ACTIVITÉS D'APPROPRIATION

autour d'un roman de Balzac

1. Exploiter le jeu de sept familles créé par le Musée Balzac.

- Identifier la "famille" dans laquelle s'inscrivent les personnages. Cela peut mener à une réflexion sur les personnages types de l'œuvre de Balzac.
- Identifier les personnages présents dans l'œuvre et dans le jeu. Comparer les caractéristiques des différents personnages présents dans la "famille".
- Créer la fiche personnage des personnages manquants.

2. Créer une boîte à souvenirs.

- Choisir un des personnages principaux. Réaliser une boîte à souvenirs qui contiendra des citations du roman et des objets qui représentent le personnage ou des scènes importantes du roman. La boîte sera accompagnée d'un texte qui explique et justifie les choix opérés par les élèves. Ce travail peut être problématisé en fonction du parcours.

3. Activités d'écriture

- **Autour de *La Peau de chagrin*** : Imaginer une scène fantastique sur le modèle de la rencontre entre Raphaël et le vieillard. Elle peut se dérouler dans le cadre d'une des pièces du musée.
- Rédiger une description "à la Balzac". Cela peut encore s'appuyer sur l'observation d'une des pièces du musée.
- Transformer une scène du roman en scène théâtrale.
- **Autour de *Mémoires de deux jeunes mariées*** : Travailler les différentes formes de l'épistolaire (de la lettre au texto en passant par la carte postale ou le mail). Il peut s'agir d'un échange entre classes, entre établissements, entre les élèves de la classe ou un exercice à réaliser au musée lors de la visite. Cet exercice peut aussi être l'occasion de travailler le lexique.

4. Exploiter les propositions du musée

académie Orléans-Tours

Document réalisé par Cécilia Tarasco, enseignante missionnée par l'Académie Orléans-Tours

MUSÉE BALZAC
Château de Saché