

# « Le Collier de l'empereur »

*Expérimenter la démarche d'écriture au cœur des collections d'un musée*

Formation enseignants – mardi 04 février 2020

Voici les pistes pédagogiques qui permettent d'exploiter des objets archéologiques ainsi que la démarche d'écriture de Michel Piquemal dans son ouvrage *Le Collier de l'empereur*.

Ces pistes pédagogiques élaborées à des fins de création littéraire, sont le résultat des ateliers organisés lors de la journée de formation du 4 février 2020 au musée départemental Arles antique.

Pour toute question et renseignement complémentaire :

Xavier Baeumle, professeur relais de la DAAC auprès du musée,

[xavier.baeumle@ac-aix-marseille.fr](mailto:xavier.baeumle@ac-aix-marseille.fr)

Michel Piquemal, *Le collier de l'empereur*, éditions du Cabardès, 2016.

Michel Piquemal a été instituteur dans une école primaire après avoir fait des études de lettres modernes, mais n'a pas toujours été enseignant.

« J'ai moi aussi été élève : "bavard remuant" disent mes carnets de notes à l'école primaire. "Rêveur ou chahuteur" disent mes bulletins du lycée ; ça commençait plutôt mal ! A l'âge de 7 ans, je suis tombé dans un bouillon de ces vermicelles noirs qu'on appelle des livres. J'ai attrapé la "lecturite", la maladie du lecteur qui bouquine à toute heure, et au bout de dix mille pages, j'étais presque devenu sage ».

A "force de lire et faire lire" à ses élèves, il finit par écrire à son tour et dit-il « derrière chaque livre que j'écris, il y a un livre que j'ai aimé enfant ».

*Le Collier de l'empereur* est un ouvrage jeunesse inspiré par les objets archéologiques romains. En effet, l'auteur s'est laissé enfermer une nuit entière dans le musée départemental Arles antique, laissant les objets qui l'entouraient lui souffler ce roman. (...)

## Proposition n°1 : Découvrir la démarche à travers un texte et en écrire la suite

L'idée de cette proposition est de faire découvrir la démarche d'écriture de Michel Piquemal par la lecture d'une lettre truffée de références à des objets archéologiques du musée. Les élèves ont un travail d'écriture à réaliser en employant cette même démarche afin de poursuivre la lettre en utilisant des objets du musée imposés ou choisis.

<i>Le travail autour d'une lettre et d'objets archéologiques s'organise en plusieurs temps :</i>	
<b>Collège / Niveau 6ème</b>	
<i>1<sup>er</sup> temps</i> Avant la visite au musée	Prise de connaissance de la lettre (dans le cadre du programme d'Histoire sur la romanisation)
<i>2<sup>ème</sup> temps</i> Au musée	Visite classique du musée (au choix de l'enseignant) en procédant en outre : 1. à un éclairage particulier sur les objets déjà évoqués dans la lettre, 2. à l'identification de nouveaux éléments qui vont servir à l'atelier qui doit suivre (avec éventuellement prises de photos par les élèves).
<i>3<sup>ème</sup> temps</i> Après la visite au musée	Mise en place d'ateliers d'écriture (par groupe de deux ou trois élèves) permettant d'imaginer une suite à l'histoire avec les objets présélectionnés.
<b>Lycée Bac Pro / dans le cadre des classes passerelles BTS en culture générale</b>	
<i>1<sup>er</sup> temps</i> Avant la visite au musée	Prise de connaissance de la lettre
<i>2<sup>ème</sup> temps</i> Au musée	Visite du musée et repérage des objets intervenants dans l'histoire. Cette appréhension des objets peut être complétée par des prises de photos (photos qui peuvent être réutilisées dans le cadre d'un recueil final pour travailler la mise en forme)
<i>3<sup>ème</sup> temps</i> Après la visite au musée	Atelier d'écriture à contraintes en utilisant la lettre et les objets repérés au préalable et pris en photos
<i>4<sup>ème</sup> temps (facultatif)</i>	Le travail peut être complété par la réalisation d'un second atelier « Mythes et Dieux ». Les élèves choisissent alors une divinité (prise en photo dans le musée) afin de préparer un exposé oral sous la forme d'un diaporama. Dans ce cas, l'objectif est de compléter un carnet de culture générale.

**Exemple de Lettre pour démarrer le travail :**

« Marcus Quintus à Julius Decimus, gouverneur d'Arelate.

Ave gouverneur,

Tu m'as envoyé enquêter sur un trafic de fausses monnaies **(1)** qui circulent sur les marchés d'Arelate en Narbonnaise et qui est en train d'inonder l'Empire.

