines sur la pêche, montrez le panier de pêche pour les interroger sur son utilisation. Montrez le mannequin du marin afin de s'assurer que tous les enfants le voient.

Installez le tissu et le livre devant vous. Racontez ensuite l'histoire n°2 en montrant les visuels du port et les objets associés de l'exposition et du sac.

Démonstration : objets de l'Armor

Les adultes accompagnateurs peuvent faire toucher et peser l'ardoise. Il faut être vigilant car les bords peuvent être un peu coupants. Interrogez les élèves sur leur ressenti en touchant les objets. Montrez ensuite les objets de l'histoire, pour que les enfants les reconnaissent et les nomment.

CASIER (Début 20^e siècle)

Le casier est composé de bois léger. A chaque extrémité se trouve un filet de couleur bleu, par lesquels passent les langoustes. Aujourd'hui ces casiers sont plutôt en plastique.

Le casier est de forme d'ovale afin de l'empêcher de rouler dans le fond de l'eau. On ajoute ensuite deux pierres plates pour renforcer la stabilité. Utilisé pour la pêche de gros crustacés, une trappe permet au pêcheur de retirer les prises (langoustes par exemple).



PANIER DE PÊCHEURS AVEC CORDAGE (début 20^e siècle)

Provenant de Douarnenez, ce panier de pêcheur en bois était utilisé du début du 20^e siècle jusqu'à 1950. Il est fabriqué en osier et d'un bout de bois qui permet de le porter.



LE THONIER (MAQUETTE) (vers 1930)
Maquette de thonier "Dundee" de Concarneau.

Le premier bateau de ce type aurait été conçu en 1883 par Pierre Baron, un marin de l'île de Groix et pêcheur de thon. Ses voiles, sa ligne profilée et surtout sa grande maniabilité vont lui donner l'avantage sur la chaloupe, progressivement remplacée à la fin du 19ème siècle. Rapide, il permettait de se déplacer sur les lieux de pêche en peu de temps, et donc de rapporter un poisson plus frais.

Construit dans des chantiers spécialisés, comme ceux des Sables d'Olonne, Douarnenez, Lorient, ou Concarneau, le thonier Dundee connaîtra son d'apogée dans les années 1930. Avec l'arrivée du moteur il finit par être remplacé par les premiers "chalutiers-thoniers".

LE FILET DE PÊCHE (milieu 20° siècle)

Ce filet est muni d'un côté de carrés de liège et sa maille, de couleur bleue, est de taille moyenne. Les filets de Douarnenez étaient plus petits que ceux de Concarneau, Belle-Île ou Port-Louis. Ce type de filet appelé "filet bleu" ou filet droit est utilisé pour la pêche à la sardine. Les sardines se prennent dedans après avoir été appâtées. La Bretagne était la seule à pêcher avec un filet maillant appâté. Le numéro de moule (de la grosseur du maillage) est généralement indiqué sur un des flotteurs. La maille change selon la grosseur de la sardine et donc de la saison de pêche.



CAISSETTE (20° siècle)

Provenant de Quiberon, cette caissette servait au transport des sardines depuis le déchargement du chalutier, au port, jusqu'à l'arrivée à la conserverie.



VAREUSE (Début 20° siècle)

Cette veste droite en toile de lin teintée et caoutchoutée, se ferme avec trois boutons et possède une poche intérieure. Elle fut utilisée en Basse-Bretagne (Finistère) pour la pêche.

Le bouton se trouve à l'intérieur car les métiers de la mer nécessitaient un vêtement dont l'avant ne présentait aucune aspérité pour éviter de se prendre dans les cordages et les mailles des filets. Elle est faite d'un tissu très serré pour couper du vent. Souvent, elle est réversible (un côté mer, un côté terre).



En option : et les femmes ?

Vous pouvez approfondir l'activité en évoquant la place des femmes dans l'Armor et l'Argoat. Les deux histoires étaient avec des hommes, mais les femmes aussi vivaient et travaillaient à la campagne et à la mer. Présentez le carnet « Objets-phares campagne, côte, ville ... » et demandez aux enfants de regarder dans les vitrines pour replacer les bons autocollants au bon endroit. Corrigez ensuite en montrant les 4 objets.

