



Réunion
des musées
nationaux
Grand Palais



RACONTONS UNE HISTOIRE !

LA FABLE

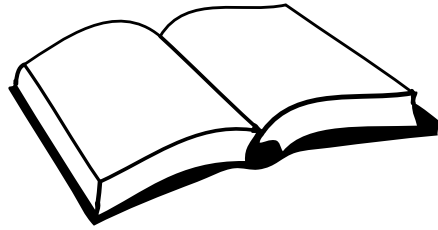
Le projet **Histoires d'art Solidarité** est porté par la Réunion des musées nationaux-Grand Palais. La réalisation de cette troisième édition est rendue possible grâce au soutien de la Fondation d'entreprise La Poste et de la Fondation Orange.



Les participants ont été mobilisés par l'association Aurore, le Pôle Accueil des Réfugiés du Mouvement Habitat et Humanisme ainsi que le Lycée Étienne Dolet, situé dans le 20^{ème} arrondissement à Paris.



Ce support pédagogique a été réalisé à l'occasion des ateliers menés à distance autour de la figure du lecteur, proposés dans le cadre d'*Histoires d'art Solidarité - Racontons une histoire.*



page 1 → LA FABLE

page 3 → UN JOUR...

page 5 → IMAGINER UNE FABLE EN MOTS

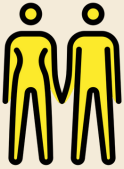
page 7 → IMAGINER UNE FABLE EN IMAGES



LA FABLE



La **fable**, comme le conte, est une **histoire imaginaire**. Elle est simple et courte. C'est une **aventure**, parfois **drôle** et parfois **triste**, vécue en général par des **animaux**. Ces animaux représentent **les défauts** et **les qualités des humains**.



Les fables racontent les **relations entre les hommes** et leurs comportements dans la société. L'histoire d'une fable se construit autour d'une **morale**, d'une leçon de vie. Les fables enseignent au lecteur des **manières d'agir** pour bien vivre ensemble. Elles existent dans toutes les cultures ; ce sont des **histoires universelles**.



1. La lecture des contes en famille

Gustave Doré (1833-1883)

Adolphe François Pannemaker (1822-?)
1867



Les défauts et les qualités des humains : comportements négatifs ou positifs d'une personne envers les autres.

Histoires universelles : histoires qui parlent aux humains du monde entier.

Livre illustré : livre composé de textes et d'images mis en relation.

Continents : division de la Terre en six zones géographiques :

- Afrique
- Amérique
- Antarctique
- Asie
- Europe
- Océanie.

Les fables viennent d'un **passé lointain** et on les raconte toujours aujourd'hui. Par les **livres illustrés**, une fable comme *Le Corbeau et le Renard* a traversé le temps et les continents.



Les fables **continuent de voyager** et évoluent en fonction des lieux et des époques.

AUTREFOIS



2. Fable : le corbeau, le cobra et le chacal

Anonyme
Arts de l'Islam
1200 - 1220 ?



4. fable : le renard et le corbeau (Paris, BnF, Latin 1175 f.92)

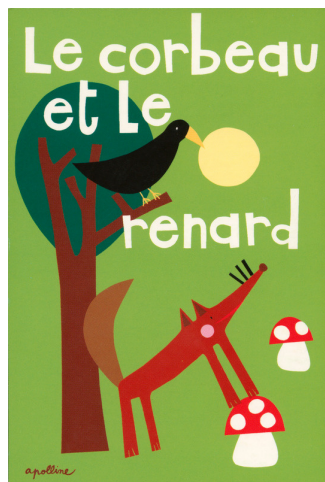
Anonyme
15e siècle

AUJOURD'HUI



3. Le Corbeau et le Renard

Aleks
Jean de La Fontaine
2004
INV. 2016.18.165



5. Le Corbeau et le Renard

Apolline
Jean de La Fontaine
2002
INV. 2016.18.167



UN JOUR...

Une Grenouille vit un Bœuf
 Qui lui sembla de belle taille.
 Elle qui n'était pas grosse en tout comme un œuf,
 Envieuse s'étend, et s'enfle, et se travaille
 Pour égaler l'animal en grosseur,
 Disant : Regardez bien, ma sœur ;
 Est-ce assez ? dites-moi ; n'y suis-je point encore ?
 — Nenni. — M'y voici donc ? — Point du tout. — M'y voilà ?
 — Vous n'en approchez point. La chétive pécore
 S'enfla si bien qu'elle creva.
 Le monde est plein de gens qui ne sont pas plus sages :
 Tout bourgeois veut bâtir comme les grands seigneurs,
 Tout petit prince a des ambassadeurs,
 Tout marquis veut avoir des pages.

