

## La classe Contes et Légendes



# Bretagne Mythique

### Objectifs :

Maîtriser la langue, développer l'expression artistique et corporelle. S'imprégner des personnages, des contes et légendes de Bretagne.

**Séjour :** d'Octobre à Février



Jours	Matin	Après-midi	Soirée
<b>Lundi</b>	<b>Accueil dans la matinée</b> - Installation au Centre - Présentation	<b>Sortie sur le sentier elfique du littoral</b> - Séquence d'imprégnation - Découverte des personnages de légende - Les arbres enchantés et les plantes de féerie	<b>2 veillées à choisir</b> - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum
<b>Mardi</b>	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 21		
<b>Mercredi</b>	<b>Contes de Bretagne</b> - Accueil Contes - L'histoire des conteurs - Comprendre la structure du conte, le schéma narratif	<b>Sortie La légende de la ville d'Ys</b> - Comprendre la différence entre conte et légende - Vivre une légende Ou <b>Sortie Les légendes de Plouha</b> - La légende du Marquis de Lézobré - La légende du lavoir de Lanleff	<b>Veillées en option (30 € / classe)</b> - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3)
<b>Jeudi</b>	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 21		<b>Pour les autres veillées :</b> Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéo-projecteur, jeux de société, sono...)
<b>Vendredi</b>	<b>Création d'un conte</b> - Ecriture de conte en groupe - Utilisation du schéma narratif Ou <b>La théâtralité &amp; l'oralité</b> - Jeux d'expression corporelle - Exercices de prononciation et d'articulation - Exercices sur le ton, le rythme, le débit	<b>Sortie Jeu conté au château de la Roche Jagu</b> - Jeu conté dans les jardins du chateau ou <b>Sortie balade contée costumée</b> autour de l'abbaye de Beauport	



## La classe Contes et Légendes

### Ile de Bréhat

**Objectifs : Développer l'imaginaire et découvrir une île.**

- Croisière de 45 min autour de l'île de Bréhat
- Découverte de l'archipel Bréhatin à bord d'une vedette
- Grand jeu pour découvrir l'île

### La côte de Granit Rose, Ploumanac'h

**Objectifs : Entendre des contes et s'éveiller à l'imaginaire dans des lieux Mythiques**

- Le matin : Planétarium de Bretagne « l'aveugle aux yeux d'étoile » (conte)
- L'après-midi : Randonnée sur le sentier de Ploumanac'h parmi les rochers aux formes insolites de la côte de granit rose.

ou

Balade contée, dans le chaos granitique de la vallée des Traouïro

### Brocéliande

**Objectifs : Découvrir la légende arthurienne et développer l'imaginaire.**

- La légende de la Fontaine de Barenton
- Balade contée dans le Val Sans Retour
- Rencontre avec les personnages de la légende Arthurienne

Photo : Emmanuel BERTHIER



Photo : Emmanuel BERTHIER