

# LA CLASSE, L'ŒUVRE

Autour d'une peinture d'Albert Marquet

*Restitution des travaux d'élèves du collège Diderot*

*6<sup>ème</sup>F, classe horaires aménagés arts plastiques (CHAAP) 2018-19*

Cette année, en concertation avec l'équipe pédagogique de 6° F (CHAAP, classe horaires aménagés arts plastiques) du collège DIDEROT, c'est l'œuvre d'Albert MARQUET, *La Seine à Grenelle* (1922) qui fut choisie pour devenir le point de départ à toutes les investigations interdisciplinaires.

Pendant plusieurs semaines, les élèves ont exploré dans tous les sens la peinture de Marquet. A l'issue d'une visite guidée au Musée des beaux arts et d'archéologie où ils ont découvert la vie et l'œuvre du peintre, les élèves ont rencontré Adrien HOUILLÈRE, illustrateur de l'association Supersenior, avec qui ils ont appris l'art de l'illustration et de la composition.

Dans différentes matières scolaires : français, musique, histoire/géographie, anglais, mathématiques et arts plastiques, les élèves ont pu entrevoir la diversité et la richesse des pistes suggérées par une peinture. Cette enquête a mené les élèves à calculer, mesurer, transformer, corriger, trancher, réaliser des volumes, voyager, écouter des ambiances urbaines, créer et inventer, apprendre des compétences sans s'en rendre compte, faire le tour de France des peintures de Marquet, écrire, décrire, chercher du vocabulaire, faire appel à leur imagination, mettre en scène et illustrer leur texte avec exigence, inventer un cousin anglais et le faire parler... Voici rapidement résumé, un inventaire de toutes les investigations abordées par les élèves de la 6° F du collège DIDEROT.

C'est sous la forme d'une carte mentale géante que sera présenté l'ensemble de cette exploration très spéciale, tout d'abord au Musée des beaux arts et d'archéologie lors de la manifestation de la Nuit des Musées le 18 mai 2019. Par la suite, une restitution des travaux aura lieu dans un espace du collège Diderot.

## LE CONDUCTEUR DE TRAIN, PREMIÈRE VERSION

C'est l'histoire de Maped Il adore les trains, c'est pour cela qu'un jour, il devient conducteur de train D'abord il est fou de joie mais peu à peu il se met à détester les trains : les mauvaises odeurs, les bébés qui pleurent et toujours le même paysage : la fumée noire des usines, les arbres tordus, les murs gris et l'eau verte, le grutier qui ne parle jamais, les abolements insupportables des chiens. Tout cela le rend triste inutile de dire qu'il ramène une paye de presque rien ! Au travail, personne ne peut voir ses beaux cheveux bruns et ses yeux bleus - J'aurais dû écouter mes parents et tous ceux qui me disaient de ne pas faire ce métier, se lamenter-Il Tous les soirs, à 22h, il rentre épuisé et sa femme le réconforte  
Un jour, un passager étrange s'installe dans son train

*Il a un sourire mystérieux qui laisse voir des dents jaunâtres. Habillé de noir, son regard est triste. Maped comprend qu'il a déjà vu ce visage aux informations télévisées : c'est un tueur d'enfants le plus recherché de Paris. Soudain, le tueur se lève et s'approche de la cabine de Maped : - Tourne à gauche au prochain aiguillage, ensuite tourne à droite au prochain feu, ordonne-t-il en le menaçant avec un couteau.*

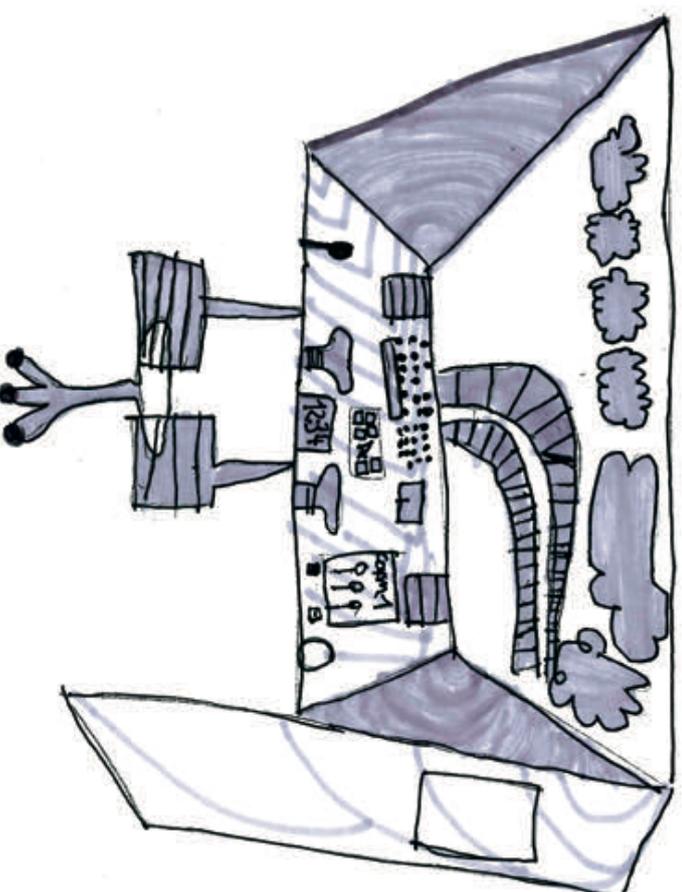
*Soudain, Maped appuie sur le bouton 8703°. Le wagon freine brutalement et le tueur tombe au sol.*

*Il est à coup, un homme assez connu, alcoolisé, grand avec des yeux bleus vifs.*

Variante de l'histoire

*Maped ramasse le couteau du tueur et lui ordonne de ne plus bouger s'il tient à la vie. Mais le tueur réussit à faire un croque-pied à Maped et à récupérer son couteau. Il tue le conducteur de train*

*Il appelle directement la police qui se met en route. La police interrompt le tueur. Maped décide de prendre sa retraite*



## LE CONDUCTEUR DE TRAIN, DEUXIÈME VERSION

Dans le train noir, Xavier conduit sur un siège rose. Il n'aime pas du tout, en plus le siège est dur et il n'y a pas de WC dans le train. Il haït le travail. Il est ronchon. Sa femme Chantal Dubois passe sa journée à la fenêtre, à attendre le train pour voir son mari. Tous les jours à 13h30 pile, le conducteur de train passe devant chez lui et voit sa femme. Il n'y a que cela qu'il aime dans son travail ! Alors il oublie que cela sent mauvais et il conduit comme s'il était avec elle. C'est la seule personne qui lui remonte le moral. Il aime beaucoup sa femme. Quand sa femme disparaît, la punition revient, la dureté du siège, le bruit des passagers mais le pire c'est quand il va contrôler les billets de train. Là, les passagers se moquent de lui car il a des cheveux roux et des taches de rousseur. Il a choisi ce métier car malgré tout il aime un peu voyager, voir les arbres, les péniches, les gens, la neige. Un jour, en rentrant chez lui après son travail, il trouve sur le quai une petite fille.

