

LE MUSÉUM
chez vous



Un Oiseau, des Oiseaux



Animation itinérante pour les classes maternelles
et les classes de CP et CE1 de l'école élémentaire

Dossier d'accompagnement pédagogique



Muséum de Bordeaux
5 place Bardineau
33000 BORDEAUX
05 24 57 65 30



Ce document décrit le contenu des animations proposées ainsi que les pistes de travail suggérées en amont ou en aval de l'animation.

Son utilisation devra être modulée par l'enseignant en fonction de son projet et de son niveau de classe. Les documents pour les élèves éventuellement proposés durant ou après la conduite de l'animation sont à photocopier par l'enseignant.

La durée de l'animation est estimée à 1h20 min par classe.

Le tarif des animations est de 85 € pour une classe (tarif au 01/09/2018), puis le tarif est dégressif pour les classes supplémentaires s'enchaînant sur la même journée (maximum 4 classes/jour, repas de l'animateur à charge de l'école).

Pour réserver une date de visite, puis fixer les modalités pratiques, prendre contact avec le secrétariat par téléphone : 05 24 57 65 30 ou par mail : educatif.museum@mairie-bordeaux.fr

Votre candidature doit impérativement être confirmée sur le dispositif académique COEMEDIA (site de la DSDEN Gironde, espace enseignant) :

<https://bv.ac-bordeaux.fr/COEMEDIA-LDAP19/>

Il est souhaitable de mettre une salle à disposition, avec une grande table pour l'animateur et un accès à une prise électrique.

L'animateur arrive généralement une demi-heure avant la première animation, merci d'être présent afin de faciliter le déchargement du véhicule et l'installation du matériel, ce qui permettra de débiter la première animation sans perte de temps.

Les animateurs de l'association Amuséum sont recrutés avec soin, étudiants en sciences ou acteurs de la médiation scientifique. Pour les élèves, ces médiateurs sont des interlocuteurs spécifiques au musée, avec qui ils peuvent établir une relation particulière, et qui sont des personnes ressources.

L'enseignante mise à disposition est disponible pour toute information complémentaire utile à la préparation pédagogique de votre séance.

Nous vous rappelons que vous pouvez trouver l'ensemble des dossiers pédagogiques relatifs à nos propositions scolaires, ainsi que des informations complémentaires, sur le site du Muséum Bordeaux - sciences et nature :

<https://www.museum-bordeaux.fr/accueil/offre-pedagogique/scolaires>

Vous souhaitant une agréable et fructueuse visite de notre animateur, nous vous remercions de nous adresser vos critiques et vos suggestions afin de nous aider à améliorer les propositions que nous vous faisons.

Nathalie MEMOIRE, Conservateur

MCécile PERRIN, Professeur d'école mis à disposition, mperrin4@ac-bordeaux.fr

Céline GAROT, Responsable du pôle médiation

Guy GERGEREAU, Président de l'association Amuséum



SOMMAIRE

A. Lien avec les programmes scolaires

B. Déroulement

Avant la visite

Déroulement et contenus de l'animation

Après la visite

Documents annexes : fiches - élèves et documents à utiliser après la visite

Dessine-moi un oiseau

Est-ce un oiseau ?

Oiseau vole ! »

Chante comme l'oiseau ! (Sélection de comptines et poésies)

A. Lien avec les programmes scolaires

Cycle 1

Parmi les cinq domaines d'apprentissage, l'animation mobilise essentiellement les 2 suivants :

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

5. Explorer le monde - Découvrir le monde vivant

« L'enseignant conduit les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale. Ils découvrent le cycle que constituent la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort en assurant les soins nécessaires aux élevages et aux plantations dans la classe. Ils identifient, nomment ou regroupent des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles, etc.), de leurs modes de déplacements (marche, reptation, vol, nage, etc.), de leurs milieux de vie, etc »

L'animation sollicite le langage oral des enfants, pivot des apprentissages de l'école maternelle. Les enfants apprennent à échanger, à s'exprimer, à respecter la parole des autres, à contrôler leurs émotions.