> www.collections.musee-bretagne.fr/ark:/83011/FLMjo219731

Le matériel pédagogique est à retourner dans le casier, et la clé à rendre à l'accueil. Merci de bien vérifier que le matériel est complet à la fin de l'activité et de nous signaler toute dégradation afin que nous puissions remplacer le matériel.

4/ Fin de l'activité (5 min)

S'il vous reste un peu de temps, promenez-vous dans les autres espaces du musée. Vous n'aurez pas le temps de tout voir, mais les enfants peuvent revenir avec leurs parents, l'entrée est gratuite.

5/ En classe

Distribuez les coloriages. Les deux coloriages reprennent les éléments évoqués lors de la visite. Pour le marin : le filet, le casier, les caissettes, la marinière et les vêtements cirés. Pour le paysan : l'étrépe, les sabots, et la ceinture de toile.

Vous pouvez également revoir certains objets avec vos élèves. La plupart des objets évoqués lors de la visite sont visibles au lien suivant avant et/ou après votre visite :

> www.collections.musee-bretagne.fr/parcours.php?id=musee:MUS_TH_PARCOURS_CONCEPTS:180



Dossier documentaire

Argoat : le paysan et la paysanne

L'Argoat signifie en breton "région boisée", et désigne plus largement les régions intérieures du territoire breton. Cependant, le paysage de Bretagne est davantage dominé par les landes.

Le paysan

Le mannequin représente un paysan, vêtu d'une **chemise en lin/chanvre**, d'un pantalon rayé et d'une **ceinture de flanelle** autour de la taille pour se soulager le dos. Il est chaussé de **sabot de bois** (botoù koad en breton) comme la majorité des paysans. Il porte un **béret** sur la tête, même si d'autres préfèrent la casquette.

Il tient une **étrépe**, une sorte de bêche qui sert à couper les ajoncs et à défricher la lande. L'ajonc est broyé pour nourrir les bêtes mais il est également utilisé pour servir de litière aux animaux.

Le rôle du paysan est de travailler aux champs, retourner la terre (le labourage) puis vient le temps des semailles, c'est à dire semer :

> Le blé noir pour les crêpes et les galettes

> Le seigle pour le pain

> L'avoine pour la bouillie

L'été, quand les blés sont mûrs, les paysans s'arment de grandes faux pour faucher les blés : c'est le temps de la moisson. La moisson se termine par le battage pour récolter le grain qui sera plus tard transformé en farine chez le meunier. Il fait plutôt beau, les journées sont longues : si la moisson est bonne, elles donnent lieu à de grandes réjouissances dans les villages ("hameau" en breton). Le tracteur n'arrive massivement en Bretagne qu'après la Seconde Guerre mondiale, vers 1950.



La paysanne

Le mannequin représentant la paysanne est vêtu d'une robe et d'un tablier. Elle est chaussée de sabots de bois, et porte une coiffe de travail sur la tête. Les jours de fête (pardons, mariage), les femmes portent une coiffe plus élégante : celle du dimanche qu'on porte fièrement pour aller à la messe. Sur son dos, elle porte un sac de pommes de terre : c'est une « ramasseuse de pommes de terre ».

Pour la plupart, les femmes paysannes gèrent la traite des vaches et s'occupent des animaux (poules, cochons...) tous les jours, y compris le dimanche. Elles s'occupent de l'éducation et du soin des enfants, et cuisinent tous les repas. Elles s'occupent également des tâches ménagères comme la lessive (au lavoir) et l'entretien de la maison (ménage et cirage des meubles par exemple).

En plus de cela, elles aident leurs maris aux champs pour la moisson, le ramassage des cultures, et se chargent bien souvent du potager et de la cueillette des fruits. Quelle journée ! Les enfants sont aussi mis à contribution dès 6 ou 7 ans.

Armor, le monde de la côte

L'Armor est la zone maritime de la Bretagne. Le mot "armor" vient du gaulois "Armorique" signifiant "le pays près de la mer".