« Salut petite, comment t'appelles ?  
- Je m'appelle Mana.  
- Tu veux que je te ramène chez toi ?  
- Non, pas envie...  
- Les parents sont méchants avec moi.  
- Tu veux venir chez moi ?  
- Oui >>  
- Arrivés à la maison...

Variante  
de l'histoire

« Salut t'appelles comment ?  
- Je m'appelle Kassya.  
- Mais t'es toute seule,  
tu as mangé aujourd'hui ?  
- Non.  
- Mens on va au restaurant  
- Merci ! >>  
En chemin, ils rencontrent un chien...

Suite

Le chien était maigre. Il les suivit,  
au restaurant, Kassya a pitié du chien  
et lui donne une partie de son repas.

Chantal était toute excitée d'avoir  
une petite fille à ses côtés. Mais son  
enchantement ne dura pas. Un coup de  
sonnette retentit, malheur ! c'était les  
parents de Mana...

Vite, va te cacher Mana !  
Les nouveaux parents de Mana étaient inquiets quand Xavier ouvre la porte, les parents  
de Mana lui demande s'il a vu leur fille. Xavier dit qu'elle est à bord de son train à destination  
de Londres. Les parents de Mana se rendent à Londres et décident de vivre là-bas. Xavier  
est heureux d'avoir une fille. Pour lui, avoir un enfant est la meilleure chose au monde.

Variante  
de l'histoire

Xavier va ouvrir. La mère de Mana lui demande s'il n'a pas vu une petite fille  
aux yeux bleus et aux cheveux blonds.  
- Oui, répond Xavier, elle m'a dit que vous l'avez abandonnée !  
- Ce n'est pas vrai ! Siexcienne la mère de Mana.





## LE BÂTELIER, PREMIÈRE VERSION

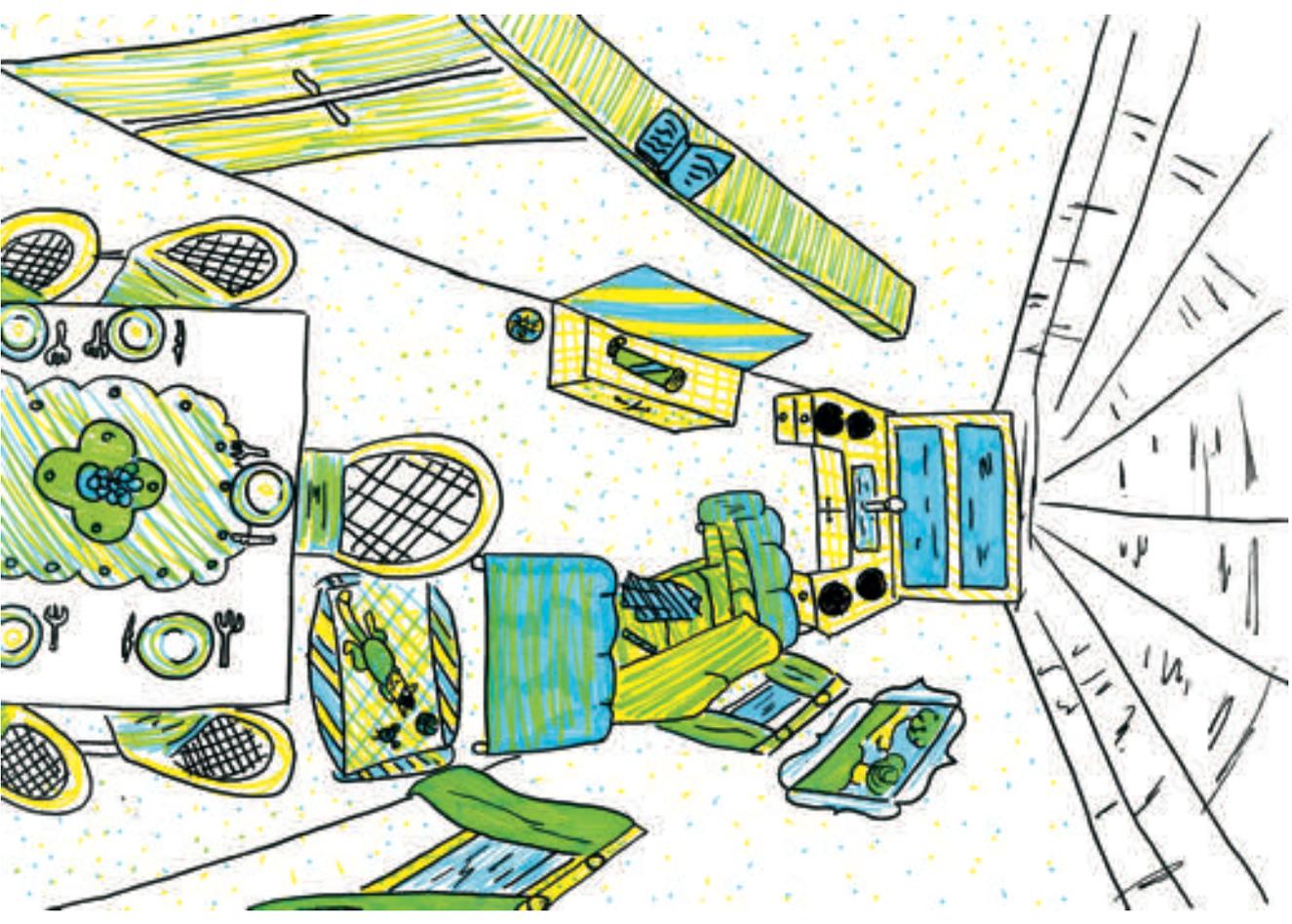
Karl est batelier, il a un chat qui s'appelle Pizza. Pizza a l'habitude de réveiller Karl à quatre heures du matin pour charger la péniche. Karl habite dans sa péniche depuis trois ans. Il aime particulièrement regarder la Seine. Sa péniche est très grande et très luxueuse, un grand canapé septi places pour recevoir sa famille, une grande cuisine équipée, trois chambres, deux salles de bain avec baignoire. Ce matin d'hiver, Pizza réveille Karl.

- Maou Karl, on est en retard!
- Quoi, il est 5 heures!
- Il enfle son pantalon, son pull marin rayé et son bonnet marin
- Vite partons pour l'Espagne!
- Attends ! crie une voie inconnue: Je m'appelle Bob, tu as oublié une caisse !
- Mais-la à l'arrière de la péniche et monta, je t'emmène avec moi
- Génial !

*En discutant, ils se découvrent deux passions communes : les pizzas et les chats.*  
*Le lendemain, Bob tombe malade.*

- << Bobo ça va, va ? >> questionna scarl.
- aller pas très bien, j'ai mal à la tête et au ventre.
- Pigea, essaye de le soigner, demande scarl.
- il me faut une algue qui se trouve dans la seine, répond le chat.
- scarl enfle sa combinaison et plonge.

Il voit l'algue à 10 mètres de profondeur. Il en coupe un morceau et le ramène à Pizza. Celui-ci guérit Bob qui le remercie aussitôt. Bob et Karl deviennent les meilleurs amis pour la vie et partent en Espagne.