La présence de spécimens permet une proximité avec le réel particulièrement motivante pour les enfants. La manipulation du matériel pédagogique spécialement conçu pour l'animation les place en situation active d'apprentissage.

Le thème du loup autorise de nombreux prolongements en classe qui mettront en œuvre des compétences complémentaires en particulier dans le domaine de la langue française et dans celui des arts plastiques.

Cycle 2 - Questionner le monde

Compétences travaillées :

- Pratiquer des démarches scientifiques : pratiquer une démarche d'investigation.
- Pratiquer des langages.
- Adopter un comportement éthique et responsable.
- Se situer dans l'espace et le temps.

Attendus de fin de cycle :

Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.

La visite permet également de mobiliser des compétences dans d'autres domaines, notamment en expression orale, en arts visuels, et dans l'enseignement moral et civique (agir individuellement et collectivement, s'engager dans la réalisation d'un projet collectif, pouvoir expliquer ses choix et ses actes, savoir participer et prendre sa place dans un groupe).

B. Déroulement



AVANT LA VISITE DE L'ANIMATEUR

La préparation de vos élèves dépendra de votre projet de classe. Toutes les animations commenceront par un propos introductif sur les Oiseaux, qui sera adapté au niveau des élèves et à leurs connaissances préalables du sujet.



DÉROULEMENT ET CONTENUS DE L'ANIMATION

Cette animation comporte 2 parties :

1. « **Un oiseau, des oiseaux** », présentation interactive conduite par le médiateur avec le support des collections du Muséum.
2. **Ateliers** à partir de matériel original fourni durant le temps de la visite.

La durée totale de l'animation est de **1 h 20 min** par classe.

Deux modalités sont possibles :

- La classe sera séparée en **demi-groupes** qui seront pris en charge successivement par le médiateur du Muséum pour la partie n°1 durant **40 minutes**. Les ateliers de la deuxième partie seront conduits sous la responsabilité de l'enseignant, selon son choix le mieux adapté à ses objectifs et l'âge de ses élèves.
- Vous pourrez, si vous le souhaitez, vous entendre avec l'animateur pour conduire toute l'animation en **groupe classe entier**, avec une première partie en médiation et une seconde en ateliers, ce qui présente l'avantage pour vous de pouvoir suivre l'ensemble de l'animation avec vos élèves.

Il est utile de prévoir à l'avance le partage en groupes de 4 à 6 et leur rotation sur les différents ateliers que vous aurez choisi de conduire dans notre éventail de propositions en fonction de votre projet et de votre niveau de classe.

Il est indispensable que vous ayez une idée précise des ateliers qui sont décrits plus bas dans ce document. Nous recommandons l'invitation de quelques parents pour l'occasion de cette visite, comme vous le faites pour une visite extérieure, cela facilitera votre disponibilité sur les ateliers. Les parents, s'ils sont informés par avance de la teneur des ateliers pourront aussi vous aider efficacement à leur déroulement.

Les animations font appel à des pièces des collections du Muséum et pour certaines à des supports vidéo. Si vous ne disposez de matériel de projection, l'animateur viendra avec un ordinateur portable et un vidéo projecteur.

PREMIÈRE PARTIE : Un oiseau, des oiseaux

L'animateur module l'importance des différentes thématiques en fonction du projet de classe mais aussi de l'âge, de la préparation des enfants et de l'intérêt qu'ils manifestent. Il présente au fil de l'animation une grande variété de spécimens d'oiseaux.



1. Qu'est-ce qu'un oiseau ?

Les enfants seront amenés à découvrir ce qui définit l'appartenance au groupe des Oiseaux, par l'utilisation de différents supports (jeux, spécimens, plumes, œufs, squelettes, etc).

Ainsi seront dégagés les critères suivants : présence de plumes, présence de bec, présence d'ailes et oviparité.