Le pêcheur

Le mannequin porte le vêtement de travail d'un marin pêcheur au début du 20^e siècle, bien avant que ceux-ci portent le fameux ciré jaune qui arrive dans les années 1960 !

Il est vêtu d'une **marinière** en coton, d'un pantalon en toile caoutchoutée et d'une **vareuse** de cette même matière. Il porte un béret sur la tête et est chaussé de **sabot-bottes** (botoù kinou en breton). Autrefois, les sabots étaient fabriqués en peuplier car ce bois était réputé pour adhérer au pont mouillé des bateaux de pêche. L'ensemble date du début du 20^e siècle.

> Marinière : du Finistère, de la marine nationale, en tricot blanc, rayée bleu.

> Pantalon : du Finistère, avec une braguette à boutons et passant à l'arrière.

> Vareuse : du Finistère, veste droite à trois boutons de fermeture et poche intérieure.

Dans ses mains, il tient des **filets de pêche**, avec des marques en bois.

Les objets exposés

La vitrine évoque deux types de pêche, à travers les maquettes de bateaux :

> La pêche côtière illustrée par le chalutier, le thonier Dun-dee, le casier. On y pêche la sardine, le thon, le maquereau mais également des crustacés comme la langouste.

> La pêche lointaine, figurée par le Trois-mâts, qui se concentre plutôt sur la morue. Les Terres-Neuves sont des marins des alentours de Saint-Malo qui partaient à la fin de l'hiver pour des campagnes d'environ 7 mois sur les bancs de Terre-Neuve (Canada). Des milliers d'hommes partent pour la grande pêche : la pêche à la morue ! Les conditions de vie y sont extrêmement pénibles. Ces marins vivent dans une humidité constante, sans aucun confort et travaillent sans relâche. Les voies intérieures sont également utilisées avec les canaux ; **l'ardoise** est extraite dans les terres, est exportée pour les toitures.

Le poisson en boîte et les révoltes

Au milieu du 19^e, les conserveries de poissons se développent le long de la côte sud de la Bretagne, de Nantes à Douarnenez. Beaucoup de femmes y travaillent et touchent un salaire pour la première fois. Les conditions de travail sont rudes, ces femmes sont très mal payées et travaillent au rythme des arrivages de poissons, principalement de sardines.

Ces conditions de travail vont engendrer des révoltes restées dans les mémoires comme les "révoltes des sardinières" de 1905 et 1924 dans le pays bigouden et à Douarnenez. Aujourd'hui il ne reste que quelques conserveries en Bretagne sur les 150 existantes à l'apogée de l'activité à la fin du 19^e - milieu 20^e siècle.

Notre vidéo sur le sujet : www.facebook.com/97969767558/videos/3609837302475501



Les contes

CONTE 1

Yann le paysan, le tarare, la baratte et l'étrépe

(Introduction au passé, le reste du texte au présent)

Il était une fois, un paysan très très pauvre qui s'appelait Yann. Il habitait avec sa femme et ses dix enfants (**montrer ses 10 doigts**) dans une petite maison avec un toit de paille (**montrer**).

1/ Un soir alors que toute la famille mange de la bouillie d'avoine (**montrer**), le seul repas de la journée... Toc ! Toc ! Toc ! (**faire le bruit en même temps en frappant sur le socle**) Quelqu'un frappe à la porte. Une très vieille femme toute ratatinée se tient devant la maison de Yann et dit (**voix chevrotante**) :

- Bonsoir, j'ai faim, j'ai froid, je viens de loin. Auriez-vous un petit bout de pain de seigle (**montrer**) à me donner ?

- Entrez donc ma bonne dame répond Yann. Venez manger avec nous notre bouillie d'avoine (**la remonter pour que les enfants le disent à haute voix**), c'est tout ce que nous avons.

- Tu es un brave homme, Yann. Pour te remercier et pour que tu ne manques de rien, écoute-moi bien ! De l'autre côté des collines, va au moulin et le meunier te donnera un tarare magique (**ne pas le montrer à ce moment-là**).