# LE BÂTELIER, DEUXIÈME VERSION

Il est cinq heures, Mike se lève et jette un oeil au hublot, il voit le pont de Grenelle, de la fumée au loin, et l'eau de la Seine. Il est très beau et muscé, cheveux blonds, yeux bleus, il a une péniche bleue, il transporte des citernes de pétrole. Il va partir pour l'Espagne pour une livraison. Il transporte 1 000 tonnes de litres, il a très peur.

## Histoire Suite 1

En arrivant en Espagne, le pétrole est mis dans un camion. Mike se met au volant, lit le pétrole et reprend la route pour rejoindre son bateau. Sur le chemin, il rencontre un gars.

- Bonjour, petit
- Bonjour, dit le gars en t'invitant, je me suis perdu.
- Tu habites où ? demande Mike.
- j'habite dans une grande maison verte et marron, au sud de Barcelone.
- d'accord, je vais te ramener chez toi, monte ! Et le gars monte.

Mike se dit : -Tiens c'est bizarre, comment cet enfant est-il arrivé au Real Madrid à pied ? Le gars explique qu'il est venu en vacances avec ses parents et qu'ils l'ont oublié !

Arrivé chez le gars, les parents ouvrent la porte et sourient de joie.  
-Merci, merci infiniment, remercie ta mère.  
- que voulez-vous en récompense ? demande le père.  
-C'est rien, dit Mike, je n'ai besoin de rien !

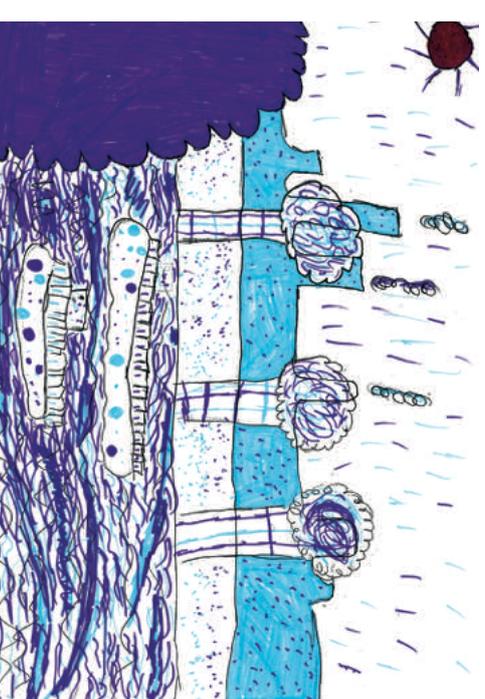
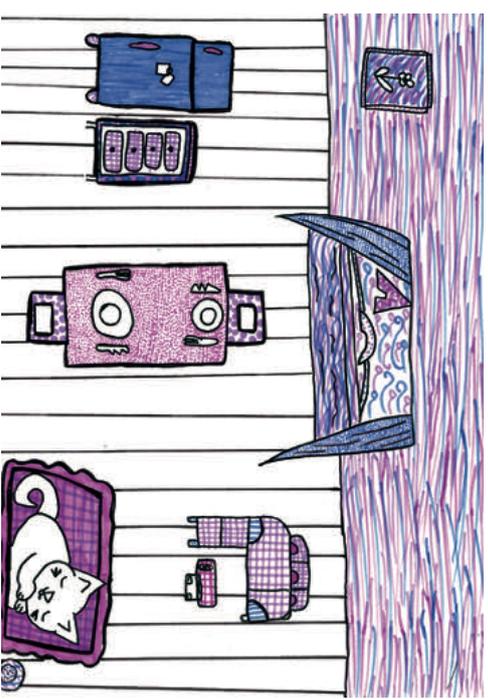
← Variante de l'histoire

## Histoire Suite 2

Mike est célibataire, il n'a personne pour le réconforter sauf son chat. Pendant qu'il prépare ses affaires pour le départ, il se dit qu'en Espagne, il va découvrir une culture et des nouveaux plats. Pendant le voyage, il est tout excité. Quand il arrive, il découvre sa catagison et voit une femme dont il tombe immédiatement amoureux.

Il lui veut chaque jour et n'arrive pas à lui parler. Il se dit qu'il doit tenter sa chance. Le lendemain, il lui propose un rendez-vous.

Elle accepte. Le lendemain, elle arrive avec une magnifique robe rouge. Elle sassoit et dit :  
- Je m'appelle Carine et je fais de la GRS, et toi ?  
- Moi c'est Mike.  
Mike lui demande en mariage. Carine accepte mais elle a une compétition de GRS dans une semaine aux USA.  
Mike dit : - ce n'est pas grave, on se mariera aux USA !  
Ils partent et se marient.



## LE BÂTELIER, TROISIÈME VERSION

Jack est batelier. Il habite dans une péniche au bord de la Seine depuis trois ans. Comme tous les matins, Jack se lève à cinq heures du matin, il sent l'odeur des bons croissants chauds qui sortent du four. Il s'habille. Son travail est de faire visiter Paris aux touristes. Ce jour-là, il prend un café et un homme lui demande où est la tour Eiffel. Jack lui demande son prénom et il lui répond Charles. Sur la route, les deux hommes font connaissance. Jack lui montre la Seine, le pont et la fameuse île. Les touristes le remercient.

### Histoire Suite 1

*Jack et Charles boivent un café en terrasse et Charles parle de sa famille qui habite à Londres.*

*Charles doit repartir le lendemain mais le lendemain matin, il apprend que son vol pour Londres est annulé. Jack réfléchit et annonce à Charles qu'il le ramène à Londres avec sa péniche.*