2. Oiseau, chante !

Les chants et les appels permettent aux oiseaux de communiquer entre eux.

Les chants sont des mélodies complexes et souvent harmonieuses. Ce sont généralement les mâles qui chantent, pour attirer les femelles ou pour délimiter leur territoire.

Les appels sont des sons plus brefs produits par le mâle ou la femelle. Ils peuvent servir à l'attaque, ou l'intimidation d'un adversaire mais aussi à la reconnaissance entre partenaires ou à l'identification entre la mère et le petit.



3. Des becs à tout faire.

Les oiseaux utilisent leur bec pour attraper, saisir et transporter leur nourriture, pour eux ou pour leurs petits. Ils n'ont pas de dents et doivent généralement émietter leur nourriture avant de l'avalier. Les oiseaux ont une nourriture variée : insectes, graines, fruits, poissons, petits mammifères. La taille et la forme du bec sont en général adaptées au type d'alimentation qu'ils absorbent.

Ici seront présentées toutes sortes de spécimens d'oiseaux et de pièces ostéologiques : crânes de canard, coq, mouette, aigle, bécasse, héron, pic..., correspondant à des milieux et des régimes alimentaires variés. La diversité de l'alimentation des oiseaux sera évoquée ainsi que les techniques de recherche et de prise de la nourriture qui y sont adaptées.



4. À chacun sa patte

Selon leur mode de vie, les oiseaux se servent de leurs pattes pour marcher, nager, se percher, atterrir, capturer des proies, ou encore saisir de la nourriture.



Les oiseaux ont des pattes de forme et de taille variées qui reflètent l'extrême diversité de leurs modes de vie. Les pattes des oiseaux n'ont que quatre doigts, parfois moins.

La morphologie des pattes est très importante pour le maintien de l'équilibre, les oiseaux peuvent se percher sur des branches minuscules sans tomber.

Différents spécimens et pièces ostéologiques seront présentés, ainsi que des moulages d'empreintes pour une discussion interactive avec les élèves, visant à distinguer les différents rôles des pattes, leur adaptation au milieu et à la fonction.

DEUXIÈME PARTIE : Ateliers

Nous vous proposons plusieurs ateliers avec du matériel fourni **durant le temps de l'animation**. Nous vous prions de manipuler ce matériel itinérant avec un soin particulier, et de veiller à sa restitution complète en fin d'animation.

Matériel fourni	Activités
11 Albums documentaires	<p>À feuilleter et lire avec les enfants pour assister aux événements importants de la vie des oiseaux : des histoires et des photos sur le vol, la reproduction, l'alimentation...</p> <p>Les albums « Oiseaux » et « Rapaces » disposent de petites images pour faire un jeu de recherche dans les 2 albums correspondants</p>
6 puzzles d'oiseaux (2 exemplaires de mésange, rouge-gorge, macareux)	<p>Reconstituer le puzzle, reconnaître l'oiseau familier, sa silhouette et ses couleurs.</p> 
Jeu « Crée ton oiseau » <p>Des pièces géométriques magnétiques à disposer sur des tablettes pour former l'oiseau imaginaire de son choix.</p> <p>(Une centaine de pièces aimantées, 5 tablettes magnétiques format A4.)</p>	<p>Assembler un oiseau selon son imagination en identifiant les parties du corps. Queue longue ou touffue, longues échasses ou pattes palmées, crête ou huppe, bec effilé ou massif... Voilà une infinité d'oiseaux à inventer ! Aux enfants d'imaginer leurs noms, leurs cris et leurs histoires...</p> 



APRÈS LA VISITE



Synthèse

Elle se fera en classe, à partir des informations collectées pendant l'animation et de recherche documentaire complémentaire. Elle prendra la forme d'un affichage et/ou d'un livret personnel.

Des pistes de travail données ci-dessous doivent être adaptées selon l'option d'animation suivie.