Habillé de sa plus belle chemise de chanvre (**montrer**) et chaussé de ses meilleurs sabots de bois (**montrer**), Yann se rend au moulin. Le meunier lui dit (**grosse voix**) :

- Tiens, voilà ton tarare (**montrer le tarare**). Rentre tout de suite chez toi, ne t'arrête surtout pas en chemin. Et quand tu seras dans ta maison, tu diras : « Tourne, tourne, oh tarare, mon tarare » (**faire le geste de tourner**) alors tu ne manqueras plus jamais de rien.

- Oh dam non, c'est promis meunier, je ne m'arrêterai pas en chemin.

Mais le chemin est long, la nuit tombe et Yann est fatigué, il a faim et il a soif. Juste à ce moment, il passe devant une auberge et se dit « Tant pis, je vais dormir à l'auberge et je ne rentrerai que demain ».

Rentré dans l'auberge, Yann dit à l'aubergiste :

- Pouvez-vous garder mon tarare pendant que je dors ici. Qu'on ne me le vole pas.

- Dam oui, je vais surveiller votre tarare.

- Mais surtout ne dites pas « Tourne, tourne, oh tarare, mon tarare ».

- C'est promis, dit l'aubergiste, je ne le dirai pas.

Mais, bien sûr, dès que Yann est endormi, l'aubergiste s'approche du tarare et dit : « Tourne, tourne, oh tarare, mon tarare ». Et là, oh surprise, il sort du tarare plein de bonnes choses à manger : du pain de seigle, du beurre frais, des crêpes de blé noir, des pommes de terre, des œufs, du lard et même... du gâteau breton.

- Oh ! Mais ce tarare est magique, je vais le garder pour moi. Je vais donner mon vieux tarare à Yann, il ne se rendra compte de rien.

Le lendemain, Yann rentre chez lui avec le tarare de l'aubergiste. Arrivé à la maison, il dit à sa femme et à ses dix enfants :

- Regardez mon tarare magique, il va nous donner à manger ! Il suffit de dire « Tourne, tourne, oh tarare, mon tarare »... Ah ! mais c'est étrange, rien ne sort !

2/ Le soir, tous dépités, tous tristes, Yann, sa femme et leurs dix enfants mangent la pauvre bouillie d'avoine (**montrer**). Lorsque... Toc ! Toc ! Toc ! Quelqu'un frappe à la porte.

Une très vieille femme toute ratatinée se tient devant la maison de Yann et dit :

- Bonsoir, j'ai faim, j'ai froid, je viens de loin. Auriez-vous un petit bout de pain de seigle (**montrer**) à me donner ?

- Entrez donc ma bonne dame répond Yann. Venez manger avec nous notre bouillie d'avoine (**montrer**), c'est tout ce que nous avons.

- Tu es un brave homme, Yann. Pour te remercier et pour que tu ne manques de rien, écoute-moi bien ! De l'autre côté des collines, va au moulin et le meunier te donnera une baratte magique (**ne pas le montrer à ce moment-là**).

Habillé de sa plus belle chemise de chanvre (**montrer**), et chaussé de ses meilleurs sabots de bois (**montrer**), Yann se rend au moulin. Le meunier lui dit :

- Tiens, voilà ta baratte (**montrer la petite baratte**). Rentre tout de suite chez toi, ne t'arrête surtout pas en chemin. Et quand tu seras dans ta maison, tu diras : « Tourne, tourne, oh baratte, ma baratte » alors tu ne manqueras plus jamais de rien.

- Oh dam non, c'est promis meunier, je ne m'arrêterai pas en chemin.

Mais le chemin est long, la nuit tombe et Yann est fatigué, il a faim et il a soif. Juste à ce moment, il passe devant une auberge et se dit « Tant pis, je vais dormir à l'auberge et je ne rentrerai que demain ».

Rentré dans l'auberge, Yann dit à l'aubergiste :

- Pouvez-vous garder ma baratte pendant que je dors ici. Qu'on ne me le vole pas.

- Dam oui, je vais surveiller votre baratte.

- Mais surtout ne dites pas « Tourne, tourne, oh baratte, ma baratte ». (**faire dire aux enfants tourne, tourne, idem les fois suivantes**)

- C'est promis, dit l'aubergiste, je ne le dirai pas.