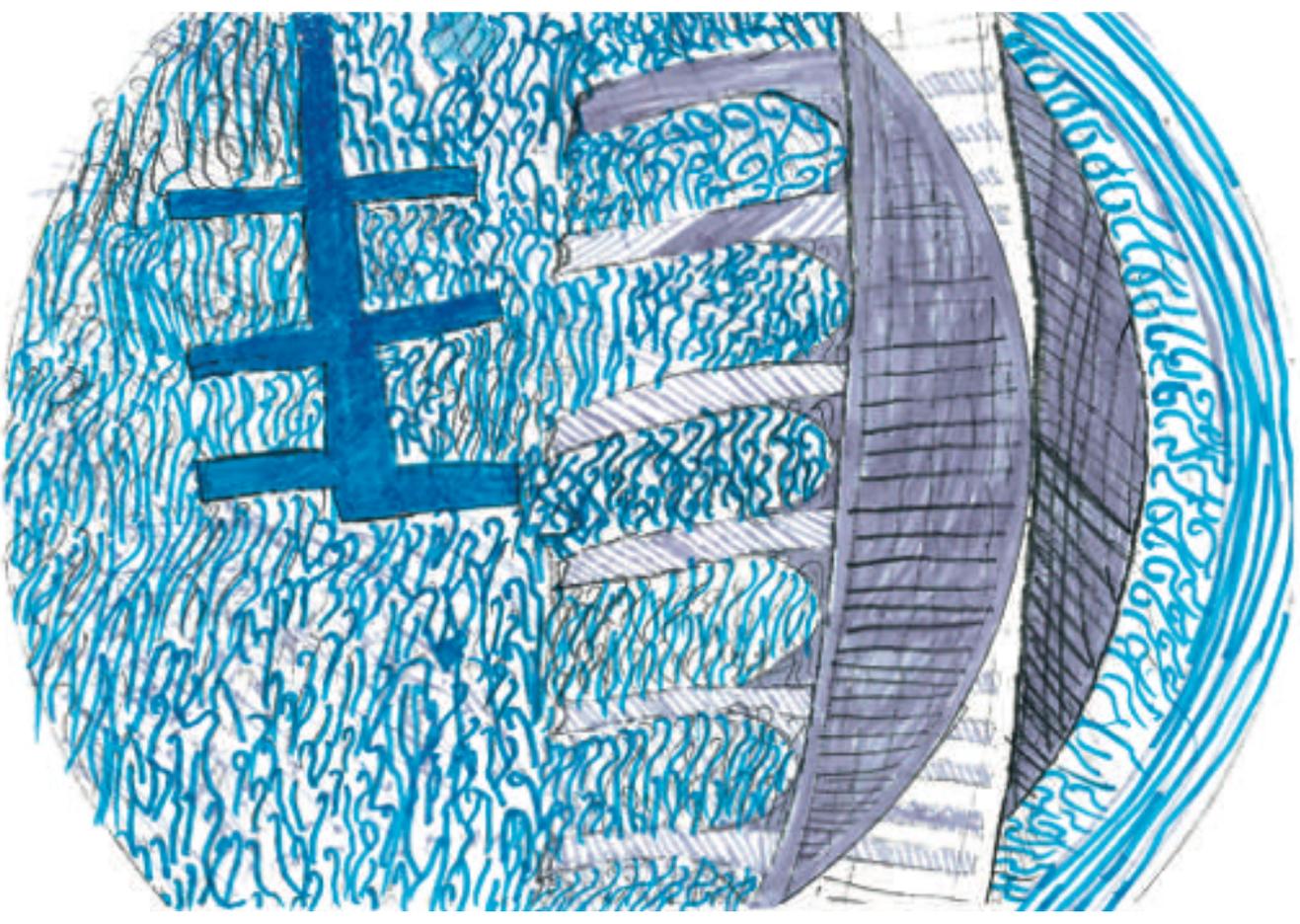
*Ils passent deux jours entiers dans la péniche. A Londres, ils vont voir la famille de Jack. Jack décide d'habiter avec Charles à Londres.*

### Histoire Suite 2

*En parlant avec Charles, Jack fait couler le bateau.*

*Charles réussit à sauver la péniche. Jack, dégoûté, lui demande comment il a réussi. Charles explique qu'il a été malin et que son bateau a coulé. Depuis, il s'est promis de ne jamais recommencer cela.*

*En inspectant le bateau, les deux hommes découvrent que la péniche a été piégée. Pour se remettre de ses émotions, Jack rentre chez lui. Au moment d'y arriver, il découvre un homme bizarre qui s'enfuit à son arrivée.*



# LE GRUTIER, PREMIÈRE VERSION

C'est l'histoire de Nathan, un grand, mince aux cheveux longs et aux yeux bleus, à l'esprit compétitif et joyeux. Il est grutier et habite dans une grérite, il dort dans la grérite car il n'a pas de logement. Tous les matins, il se réveille à cause des bruits du train, des personnes qui rient, des bébés qui rient et aussi des canards dans la Seine, les odeurs sont désagréables, les odeurs du moteur du train, et l'odeur de la Seine. Il regarde par la fenêtre à gauche, à droite et il voit son ami Victor sur le pont en train de danser.

## Histoire Suite 1

*Nathan cria :*  
- *Victor ! Victor ! Qu'est-ce que tu fais en train de danser ?*  
- *Je danse la danse de la pluie.*  
- *Pourquoi ?*  
- *Parce que il pleure parce qu'il n'a pas plu depuis trois mois !*  
- *Ok alors je la danse avec toi.*  
- *D'accord !*  
*Et soudain ...*

Un éclair frappe les deux amis qui sont coincés à l'hôpital. L'électrocardiogramme est maintenu en eux, ils ont développé un pouvoir et n'ont plus besoin d'électricité.

Le lendemain, les garçons assument les médecins qu'ils vont bien et qu'ils sont guéris. Ils sortent de l'hôpital.

↖ Variante de l'histoire

Un garçon, nommé Bernard, pénètre dans l'hôpital et veut frapper Victor. Il est électrocuté.  
- Mais c'est Bernard ! s'écrie Nathan. Victor n'est-ce que tu as fait !!  
- Je voulais juste tester mon nouveau pouvoir et c'est lui qui a essayé de me frapper !  
- Mais non, il ne voulait pas te frapper, il voulait juste jouer les super héros dit Nathan.  
- Et si on devenait tous les trois des super héros ? propose Victor.  
Bernard se relève et dit :  
- Je pourrais fabriquer vos costumes.  
- Génial, cria Nathan.

## Histoire Suite 2

*Victor voit Nathan mais ignore cet celui-ci la fratrie.*  
*Nathan a faim, il doit aller chercher du pain. Il lui fait un plan.*

*Il vole le pain car il est pauvre et n'a pas d'argent. Il est en train de manger le pain, pris de sa grille quand il voit un individu coincé sous une capote ...*

Cet individu fait tomber un jeu, c'est un escabeau. Nathan disparaît dans la console. L'individu appuie sur Angletère puis sur START.

L'individu dit : << Je vois que tu es pauvre, rejoins-moi pour un braquage et tu verras ta vie changer !  
- Ok, dit Nathan >>

Deux jours plus tard, Nathan se retrouve condamné à 15 ans de prison ferme.

↖ Variante de l'histoire

## Histoire Suite 3

- *Pourquoi tu danses comme ça ? demande Nathan*  
- *Parce que je suis content, répond Victor.*

Soudain une voiture grise et un danseur professionnel en sont.  
- Que tu danses bien ! lui dit-il. Nous cherchons justement un nouveau danseur pour notre spectacle. Si ça t'intéresse, rendez-vous demain au parc pour un entraînement.  
Victor fuit de joie et se rend à danser...

Le lendemain, Victor et Nathan se rendent au parc pour retrouver les danseurs professionnels.  
- Bravo ! Bravo ! Tu participeras à notre spectacle !  
Victor saute de joie. Il repart avec le sourire jusqu'aux oreilles et ses yeux pétillent.