Les fiches « *Est-ce un oiseau ?* » et « *Dessine-moi un oiseau* » données en annexe peuvent également être utilisées comme évaluation formative à ce stade.



Prolongements possibles



Observation sur le terrain

Si possible sur le terrain : observation (parcs et jardins), parc ornithologique du Teich. Recherche et observation d'oiseaux en activité, d'empreintes de pattes d'oiseaux. Mise en relation avec le milieu, les problèmes d'environnement.



Étude documentaire des oiseaux.

Des dessins effectués à partir d'albums documentaires permettront d'établir la liste, par des verbes d'action, de ce que savent faire les oiseaux : marcher, nager, voler, grimper aux arbres, se percher, sauter, pêcher, capturer des proies (saisir, déchirer, couper), casser des graines dures, tresser un nid, etc. Puis, on associera les dessins des pattes et des étiquettes donnant les modes et milieux de déplacement, les dessins des becs avec des étiquettes illustrant ou décrivant les régimes alimentaires.

Plusieurs autres pistes sont peuvent être développées avec les élèves

- Établir un livre des records (le plus gros, le plus petit, le plus gros œuf, le plus rapide, le plus haut, le mieux camouflé, le plus coloré, le nid le plus gros, le meilleur chanteur, le plus malin, le plus grand voyageur, etc..).
- Étudier de diverses chaînes alimentaires (où l'oiseau est à la fois proie et prédateur) permettra d'étudier la place des oiseaux dans l'équilibre de la nature, et d'évoquer les répercussions des pollutions, et la notion d'animal nuisible ou utile. On pourra aussi discuter des raisons amenant à instaurer la protection de certaines espèces d'oiseaux.



Le vol

L'oiseau partage avec les insectes la caractéristique de savoir voler. Par contre, le fait d'être couvert de plumes lui est propre. Le vol est un moyen de déplacement plus efficace que la marche, pour échapper à un prédateur, chercher sa nourriture ou migrer vers des pays plus chauds.

Les oiseaux sont très bien adaptés au vol, par la légèreté de leurs os, la présence de sacs aériens, et par l'adaptation morphologique de leur squelette, de leurs muscles et de leurs plumes. Enfin, les oiseaux présentent une forme aérodynamique qui n'a pas fini d'inspirer les

constructeurs d'avions.

Deux ailes constituent les membres antérieurs des Oiseaux, même chez ceux qui ne peuvent pas voler. Le squelette de l'aile ressemble beaucoup au squelette d'un de nos bras, conséquence de l'évolution à partir de lointains ancêtres communs.

En fonction de leur mode de vie, certaines espèces ont des ailes larges, de grande surface, qui leur permettent de planer sur de longues distances sans effort (cigogne, buse), d'autres possèdent des ailes effilées, en forme de faucille permettant d'être plus rapide (faucon, martinet) ou au contraire, des ailes arrondies permettant de manœuvrer plus facilement entre les obstacles (épervier). Certains ont même perdu la faculté de voler avec des ailes atrophiées (autruche, manchot) et d'autres utilisent leurs ailes à la manière d'une nageoire (pingouin).

Autre témoin d'adaptation à la fonction, la chauve-souris, mammifère volant, présente une aile sans plume, constituée de doigts allongés recouverts d'une membrane.

Étudier le vol : associer silhouettes en vol, au décollage, à l'atterrissage, à terre, ... Dessiner et animer un flip book qui décompose les battements d'ailes. Pour cela, photocopier les différents dessins de la fiche en annexe. Les placer par ordre chronologique. Les agraffer. Faire défiler à l'aide du pouce.