Dans un texte écrit en vers,
 les phrases se terminent
 par des mots
 avec le même son.

La Grenouille qui se veut faire aussi grosse que le Bœuf
 Livre I - Fables de La Fontaine - 1668



6. Planche illustrée "offert[e] gracieusement par les
 Établissements Heudebert aux enfants sages"
 sans lieu ni date



Se travaille : [Dans la fable] essaie de gonfler.

Nenni : non.

Chétive : maigre.

Pécore : personne idiote.

Bourgeois : personne riche.

Seigneur : personne puissante.

Prince : fils d'un roi.

Ambassadeurs : représentant d'un État
 à l'étranger.

Marquis : titre de noblesse peu élevé.

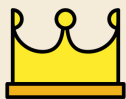
Page : serviteur d'un roi ou d'un prince.



La Grenouille qui voulait être plus grosse que le Bœuf est une toute petite grenouille, mais elle veut quand même ressembler à l'animal le plus fort de la campagne. Hélas, son essai finit mal.

Cette fable, écrite il y a fort longtemps, nous **raconte une vérité**. Hier comme aujourd'hui, "*le monde est plein de gens qui ne sont pas plus sages*". Beaucoup veulent être toujours plus importants pour dominer les autres. Ce qui mène à sa perte, conclue la fable !

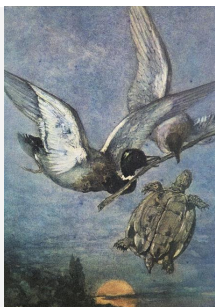
Sa morale est simple : il est bon de **rester à sa place** pour vivre bien avec soi-même et avec les autres.



7. Jean-Jacques Grandville dans *Fables de la Fontaine*, Paris, Fournier 1838



8. Raymond de La Nézière dans *Fables de la Fontaine*, Tours, Maison Alfred Mame et Fils 1923



9. *La Tortue et les deux Canards*
Moreau Gustave (1826-1898)
1842



10. *La Fontaine Superstar - Les fables en musique #3 : La Grenouille qui se veut faire aussi grosse que le bœuf*
Le Grizzly, La Philharmonie des enfants, France Télévisions [LUMNI] 2021



IMAGINER UNE FABLE EN MOTS

Dans une fable, **l'histoire est courte et drôle**.

Elle suit le déroulement des actions et doit être facile à comprendre avec des **phrases simples**.

Des **dialogues** courts et la **ponctuation** en font une histoire vivante.

Le texte est écrit **en vers ou en prose**.

En vers, l'écriture a un **rythme particulier**

et les mots en fin de phrase créent des **rimes**.

Les phrases sont coupées pour suivre le rythme et les rimes.

En prose, l'écriture est **libre** : les mots créent une sorte de musique agréable à la lecture.



11. Scribe

Anonyme

Antiquités Grecques, Étrusques Et Romaines

5e siècle av.J.-C.



Dialogue : les guillemets (" ") sont utilisés pour commencer et finir un dialogue.

Les tirets (—) séparent les personnages qui parlent.

Ponctuation : le point d'exclamation (!), le point d'interrogation (?) et les points de suspension (...) sont les signes de ponctuation forts : ils ajoutent de l'expression et de l'émotion à une histoire.

Rimes : répétition d'un même son à la fin d'un vers.



Il faut d'abord réfléchir à une morale avant d'inventer son histoire.

Pour écrire sa fable, on peut suivre l'aide de la page suivante.

Une fois son histoire terminée, on trouve un titre.

La Grenouille qui veut devenir aussi grosse que le bœuf

Dans un texte écrit en prose, il n'a pas de règles d'écriture.

Un jour, dans un pré, une grenouille voit un bœuf.

Petite, elle admire sa grosseur et veut devenir comme lui.

Elle se met à gonfler et demande autour d'elle si elle est aussi grosse. "Non !" on lui répond.

Alors, elle fait plus d'efforts pour gonfler encore ... Et paff !

De trop d'envie, elle en explose.

QUAND ?

On commence par : "Un jour", "Il était une fois", "Autrefois", "Il y a très longtemps".

OÙ ?