## LE GRUTIER, DEUXIÈME VERSION

Dans la ville de Paris, il y a un grutier et un chien. Le grutier s'appelle Bob Bob est grand, barbu et musclé Il fait la sieste car il est fatigué à cause de son travail Bob est assis sur son siège confortable et regarde le paysage, sous sa couverture épaisse avec son café bien chaud. Il entend les bruits des vagues et du vent, c'est très agréable C'est une grue de luxe, automatique, de couleur grise et les fenêtres en double vitrage

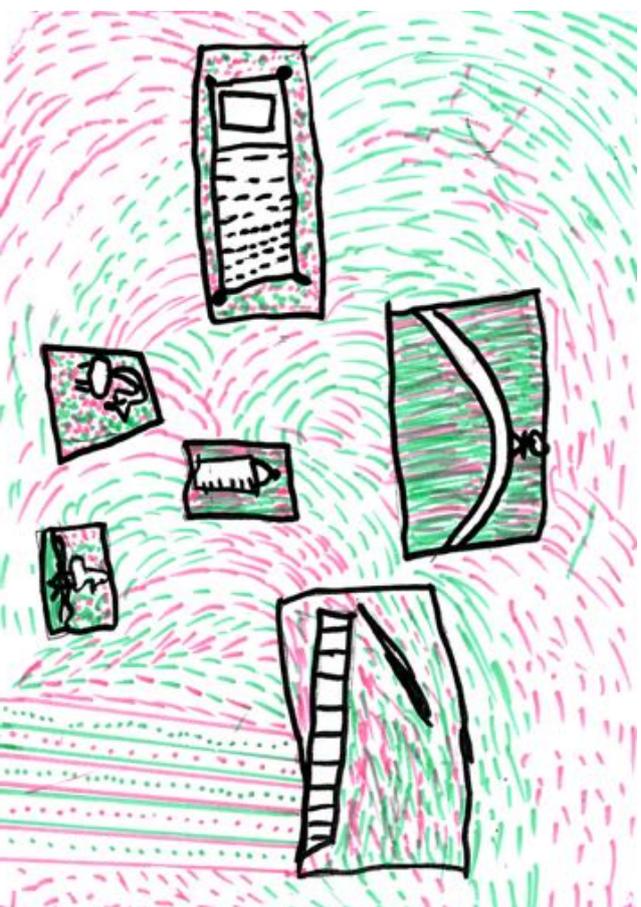
*Un jour, sa grue pète les plombs et prend tout et n'importe quoi. Elle blesse et tue des personnes. Bob saute pour essayer d'arrêter la grue. Il appuie sur STOP et refait une sieste.*

*Bob dans le entend des cris de femme : << Ohu veleur | Ohu veleur | >>*

*Bob court pour voir ce qui se passait mais il ne voit personne.*

*Bob dans, à nouveau les mêmes cris.*

*C'était une femme qu'on essayait de kidnapper. Il la sauve, on tombe amoureux, et ils décident de partir vivre à Londres*



## L'HABITANT DE L'IMMEUBLE, PREMIÈRE VERSION

- Liam, dépêche-toi d'aller à l'école, tu es en retard ! Mais que regardes-tu par la fenêtre ? Liam a 11 ans, comme tous les jours, il regarde le pêcheur assis entre les péniches. Tout est calme. Le train de 7h00 qui amène les ouvriers de l'usine vient de passer. Pour mieux voir, Liam ouvre grand la fenêtre. Il se penche encore un peu pour voir aussi ce qui se passe en bas de son immeuble. Sa maman l'appelle mais tout à coup, il glisse et tombe. Heureusement le voisin juste en dessous le rattrape au bon moment...

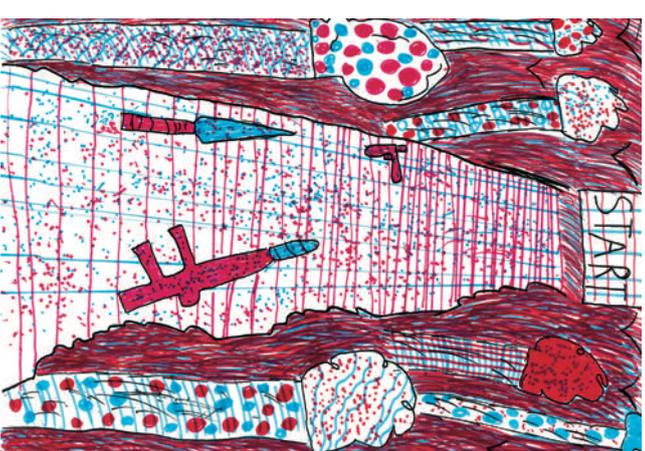
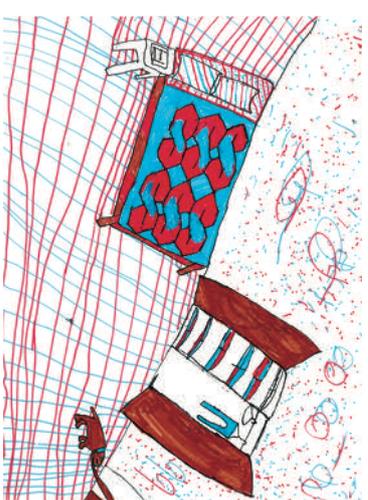
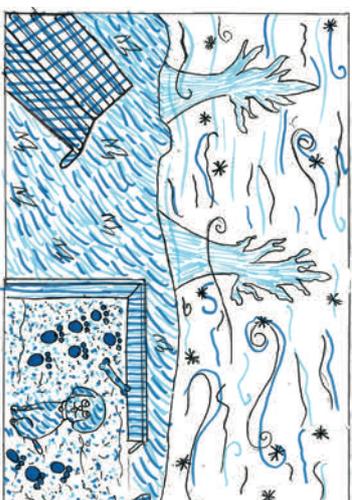
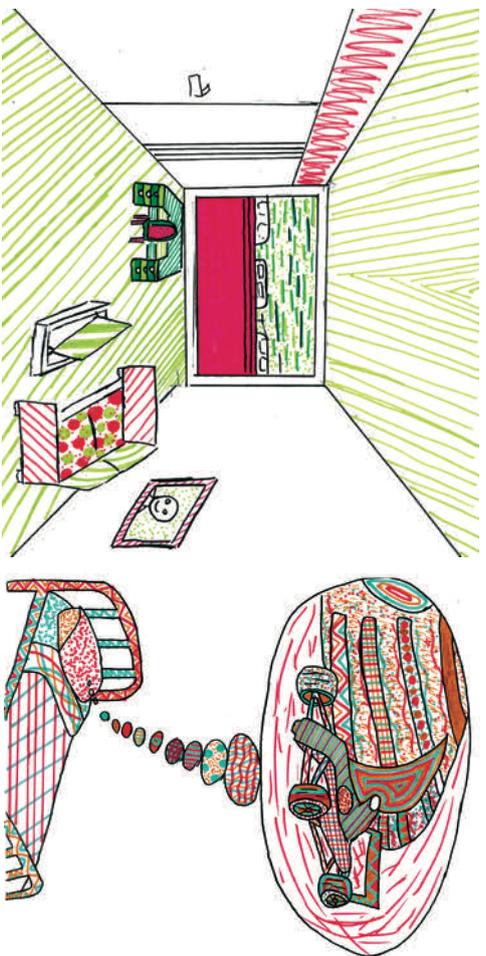
*Liam se remet de ses émotions. Il ne connaît pas l'homme qui lui a sauvé la vie.*

*Sa mère vient le chercher et remercie l'homme. Liam fait sa petite enquête et découvre que son voisin est un faquin en série et qu'il vient d'Amérique où il avait commis beaucoup de meurtres. Il décide d'appeler son père qui est policier et de lui en parler.*

*Le père l'arrête et le met en garde à vue. Ses policiers découvrent ses meurtres.*

*Le tueur ave : « je n'ai vu pas en prison ! » et sort une arme et tue les deux policiers.*

*Liam se réveille. Tout cela n'est qu'un mauvais rêve.*



# L'HABITANT DE L'IMMEUBLE, DEUXIÈME VERSION

Colas a un lit du Moyen-âge, un frigo toujours rempli, une télé noire et blanche dans sa chambre et une merveilleuse table pour manger. Le papier peint est rose, et il a un four électrique, une console, un téléphone fixe de haute qualité et un micro ondel est très gentil et il n'y a jamais de bazar chez lui. De chez lui, il voit très bien la Seine, les gens qui passent, le train de Mapped et la fumée qui sort des usines. Il sent à la fois l'odeur des croissants de la boulangerie et l'odeur irrespirable des usines. Le bruit des péniches qui partent l'assourdit.