Il est possible d'étendre le projet à une étude du vent et de l'aérodynamique :

- Jouer avec le souffle de l'air : créer des mobiles d'oiseaux aux ailes déployées, des moulins à vent...
- Fabriquer des avions en papier, des parachutes.
- Repérer tout ce qui vole dans la nature : insectes (élytres membraneuses ou rigides de coccinelle, mouche ou papillon) mais aussi : poussières, feuilles, graines (vol d'hélicoptère, chute libre, vol plané, ou descente en parachute...), ...
- Faire un lien en EPS (le corps et les objets dans l'air) Jouer avec l'équilibre et la pesanteur : faire voler des ballons, des foulards, des rubans, jongler, prendre son envol (saut).
- Etude du chant des oiseaux. Recherche musicale.
- Recherche et observation d'empreintes de pattes d'oiseaux.
- Travail sur le dessin et la couleur des plumes.
- Inventer un oiseau qui n'existe pas : nom, silhouette, couleur, chant, habitat et mode de vie,...raconter une histoire dont il est le héros, le dessiner, le réaliser en volume en associant des matériaux divers.



Le chant

Des CD de chants d'oiseaux sont disponibles sur le marché. Sur le modèle de l'animation proposée en option 1, il est possible d'affiner la reconnaissance par un jeu de loto sur une sélection d'oiseaux familiers.

Ecoute musicale : de nombreux compositeurs ont été inspirés par le chant des oiseaux : Janequin (Le chant des oyseaux), Vivaldi (Les quatre saisons, Le Chardonneret), Mozart (Papageno dans « La flûte enchantée »), Beethoven (La symphonie pastorale), Tchaïkovski (Pierre et le Loup, le Rossignol), Stravinsky (Le chant du rossignol), Saint-Saëns (Le Carnaval des animaux), Ravel (L'enfant et les sortilèges), Messiaen (Le Catalogue des oiseaux, Réveil des oiseaux), ...



Travail sur le dessin, la couleur des plumes, la sculpture

Analyse d'œuvres présentant des oiseaux :

Paysage d'hiver (avec la trappe aux oiseaux) de Pieter Brueghel le Jeune (16^{ème} siècle), *Réunion d'oiseaux* de Leroy de Barde (18^{ème} siècle), *Champ de blé aux corbeaux* de Van Gogh (20^{ème} siècle), nombreuses toiles de Magritte (20^{ème} siècle) *La clairvoyance*, *Le retour*, *L'île au trésor*,..., Miro, etc...

Sculptures : *Faucon Horus égyptien*, *Le coq* de Constantin Brancusi, *La grue* de Picasso, *La pacholette* de César, *L'Autruche* de Giacometti, *La touraine* et *Deux vols d'oiseaux* de Calder,...

Voir aussi la part d'oiseau dans les chimères mythologiques (Le sphinx d'Ingres, ...)

Travail plastique en dessin noir et blanc, en couleur, en collage, en modelage.

Fabriquer des masques de têtes d'oiseaux en carton, papier mâché et éléments de récupération. Proposer ensuite aux enfants de se mettre en groupe et d'imaginer une scène de la vie des oiseaux (nourrissage, couvaion, parade, etc).

Les origami, pliages japonais traditionnels, puisent de nombreux sujets d'inspiration parmi les oiseaux ; la grue en est emblématique.



Les oiseaux et les objets : symbolique et décoration

Oiseau de bon ou de mauvais augure, colombe de la paix, aigle emblème de Jupiter repris par Napoléon, l'oiseau endosse des missions symboliques diverses. Il a aussi été utilisé comme élément décoratif de nombreux objets, depuis les ciseaux de couturière jusqu'aux pieds de meubles en forme de serres.

Vous pourrez coupler votre visite au Muséum avec une visite au Musée des Arts décoratifs ou au Musée d'Aquitaine. Une liste d'objets à y voir sur le thème des oiseaux pourra vous être communiquée sur demande.



Expression écrite

Inventer un oiseau qui n'existe pas : nom, silhouette, couleur, chant, habitat et mode de vie,...raconter une histoire dont il est le héros, le dessiner, le réaliser en volume en associant des matériaux divers.



Littérature/langue française

- De nombreux **contes et légendes** du monde entier font intervenir des oiseaux.