Comme tu l'as ordonné, je me suis fait passer pour un riche propriétaire viticole qui avait besoin de décorer sa villa d'une belle mosaïque **(2)**, ce qui m'a permis de trainer au port en attendant la livraison de tesselles. A force de trinquer à la santé de Mercure **(3)**, dieu du commerce, dans les tavernes du port, j'ai approché la plèbe et reçu en effet beaucoup de fausses monnaies. On la reconnaît car les pièces sont plus légères que les vraies pièces d'or, étant fourrées de plomb à l'intérieur.

Je me suis caché la nuit au fond d'une barque du pont de bateau **(4)** car deux chalands **(5)** arrivant de Lugdunum étaient annoncés le soir même. J'ai vu un groupe d'hommes recouverts de tuniques **(6)** sombres et de manteaux accueillir les chalands et décharger une cargaison de dizaines d'amphores **(7)** hautes et manifestement très lourdes ; j'ai eu la chance d'en voir une tomber et se briser : les amphores étaient remplies de pièces ! Non officielles et fausses !

Quand les hommes ont fini le déchargement, j'ai tenté de les suivre mais un bruit les a alertés. J'ai alors senti un énorme coup à l'arrière de ma tête et me suis réveillé plusieurs heures plus tard, jeté sur la berge du fleuve, près des chalands. Tout le monde avait disparu, aucune trace des faussaires, mais à côté des morceaux de l'amphore brisée cette nuit, une trace de semelle à clous **(8)** s'était imprimée dans la boue...

Je suivais les traces de pas boueux jusqu'à la taverne la plus sinistre du port, chez Caius Mistralus !..... »

**Consigne :**

**1. Repérer dans le musée les objets cités dans le récit et les prendre en photos.**

**2. Rédiger la suite du texte en utilisant les objets suivants :**

-Sarcophage

-Lingots de plomb

-Aiguille à coudre

-Bijoux

-Statue d'Auguste

## *Piste pédagogique n°2 : Décrire et écrire*

---

Cette proposition prévoit un travail en trois étapes. Elle est réalisable après une visite du musée, en complément de celle-ci. Pour chacune de ces étapes, il est préconisé de mettre en place une « banque de questions » à disposition des élèves afin de débloquer les groupes qui peinent à avancer dans leur travail.

### *\*Etape 1 : Choix des œuvres*

Le choix des œuvres peut se faire lors de la visite du musée après que l'enseignant ait en amont sélectionné les thématiques dont les élèves doivent tenir compte pour le choix des objets. Si une visite du musée n'est pas possible, il existe une page Internet sur la plateforme *Sketchfab* permettant d'accéder à plus de 70 objets numérisés en 3D.

<https://sketchfab.com/museearlesantique>

### *\*Etape 2 : Recherche de l'idée d'écriture*

Cette étape cherche à placer les élèves dans une démarche d'investigation.

Dans un premier temps, il s'agit de leur commander un travail de description des objets (matière, dimensions, couleurs). Il faut veiller au cours de ce travail, à l'utilisation précise du vocabulaire.

Puis, les élèves doivent déterminer les fonctions et les usages spécifiques de chaque objet. On accepte toutes les idées et les hypothèses. Un travail de recherche au CDI peut permettre de valider les hypothèses émises.

### *\*Etape 3 : Restitution écrite*

Enfin, on propose aux élèves d'écrire un texte sur l'objet à partir de la description réalisée. Il s'agit de mettre cet objet en scène dans une forme précise déterminée par l'enseignant (lettre, compte-rendu, enquête policière à l'image de Michel Piquemal, etc.).

### *Piste n°3 : Réalisation d'un « escape-gymné » autour d'objets choisis dans le musée*

---

Cet *escape-game* est une activité transversale réalisable entre les enseignants d'Histoire, de Français, de Latin et les professeurs documentalistes. Il s'adresse plutôt à un public lycéen.

L'idée est de demander aux élèves de réaliser eux-mêmes le scénario de l'*escape-game* à partir d'un point de départ et autour des objets sélectionnés. Dans ce cas, un travail collectif permet à chaque groupe constitué, de créer une épreuve de l'*escape-game*.

Chaque groupe doit :

- > Choisir un objet en lien avec son épreuve (à choisir durant la visite, par exemple),
- > Etudier cet objet (fonctions, usages) afin d'élaborer une énigme (trouver sa fonction, sa matière, sa datation, etc.).

Un travail de restitution doit ensuite permettre de rendre le jeu cohérent et de déterminer la succession des énigmes à résoudre. La restitution peut aussi être le moment où chaque groupe va soumettre son énigme aux autres.

Un exemple de thématique d'escape-game :

#### *Une fête en l'honneur d'Auguste*

*Lors d'une fête en l'honneur d'Auguste, l'empereur présent doit remettre un prix à des adolescents qui passent des épreuves :*

- \*Epreuve « Jeu de dés »*
- \*Epreuve « Tirer le chaland »*
- \*Epreuve « Course de chars dans le cirque »*
- \*Epreuve des dolia (trouver une fibule dans un dolium)*
- \*Epreuve des mosaïques à reconstituer*
- \*Etc.*