## Histoire Suite 1

*Il part jouer à sa console, va dans sa chambre, allume sa console. C'était à coup un bug, la télé devenait toute noire et commence à trembler. Et là il se fait aspirer par la télé et se retrouve dans le jeu.*

*dans le jeu, il découvre un univers de rêve, il devient un personnage musclé et beau, il découvre aussi les compagnons avec lesquels il va combattre le mal.*

*Arrivé dans le jeu, Colas aperçoit un monstre derrière lui, il panique et se met à courir, mais malheureusement le monstre l'attrape.*

Variante de l'histoire

*Le jeu commence et ils se battent contre un monstre. Grâce à leur imagination, ils gagnent des armes et terminent le jeu. Colas retourne à la vraie vie. Il se jure de ne plus jamais jouer à la console.*

*Le monstre l'angoisse, Colas surpasse et se réveille. Il est rassuré : cette histoire n'est qu'un rêve. Colas se dit qu'il devrait moins jouer aux jeux vidéo.*

## Histoire Suite 2

*À 23h, il va dormir, il rêve qu'il vole au dessus de la Seine. C'est super cool ! Puis il s'agité à une hauteur de 30 mètres. Le paysage est magnifique. Tout à coup un ange apparaît et lui dit : - Ce n'est pas un rêve, suis-moi au ciel !*

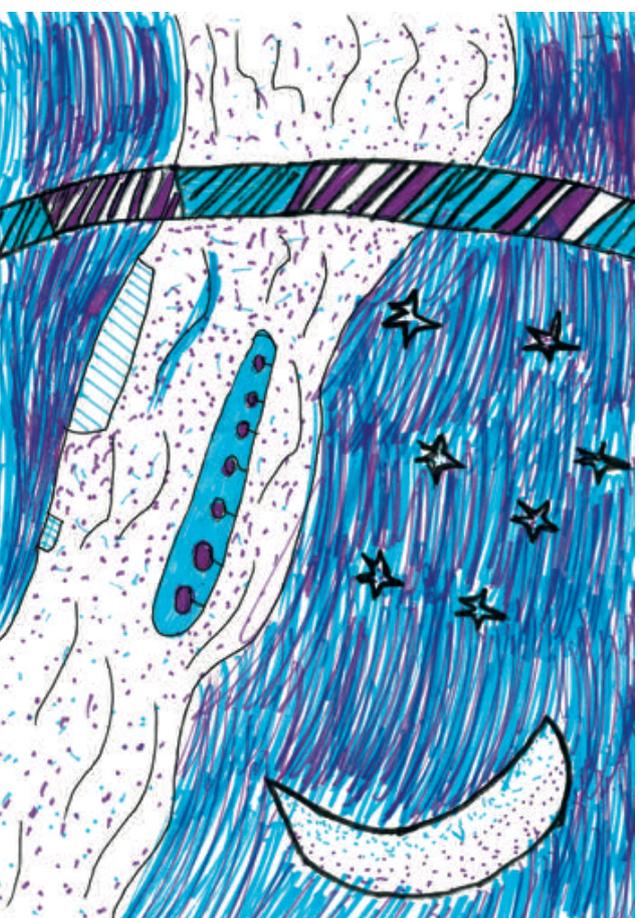
*Colas suit l'ange, arrive au paradis, Colas est surpris de voir une ville blanche dans laquelle tout le monde porte un drap blanc.*

Variante de l'histoire

*Il reste deux jours au paradis et retourne sur terre et pense que tout cela était un rêve : le plus beau rêve de sa vie.*

*2' ange lui dit : - C'est quoi ton rêve ? - c'est de voler. lui répond Colas, 2' ange lui donne ce pouvoir et quand Colas se réveille.*

*Il se met debout et senvole dans les airs. Il sort par la fenêtre et voit un autre garçon voler.*





# LE PROMENEUR, DEUXIÈME VERSION

Arthur a 19 ans. Il aime les cow-boys et porte toujours un chapeau noir. Tous les matins, Arthur se lève puis prend son petit déjeuner composé de tartines au chocolat. Et comme tous les matins, il va rejoindre ses amis au café. Il traverse le pont de la Seine, passe par le quai. Là, les péniches dorment comme de grosses balernes. En face, il aperçoit le pêcheur qu'il voit tous les jours par tous les temps, chapeau bleu, salopette bleue, pipe aux lèvres. Aujourd'hui, il décide d'aller lui parler car il a toujours voulu apprendre à pêcher. Mais au moment où il s'apprête à parler au pêcheur, un cycliste freine devant lui.

## Histoire Suite 1

Il lui saute dessus et lui vole son sac à dos. Arthur arrêté aussitôt une voiture pour pouvoir suivre son voleur. La femme est surprise mais accepte. Arthur récupère son sac. La conductrice est chagrine de lui, elle propose à Arthur de l'emmener dans un lieu sûr où il pourra habiter tranquillement.

elle l'emmène en Angleterre, dans sa famille adoptive qui parle anglais. Mais Arthur ne parle pas anglais ...

Variante de l'histoire

Arthur est perturbé de ne pas parler la langue. Le lendemain, il va à l'école pour l'apprendre. Les professeurs l'interrogent et il répond : - Hello my name is Arthur, I am 19 years old

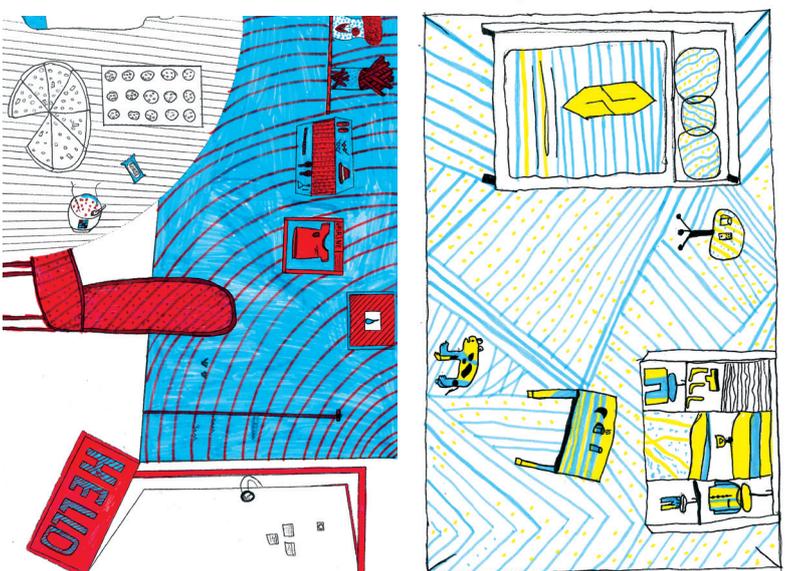
Arthur trouve que elle est étrange mais il rentre dans le taxi. En route, il lui pose des questions mais elle reste silencieuse. Elle s'arrête dans un « out de sac », sort de la voiture et tout à coup : « ahah ! »

Dès qu'Arthur sort de la voiture, « EAH ! » encore des coups de feu ! Arthur remonte dans le taxi.