Mais, bien sûr, dès que Yann est endormi, l'aubergiste s'approche de la baratte et dit : « Tourne, tourne, oh baratte, ma baratte ». Et là, oh surprise, il sort de la baratte plein de bonnes choses à manger : du pain de seigle, du beurre frais, des crêpes de blé noir, des pommes de terre, des œufs, du lard et même... du gâteau breton.

- Oh ! Mais cette baratte est magique, je vais la garder pour moi. Je vais donner ma vieille baratte à Yann, il ne se rendra compte de rien.

Le lendemain, Yann rentre chez lui avec la baratte de l'aubergiste. Arrivé à la maison, il dit à sa femme et à ses dix enfants :

- Regardez ma baratte magique, elle va nous donner à manger ! Il suffit de dire « Tourne, tourne, oh baratte, ma baratte »... Ah ! Mais c'est étrange, rien ne sort !

3/ Le soir, tous dépités, tous tristes, Yann, sa femme et leurs dix enfants mangent la pauvre bouillie d'avoine (**montrer**). Lorsque... Toc ! Toc ! Toc ! Quelqu'un frappe à la porte.

Une très vieille femme toute ratatinée se tient devant la maison de Yann et dit :

- Bonsoir, j'ai faim, j'ai froid, je viens de loin. Auriez-vous un petit bout de pain de seigle (**montrer**), à me donner ?

- Entrez donc ma bonne dame répond Yann. Venez manger avec nous notre bouillie d'avoine (**montrer**), c'est tout ce que nous avons.

- Tu es un brave homme, Yann. Pour te remercier et pour que tu ne manques de rien, écoute-moi bien ! De l'autre côté des collines, va au moulin et le meunier te donnera une étrépe magique.

Habillé de sa plus belle chemise de chanvre (**montrer**), et chaussé de ses meilleurs sabots de bois (**montrer**), Yann se rend au moulin. Le meunier lui dit :

- Tiens, voilà ton étrépe (**montrer**). Rentre tout de suite chez toi, ne t'arrête surtout pas en chemin. Et quand tu seras dans ta maison, tu diras : « Tourne, tourne, oh étrépe, mon étrépe » alors tu ne manqueras plus jamais de rien.

- Oh dam non, c'est promis meunier, je ne m'arrêterai pas en chemin.

Mais le chemin est long, la nuit tombe et Yann est fatigué, il a faim et il a soif. Juste à ce moment, il passe devant une

auberge et se dit « Tant pis, je vais dormir à l'auberge et je ne rentrerai que demain ». Rentré dans l'auberge, Yann dit à l'aubergiste :

- Pouvez-vous garder mon étrépe pendant que je dors ici. Qu'on ne me la vole pas.

- Dam oui, je vais surveiller votre étrépe.

- Mais surtout ne dites pas « Tourne, tourne, oh étrépe, mon étrépe »

- C'est promis, dit l'aubergiste, je ne le dirai pas.

Mais, bien sûr, dès que Yann est endormi, l'aubergiste s'approche de l'étrépe et dit :

« Tourne, tourne, oh étrépe, mon étrépe ».

Et là, oh surprise ... L'étrépe se met à frapper, frapper, frapper l'aubergiste. Tellement fort qu'il va réveiller Yann pour lui demander de l'aide :

- Réveillez-vous ! Faites quelque chose ! Arrêtez votre étrépe où elle va me tuer !

Yann comprend alors que c'est l'aubergiste qui lui a volé son tarare et sa baratte. Il dit :

- Je dirai à mon étrépe d'arrêter de vous frapper si vous me rendez mon tarare et ma baratte.

- Oui, oui, je vais les chercher, mais par pitié arrêtez votre étrépe.