Les thématiques principales sont liées à la symbolique du vol : l'esthétique, le rêve inaccessible de l'homme (sans machine), l'affranchissement des contraintes, la liberté.

- **Poésie** : Là encore, l'oiseau est souvent présent souvent auréolé de grâce et évocateur de liberté. On le retrouve aussi comme personnage ludique dans de nombreuses comptines (voir sélection en annexe).

- **Jouer avec les mots**

Dresser une liste de toutes les expressions comprenant le mot "oeuf" et essayer de retrouver le sens et le bien fondé de celles-ci.

En voici quelques exemples :

Qui vole un œuf vole un bœuf

Ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier.

Crâne d'œuf.

Tuer la poule aux œufs d'or.

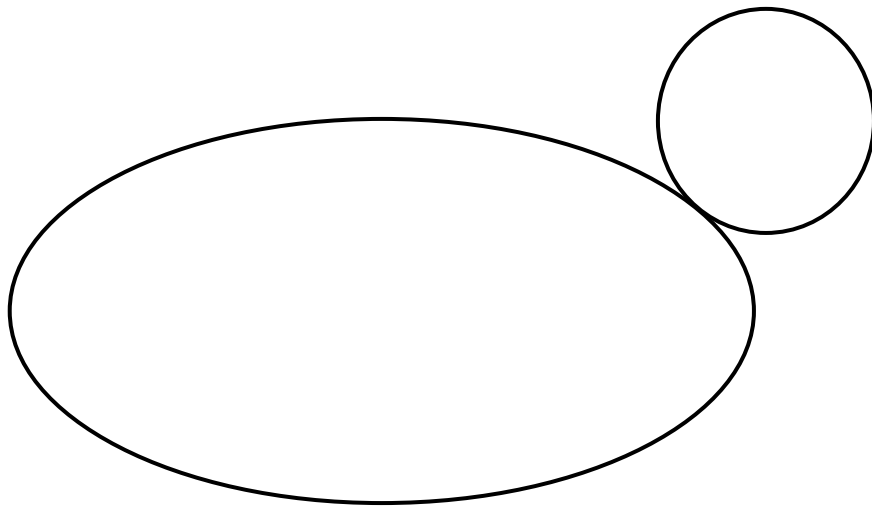
C'est la poule qui chante qui a fait l'œuf.

Marcher sur des œufs.





On peut aussi chercher les expressions avec des noms d'oiseaux : *être une vieille chouette, avoir un estomac d'autruche, être bête comme une oie, bavard comme un pie, faire le paon, avoir un cou de cygne, des yeux de hibou, faire l'autruche, avoir un appétit de moineau, être le dindon de la farce, etc...*

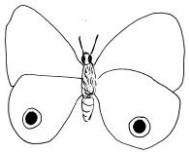
Dessine-moi un oiseau

Le dessinateur a commencé un dessin, mais il a oublié de le terminer.
Complète le dessin pour en faire un oiseau et écris le nom des éléments ajoutés.
(Ensuite, colorie l'oiseau.)

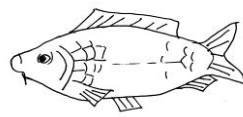


Est-ce un oiseau ?

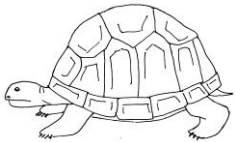
Dessine un œuf  à côté des animaux qui pondent des œufs. Dessine un os  à côté des animaux qui ont un squelette osseux. Dessine une aile  à côté des animaux qui volent. Dessine un bec  à côté des animaux qui sont des oiseaux.