## Histoire Suite 2

Il va goûter chez sa mère. Sa mère lui demande d'aller acheter de l'eau.  
- Non je ne veux pas ! répond-il.  
La mère s'énerve donc il sort et en sortant rencontre une dame.

- Bonjour, vous avez l'heure s'il vous plaît ?  
Arthur sort son téléphone et poursuit son chemin. Deux secondes après, un camion surgit à vive allure et renverse Arthur et le cycliste.  
Le chauffeur continue sa route vers le centre de Paris sans s'occuper des blessés et se gare devant chez sa mère, dans le 13<sup>ème</sup> arrondissement.



# L'OUVRIER, PREMIÈRE VERSION

Mehdi et Alexandra sont en couple, ils viennent d'arriver à Paris pour travailler comme ouvriers dans une usine de consoles. Tous les matins, ils vont à pied : le froid est piquant, le ciel est gris et nuageux. Il n'y a pas de vent et ça empestie les odeurs des usines et des voitures. C'est l'hiver et la neige blanchit les toits.

## Histoire Suite 1

Ce matin-là, Alexandra dit : - Mehdi, t'aimes Londres ?

- Euhh oui.

- Je dois aller voir ma sœur à Londres, elle est malade. Ils prennent leur billet d'avion.

Ils sont dans l'usine, après 50 min, de vol, le pilote s'écroule et l'usine pique sur une île. Le couple met son parachute et saute.

Seul l'homme survit. Mais il tombe dans un bain d'acide et développe le pouvoir de guérir de toutes ses blessures.

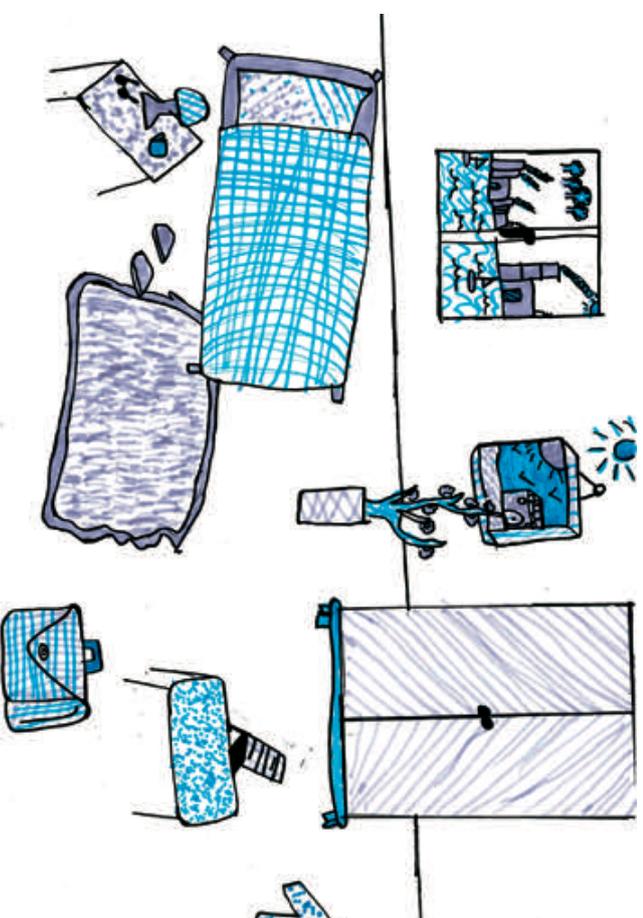
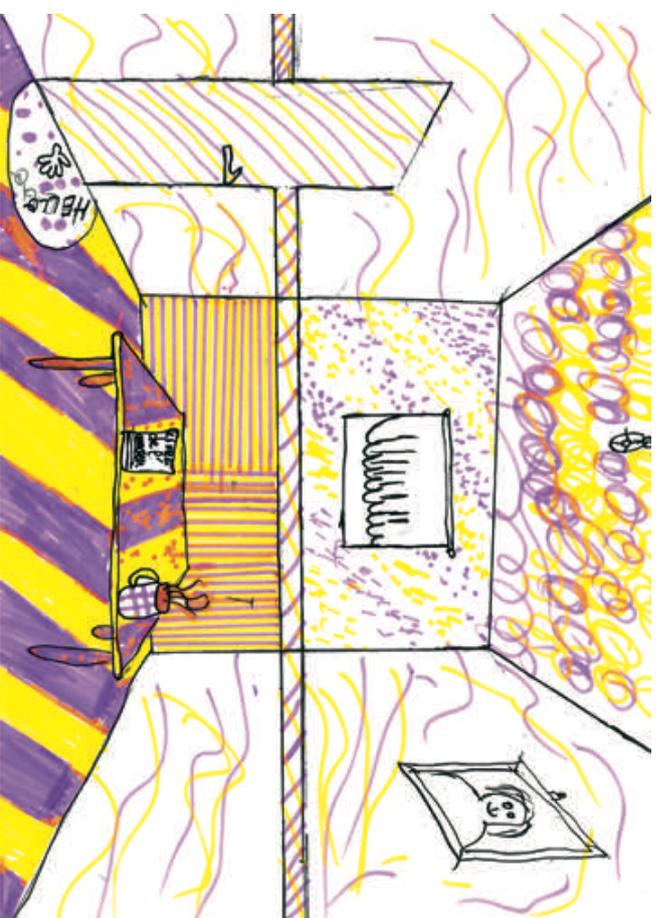
## Histoire Suite 2

Ce matin-là, Alexandra reçoit un coup de fil de son patron qui lui dit :

- Nous n'avez dit que depuis toute petite, votre père était de patin en Angleterre ...  
- J'ai un billet pour vous !

Alexandra est très surprise et très contente, elle le remercie mille fois. Mehdi et Alexandra prennent l'usine. En Angleterre, Alexandra accouche de deux jumeaux qui s'appellent Tracy et Bryan. Ils décident de rester quelque temps en Angleterre.

De retour en France, ils vivent tranquillement. Tracy et Bryan sont heureux car leur mère va avoir à nouveau deux jumeaux. A leur naissance, ils vivent heureux tous les six.