Le lendemain, Yann rentre chez lui avec le tarare (**montrer**), la baratte (**montrer**), et l'étrépe (**montrer**). Arrivé à la maison, devant sa femme et ses dix enfants, il dit les mots magiques :

« Tourne, tourne, oh tarare, mon tarare », (**faire dire aux enfants**)

« Tourne, tourne, oh baratte, ma baratte », (**faire dire aux enfants**)

« Tourne, tourne, oh étrépe, mon étrépe ». (**faire dire aux enfants**)

Et là, oh surprise, il sort du tarare, de la baratte et de l'étrépe plein de bonnes choses à manger : du pain de seigle, du beurre frais, des crêpes de blé noir, des pommes de terre, des œufs, du lard et même... du gâteau breton.

Fin la bouillie d'avoine ! Désormais, Yann, sa femme et ses enfants ne manquent plus jamais de rien.

Chaque jour, ils ont plein de bonnes choses à manger.

FIN

D'après le conte en breton vannetais «Yann ar c'hoadour » collecté par Dastum. CD « D'eo ket jaojapl ur seurt » Tradition vivante de Bretagne n° 9

CONTE 2

Pourquoi la mer est-elle salée ?

Dans un village au bord de la mer, en Bretagne vivaient deux frères. Ti Fañch et Pennek. (têtu en breton) Tous deux étaient pêcheurs. Ti Fañch était aussi pauvre et maigre que Pennek était riche et dodu. Pour pêcher, Fañch était tout seul dans sa petite barque (**barque de playmobil à montrer**) et il n'avait qu'un vieux filet (**montrer**). Pennek, lui, possédait un grand bateau avec un équipage de marins-pêcheurs. (**Montrer la maquette de bateau + le mannequin**)

Fañch vivait dans une toute petite maisonnette avec sa femme et ses quatre enfants. Une petite maison couverte d'un toit d'ardoises (**montrer**). La famille de Fañch était très pauvre. Quand la pêche était bonne, toute la famille mangeait du poisson frais. Fañch vendait son poisson au marché au poisson.

Pennek, le frère de Ti Fañch nageait dans l'argent. Il possédait une conserverie et vivait dans un manoir couvert d'un toit d'ardoises. Tous les poissons qu'il pêchait avec son grand bateau finissaient en conserve : boîtes de thon, boîtes de sardines, boîtes de maquereau (**montrer**). Parfois chez Fañch, il n'y avait plus rien à se mettre sous la dent. Un soir ou la famille de Fañch n'avait plus rien à manger, Fañch dit à sa femme :

-Demain j'irai au port (**image de port à montrer**) j'irai demander à mon frère Pennek de me donner à manger. Lui qui ne manque jamais de rien me donnera bien un poisson ou au moins une petite boîte de conserve !

Et dès le lendemain, Fañch, vêtu de sa plus belle marinière (**montrer**) et de sa vareuse (**montrer**) neuve se rendit au port voir son frère Pennek. Pennek préparait son bateau pour aller pêcher en criant sur son équipage de marins-pêcheurs.

- Bonjour Pennek, dit Fañch pourrais-tu me donner du poisson ? Il n'y a plus rien à manger chez moi et mes enfants ont faim.

- Ah ah ah, répondit Pennek en ricanant, je ne te donnerai rien, même pas une miette de sardine ! Si tu n'as rien à donner à manger à ta famille c'est que tu te débrouilles bien mal. Prends cette arête de poisson et va au Diable avec ça !

«Je ne peux pas rentrer à la maison ainsi, se dit-il, ce n'est pas avec cette arête de poisson que je vais nourrir mes enfants. Mon frère à raison, je n'ai plus qu'à monter dans ma petite barque et aller au diable. Si seulement je savais où le trouver !».

Alors, Ti Fañch partit en mer, à bord de sa vieille barque (**montrer**), droit devant lui.

Il aperçut un autre bateau de pêche, et décida de s'approcher. Il demanda aux marins pêcheurs :

- Braves pêcheurs, pourriez-vous me dire où je pourrais trouver le diable ?

- Bien sûr que nous le pouvons. Nous sommes justement au service du diable ! Nous sommes les pêcheurs du diable. Que lui veux-tu au diable ?

- Je dois lui apporter des arêtes de poisson, répondit Ti Fañch.

- C'est une très bonne idée, répondirent les pêcheurs, le diable raffole des arêtes de poisson, il s'en sert de cure-dent !