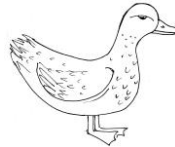
papillon



carpe



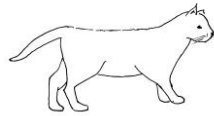
tortue



canard



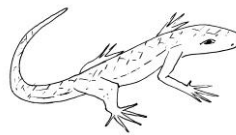
écureuil



chat



chauve-souris



lézard



merle



escargot de mer



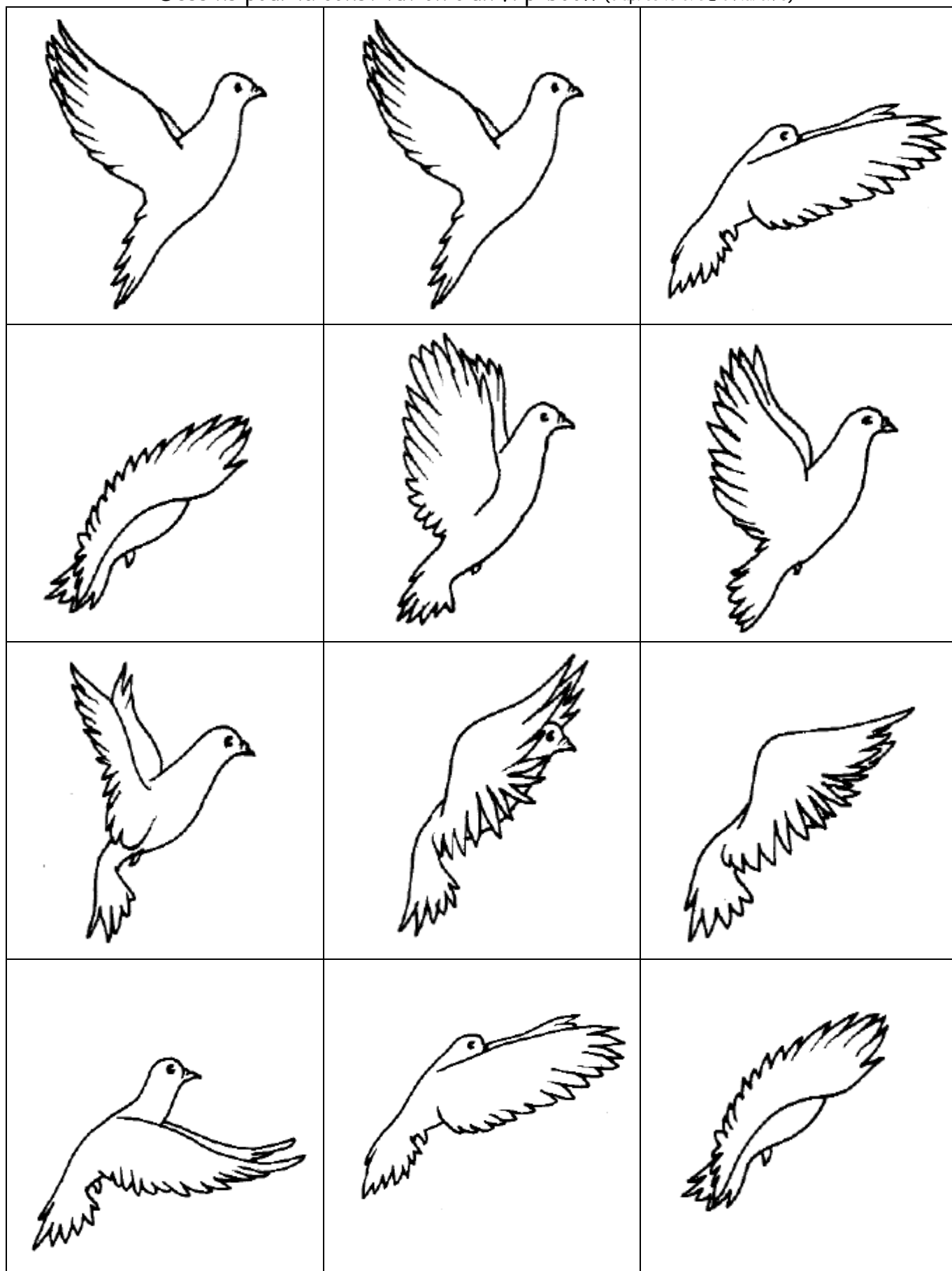
pingouin



grenouille

Oiseau vole !