# L'OUVRIER, DEUXIÈME VERSION

Marc a 38 ans, très travailleur et seul. Il porte des lunettes noires. Marc se rend comme tous les jours à son travail de 7h à 12h. Il se lève, enfle son gros pull et un pantalon. Il met ses chaussures de travail et se dirige vers la cuisine. Il boit son café et mange sa tartine de beurre et confiture. Il s'essuie le visage, enfle son bonnet et ses gants, attrape sa valise de travail. Une fois dehors, il se dirige vers l'usine. Autour de lui, personne. Comme tous les jours, il passe vers la Seine de couleur bleu gris, il entend le bruit de l'eau.

## Histoire Suite 1

Il passe à côté d'un bateau et, intrigué, y entre. Dans la cabine du conducteur, il trouve une épée. Il la prend et ses yeux s'écarquillent et s'illuminent. Il ne s'en rend pas encore tout à fait compte, mais sa vie vient de basculer.

L'épée est magique, elle rend son propriétaire plus fort que tout autre, mais bien sûr, il ne le sait pas encore. C'est seulement un peu plus tard dans la journée qu'il se met à tout casser.

Se sentant plus puissant, il se met à aider les gens. En faisant de la musculation, il devient de plus en plus fort et continue ses aventures. Il devient un super héros.

## Histoire Suite 2

En longeant le quai et en passant par le pont de Grenelle, il arrive à l'usine. Léo, le patron de Marc, lui demande de se dépêcher car il a beaucoup de travail. À ce moment-là, Marc trébuche et au moment de se relever, aperçoit la nouvelle employée de l'usine. Il tombe amoureux immédiatement.

Comme il n'arrive pas de regarder Lisa, la nouvelle, il fait beaucoup de bêtises, ce qui la fait bien rire. Elle le trouve charmant et s'approche de lui, Marc est tout rouge, se met à balbutier et finalement l'invite au restaurant.

Arrivé au restaurant, Marc est tout gêné. Ils dînent. Le lendemain matin, à l'usine, Marc ne pense qu'à diner. A 12h, Marc mange et annonce à Lisa qu'il l'aime.

Après le restaurant, Marc et Lisa décident de partir à Londres pour continuer à faire connaissance.

1  
Variante de l'histoire

2

Ils se donnent rendez-vous à 20h30 au restaurant asiatique. Marc met sa plus belle tenue. Il est galant. A la fin du repas, il lui dit :  
- veux-tu m'épouser ?  
- Marc, comme tu es charmant, bien sûr que oui !

## Histoire Suite

En arrivant, Marc travailla comme tous les jours puis à la nuit tombée repartit chez lui en longeant la Seine, toujours de couleur sombre. Il entend un cri de femme puis d'enfant. Un homme est en train de lui voler son sac. Marc le met en fuite et la femme lui demande ce qu'il veut en récompense. Marc pense à sa famille et lui dit : - un billet d'avion pour l'Espagne.

Marc prend l'avion avec sa famille.



+ mise en page à faire

+ Logo

L'équipe pédagogique de la classe des 6F- CHAAP : Me GRIFFOND, professeur d'histoire/géographie ; Me DOUCHE, professeur d'anglais ; ME LARTOT, professeur de musique; Me ALONSO professeur de français ; Mr MOUGET professeur de mathématiques ; Mr DELEULE Professeur d'EPS ; Me SAUGET professeur de SVT ; Mr ROBBE professeur d'arts plastiques.

Les élèves de la classe de 6F-CHAAP: Nasrine Ali Baco, Walid Arkab, Nassouweli Attoumani, Lyna Benabdeselem, Abdourazak Boinali, Sana Bouneb Khelili, Yanis Bouyaya, Magalie Canete Soto, Lounis Chabane, As-sya Chebchoub, Lucas Debot, Daridjian Gamchoyan, Lyna Hakkar, Albanot Halili, Housna Hayani, Haroun Karzazi, Ajla Kasemovic, Tracy Koenig, Yanis Kourdache, Fabio Martone, Alya Moreau, François Mutombo, Jade Oubrik, Naïla Saidi

Albert Marquet en voyage



## LA MAQUETTE

Le paysage urbain de Marquet a nourri un travail mathématique très varié autour d'un projet de maquette. Le choix d'un construction en trois dimensions avec une technique et des matériaux accessibles (Carton ondulé, pistolet à colle) a permis de donner une utilité concrète aux mathématiques trop perçues comme déconnectées de la réalité et sans finalité.

La première phase, après le travail de repérage dans la ville, a consisté à chercher les dimensions réelles des objets (pont, île, immeubles...) à partir de photos aériennes et de vues du sol : estimations, échelles, proportionnalité, discussions, négociations, relevé d'angles, principe de la triangulation ont trouvé leur utilité et leurs règles avant même d'avoir été « enseignés ».

La réflexion d'un élève enthousiaste est révélatrice :

« Oui mais ça c'est pas des maths » ... ben si !

La seconde phase, la construction, a de nouveau fait appel au travail sur les échelles mais il a fallu également imaginer des patrons, estimer des dimensions pour trouver des cartons « capables », mesurer, tracer, couper, répartir, diviser, s'appliquer, se concentrer, recommencer au besoin, échanger. Tant de compétences qui sont essentielles à une approche plus scolaire de la discipline.

La pratique concrète, tactile, type jeu de construction, fait malheureusement trop souvent défaut dans les quartiers prioritaires, elle est pourtant essentielle pour manipuler des objets moins concrets comme ceux des mathématiques. La fierté d'un bel ouvrage collectif (1,2m x 1,2m), fruit d'un travail de groupe parfois rugueux mais fécond, a fourni une belle illustration à l'adage « Tout seul on va plus vite mais ensemble on va plus loin ».



L'équipe pédagogique de la classe des 6<sup>e</sup>-CHAAP : Me GRIFFOND, professeur d'histoire/géographie ; Me DOUCHE, professeur d'anglais ; ME LARTOI, professeur de musique, Me ALONSO professeur de français ; Mr MOUGET professeur de mathématiques ; Mr DELEULE professeur d'EPS ; Me SAUGET professeur de SVT ; Mr ROBBE professeur d'arts plastiques.

Les élèves de la classe de 6<sup>e</sup>-CHAAP Nourie Ali Baro, Walid Alkhat, Nassouelli Attoumani, Lym ; Benabdessellem, Abdourazak Boinali, Sana Bouneb Khroulli, Youss Bourjaya, Magalie Canete Soto, Lourens Chabiane, Aysya Chebcheb, Lucas Diebol, Daridjiet Ganchloyan, Lyra Hakkar, Albenot Haidi, Houzma Hayati, Hareun Karzati, Aija Kasemovic, Tracy Koenig, Yanis Kourdsche, Fabio Martone, Aïya Moreau, François Mutombo, Jade Oubek, Nalla Saldi

**L'équipe des Musées du centre**

Nicolas Surfapierre, directeur des Musées du centre  
Nicolas Bousquet, chef de service du développement culturel  
Marcelle Ponchon, chargée de médiation culturelle  
Justine Gimara, graphiste assistante de communication  
Montage de l'équipe Lechevalier