- Il t'offrira sûrement un joli cadeau en remerciement. Par exemple une poignée de pièces d'or.

À ces mots les yeux de Ti Fañch brillèrent, lui qui n'avait jamais possédé plus de quelques sous.

Mais le capitaine des pêcheurs du diable poursuivit :

- Écoute mon conseil et refuse l'or. N'accepte que le coquillage accroché au-dessus de sa cheminée et n'oublie pas de demander au diable la façon de s'en servir. Navigue tout droit vers le soleil couchant sans te retourner et tu arriveras sur l'île du diable !

Ti Fañch navigua tout droit vers le soleil couchant et accosta sur une île noire assez étrange. Il aperçut le donjon d'un château en ruine. Il frappa à la grosse porte en bois et se retrouva face au diable.

- Que viens-tu faire ici ? Ne sais-tu pas que je suis le diable !

- Je vous apporte un cadeau, dit Ti Fañch qui n'était pas très à l'aise ! Voici pour vous des arêtes de poisson !

-Toi, au moins tu es un gars courageux dit le diable. D'habitude personne n'ose m'approcher.

Le diable attrapa les arêtes de poisson et s'en servit tout de suite afin de se curer les dents. Il avait de grandes dents longues et pointues.

Le diable dit à Fañch :

-Tu m'as fait grand bien Ti Fañch avec ton cadeau d'arêtes de poisson ! Tiens pour te remercier prends cette bourse pleine de pièces d'or tu pourras ainsi t'acheter tout ce que tu voudras pour toi, ta femme et tes enfants !

Ti Fañch dut faire un gros effort pour dire :

- Non merci, Messire Diable, je ne veux pas d'argent.

Le diable étonné et un peu vexé reprit : Dis-moi ce que tu veux, que diable ?

Ti Fañch tendit le bras vers la cheminée :

- Le coquillage qui est accroché là !

- D'accord fit le diable. Mais écoute-moi bien. Ce n'est pas un coquillage ordinaire : pour le faire fonctionner, il te suffit de lui ordonner «Coquillage, au travail, donne-moi ceci, donne-moi cela et vite». Et quand tu auras ce que tu désires, tu lui diras : «Coquillage, suffit, repose-toi». Allez maintenant prends-le et va-t'en !»

Ti Fañch regagna la plage de l'île au diable où l'attendait son embarcation (**petit bateau**) posa délicatement le coquillage sur le tas de filet (**montrer**) et il mit les voiles vers la côte.

Fañch n'avait pas confiance dans la parole du diable. Alors pour se rassurer dès qu'il fut arrivé au port il posa le coquillage sur le quai et lui dit «Coquillage au travail, donne-moi un bon feu et vite !». Et le feu jaillit. «Coquillage, suffit, repose-toi». Il se frotta les mains au-dessus des belles flammes. Puis il ordonna à son coquillage : «Coquillage au travail, donne-moi du poisson et vite !» Et des poissons sortirent du coquillage. «Coquillage, suffit, repose-toi».

Rassuré, Ti Fañch décida de rentrer chez lui. Comme il approchait de sa maisonnette ses enfants et sa femme se précipitèrent vers lui.

- Alors le père ! Te voilà enfin, lui dirent ses enfants.

- As-tu trouvé de quoi nous nourrir et nous chauffer ? lui demanda sa femme.

Ti Fañch montra alors fièrement le coquillage.

- Mais qu'allons-nous faire avec ce coquillage ? C'est à manger qu'il nous faut, et du bois pour le feu. Maintenant c'est sûr, nous allons mourir de faim et de froid. Ti Fañch sourit et dit au coquillage :

- Coquillage, au travail, donne-nous un bon feu et vite ! Et la cheminée se remplit de belles buches qui s'enflammèrent aussitôt.

Ti Fañch prononça alors : «Coquillage, suffit ! Repose-toi !» Et les buches cessèrent de sortir du coquillage.

Puis Ti Fañch dit : «Coquillage, au travail, donne-nous de la nourriture et vite !». Des miches de pain, de la farine, du sucre, des galettes de blé noir, des saucisses, du poisson, du lait et des fruits couvrirent la table qui fut bientôt trop petite. Avec toutes ces provisions, ils avaient de quoi manger pour longtemps.