Dessins pour la constitution d'un flip-book (d'après le CRIE d'Harchie)



Chante comme l'oiseau !

Un pingouin

Un pingouin, ça marche les pieds en coin
La tête baissée, les bras de côté
Un, deux, trois, trois, deux, un
Claque, claque, claque (bis)

Rock and roll des gallinacés

Dans la basse-cour il y a des poules, des dindons,
des oies.
Il y a même des canards qui barbotent dans la
mare.
Cott cott cott codett, cott cott cott codett,
cott cott cott codett, l'rock and roll des gallinacés

*Le hibou hou hou
Aux yeux doux hou hou
Vient de sortir de son trou
Tout le jour il a dormi
Maintenant que vient la nuit
Que là-haut la lune luit
Il surveille la forêt
Qui sommeille
Qui sommeille*

L'alouette est sur la branche

- L'alouette est sur la branche (bis)
Refrain:
fais un petit saut l'alouette l'alouette
fais un petit saut l'alouette comme il
faut
- Mettez vos bras en liance (bis)
Refrain
- Faites-nous trois pas de danse (bis)
Refrain
- Faites-nous la révérence (bis)

5 oiseaux sont dans un petit nid
Et le plus p'tit dit: "Poussez vous,
poussez vous"
Et l'un d'eux tomba du nid
piouuuuuuuuu... Hhhhaaaaaa...
4 oiseaux sont dans un petit nid
Et le plus p'tit dit: "Poussez vous,
poussez vous"
Et l'un d'eux tomba du nid
piouuuuuuuuu... Hhhhhhaaaaaaa
3 oiseaux 2 oiseaux

LA CHOUETTE

Je connais un secret
Dit le hibou
Au coucou.
Pour y voir
Dans le noir,
La chouette
Met ses lunettes

Un moineau

Sur ton dos
Ça picote, ça picote, ça picote ton chapeau
Ça picote, ça picote, ça picote ton chapeau !
Un ramier
Sur ton nez
Ça pinçote, ça pinçote, ça pinçote ton bonnet
Ça pinçote, ça pinçote, ça pinçote ton bonnet !
Une mouette
Sur ta tête
Ça dépiaute, ça dépiaute, ça dépiaute ta casquette
Ça dépiaute, ça dépiaute, ça dépiaute ta casquette
!
Un coucou
Sur ton cou
Ça bécote, ça bécote,
ça bécote tes deux joues
Ça bécote, ça bécote,
ça bécote tes deux joues

Alouette

Alouette, gentille Alouette
Alouette, je te plumerai.
Je te plumerai la tête,
Je te plumerai la tête,
Et la tête, et la tête,
Alouette, Alouette, Aaaah...
Alouette, gentille Alouette,
Alouette, je te plumerai.
Alouette, gentille Alouette,
Alouette, je te plumerai.
Je te plumerai le bec,
Je te plumerai

*Mon petit oiseau a pris sa volée (bis)
a pris sa à la volette (bis)
a pris sa volée.*

*Il s'est appuyé sur un oranger (bis)
sur un o à la volette (bis)
sur un oranger.*

*La branche était sèche la branche a cassé (bis)
la branche a à la volette (bis)
la branche a cassé.*

*La branche a cassé l'oiseau est tombé (bis)
l'oiseau est à la volette (bis)
l'oiseau est tombé.*

*Mon petit oiseau où t'es-tu blessé? (bis)
où t'es-tu à la volette (bis)
où t'es-tu blessé?*

*Je m' suis cassé l'aile et tordu le pied (bis)
et tordu à la volette (bis)
et tordu le pied*

*Mon petit oiseau veux-tu te soigner? (bis)
veux-tu te à la volette (bis)
veux-tu te soigner?*

*Je veux me soigner et me marier (bis)
et me ma à la volette (bis)
et me marier.*