On choisit un lieu facile à reconnaître : un continent, un pays, une ville ou un paysage...

QUI ?

On choisit deux animaux comme personnages principaux.

Chacun illustre le caractère d'un homme et ils se parlent.

Les animaux doivent être très différents : par exemple le lion est fort et fier, à l'opposé le mouton est fragile et timide.

QUOI ?

On décrit un conflit, un obstacle ou un défi entre les deux personnages.

CE QUI ARRIVE

On raconte une seule action entre les deux personnages sans trop de détails.

FINALEMENT

On termine par une solution amusante entre les deux personnages.

LA MORALE

On interprète l'histoire pour faire réfléchir le lecteur.



IMAGINER UNE FABLE EN IMAGES

Comme toutes les histoires, la fable se raconte aussi avec des images. Dans un album de bande dessinée, l'histoire se déroule **image par image** sur des planches, page après page.



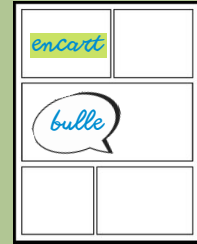
Il faut **un lieu, des personnages, des actions et une morale**. Quand le dessin ne suffit pas pour raconter, il y a un encart de texte pour **indiquer** un changement de lieu ou de temps, pour expliquer **où** et **quand** se passe l'action, ou pour ajouter des commentaires. Chaque action est détaillée dans une vignette et les paroles des personnages sont écrites dans des bulles.



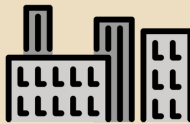
album



planche



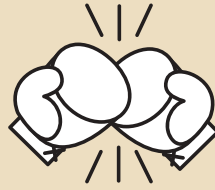
un lieu



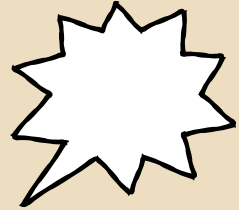
des personnages



des actions



des dialogues



des réactions



des bruits



des émotions



crédits

1. La lecture des contes en famille

Gustave Doré (1833-1883)
Adolphe François Pannekamer (1822-?)
1867
Paris, Bibliothèque nationale de France (BnF)
(C) BnF, Dist. RMN-Grand Palais / image BnF

2. Fable : le corbeau, le cobra et le chacal

Anonyme
Arts de l'Islam
1200 - 1220 ?
Paris, Bibliothèque nationale de France (BnF)
(C) BnF, Dist. RMN-Grand Palais / image BnF

3. Le corbeau et le Renard

Aleks
2004
(C) Réseau Canopé - Musée national de l'Éducation

4. Fable : le renard et le corbeau (Paris, BnF, Latin 1175 f.92)

15e siècle
Bibliothèque nationale de France, Département des Manuscrits,
Division Département des Manuscrits, Division occidentale
(C) DR

5. Le corbeau et le renard

Apolline
2002
(C) Réseau Canopé - Musée national de l'Éducation

6. Planche illustrée "offert[e] gracieusement par les Établissements Heudebert aux enfants sages"

sans lieu ni date
(C) Bibliothèque de l'Institut, in-4° Erhard 405

7. Jean-Jacques Grandville dans Fables de la Fontaine, Paris, Fournier

1838
(C) Bibliothèque de l'Institut, in-4° Erhard 877

8. Raymond de La Nézière dans Fables de la Fontaine, Tours, Maison Alfred Mame et Fils

1923
(C) Bibliothèque de l'Institut, in-4° Erhard 398

9. La Tortue et les deux Canards

Moreau Gustave (1826-1898)
1842
Musée Gustave Moreau
(C) RMN-Grand Palais / Mathieu Rabeau

10. La Fontaine Superstar - Les fables en musique #3 : La Grenouille qui se veut faire aussi grosse que le bœuf

Philharmonie de Paris (France)
2021
(C) Le Grizzly, La Philharmonie des enfants, France Télévisions
(C) Lumni

11. Scribe

Anonyme
Antiquités Grecques, Étrusques Et Romaines
5e siècle av J.-C.
(C) RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski



La Fontaine

Fabrice Luchini
2010
Album CD, 17 titres, 37'
open.spotify.com/album/2GKTYGJ4yymmM9fhHNA6h



La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le Boeuf - les Fables de La Fontaine en dessin animé

Miwiboo, chaîne TV
<https://www.youtube.com/watch?v=Si1u3SDx9nQ>