Ti Fañch dit alors : « Coquillage, suffit ! Repose-toi !». Les enfants dansèrent autour de la table et tous se mirent à manger.

Le lendemain matin, Pennek, en partant à la pêche passa devant la maison de son frère, d'où provenaient de joyeux cris.

- Comment peuvent-ils être aussi gais, se demanda-t-il, eux qui n'ont rien à manger ?

Il entra pour en avoir le cœur net et s'arrêta stupéfait de voir tant de bonnes choses sur la table. Ti Fañch, sans rancune, l'invita à s'asseoir avec eux et lui raconta son histoire. Pennek voulut aussitôt avoir le coquillage.

- Prête-moi ce coquillage dit-il à Ti Fañch. Sans moi, tu n'aurais jamais été chez le diable et tu n'aurais pas eu ce coquillage. C'est grâce à moi que tu es nourri et chauffé aujourd'hui !

Ti Fañch qui n'était pas contrariant lui tendit le coquillage. Pennek lui demanda :

- Maintenant explique-moi comment on s'en sert !»

- Pour le mettre en route, commença Ti Fañch, tu dis simplement : «Coquillage, au travail, donne-nous ceci, donne-nous cela, et vite !

Mais Pennek était si pressé d'essayer le coquillage qu'il partit sans écouter comment on l'arrêtait.

Arrivé à son bateau de pêche, Pennek installa le coquillage à l'avant et mis le cap au large.

Dès qu'il fut en plein mer, il jeta ses filets et remonta aussitôt une énorme quantité de poissons.

- Je vais saler tous ces poissons, se dit-il, comme ça ils se conserveront mieux.

Il prit le coquillage et dit :

- Coquillage, au travail, donne-moi du sel, beaucoup de sel et vite !

Le coquillage docile se mit à déverser du sel. Les petits grains brillants remplirent le fond du bateau, puis recouvrirent le poisson. Pennek se frottait les mains, tout content à l'idée de l'argent qu'il allait gagner en vendant tous ces poissons bien salés.

Le coquillage continuait toujours à déverser du sel et les poissons disparaissaient sous une montagne de sel. Le bateau s'alourdissait dangereusement.

- Ça suffit, dit Pennek ! Je vais arrêter ce coquillage. C'est alors qu'il s'aperçut qu'il ne savait pas comment faire. Il avait beau crier :

- Coquillage arrête-toi ! Coquillage ça suffit ! Coquillage c'est assez !

Le tas de sel montait toujours plus haut. La coque du bateau s'enfonçait de plus en plus dans l'eau.

Pennek jeta par-dessus bord tout ce qu'il put pour alléger le bateau. Mais il n'allait pas assez vite. Et bientôt, la mer recouvrit le pont et le bateau sombra. Pennek se retrouva seul sur l'océan. Il ne lui restait plus qu'à rentrer à la nage.

Et le coquillage alors ? Le coquillage tombé à l'eau continua à fabriquer du sel. Celui-ci se répandit partout dans la mer.

Et c'est ainsi que la mer est devenue salée.

FIN

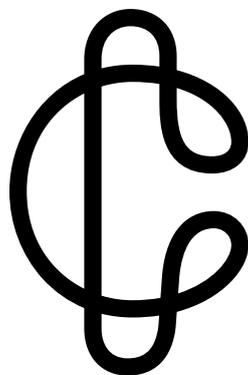
Les coloriages

Yann le paysan



Fañch le pêcheur





lesChampsLibres

Musée de Bretagne – Bibliothèque – Espace des sciences

Musée de Bretagne - Les Champs Libres

10 cours des Alliés - 35000 Rennes

Crédits image : CC-BY-SA Alain Amet

Contact médiation :

Laurine Fabre, professeure-relais de la DAAC pour le 1er degré (l.fabre@leschampslibres.fr)
ou mediation.musee-bretagne@leschampslibres.fr

Réservation : 02 23 40 66 00 du lundi au vendredi de 9h à 17h

www.musee-bretagne.fr