

# Rubrique : **ACTIVITES**

## Lieux et déplacements

## *Fiche III.2*

Cette fiche est à mettre en lien avec la fiche III.2Bis lieux et déplacements en EPS et questionnaire du monde

### ➤ Les apprentissages à conduire :

#### Définitions :

##### **Les lieux :**

Les lieux indiquent les différents endroits où les protagonistes entreront en jeu en acte et/ou en pensée.

##### **Les déplacements :**

Il s'agit, cette fois, d'identifier les mouvements des protagonistes de l'histoire entre les différents lieux repérés, les passages d'un espace à l'autre.

Ces deux notions sont très fortement liées à la notion de **temps** et ne sauraient s'en dissocier. Elles seront forcément à traiter après l'identification des personnages.

**Enjeu :** Construire, repérer puis maîtriser les notions nécessaires dans la construction de l'image mentale des lieux et déplacements.

- Les **prépositions** : à, de, où, près, entre, tout près, très loin de ... . Ces prépositions seront identifiées par les élèves comme mots indicateurs de lieu plutôt que dans la reconnaissance de leur nature même.
- Les **verbes** qui indiquent les déplacements : voyager, parcourir, enjamber, chevaucher...
- Les **adjectifs qualificatifs** qui définissent la position d'un personnage, d'un lieu : assis, placé, juxtaposé, déposé...
- Le **lexique indicateur et évocateur** de lieu : la forêt, la piscine, la montagne, un chalet, la prairie ...

#### Les lieux : comment construire l'image mentale d'un lieu ?

##### 1. **Vocabulaire**

- Des séances de vocabulaire spécifiques permettant de décrire des lieux peuvent être envisagées pour permettre aux élèves de réinvestir ces banques de mots en situation de compréhension ou de production d'écrits.
- Pour créer une image mentale, il semble nécessaire de concevoir le lieu dans sa perception à la fois globalement et dans les éléments caractéristiques d'un lieu :
  - les **univers sonores** d'un lieu (ex : bourdonnement/silence, klaxon/musique, chants des oiseaux/fanfare)

- la **description d'un lieu** (une allée, les tourelles, la salle, le sentier jonché de pierres...)
  - les **caractéristiques d'un lieu** sont à mettre en lien avec l'apport culturel qui doit être en permanence favorisé. Ainsi, il est important que l'élève sache faire la différence entre deux lieux sensiblement proches mais ayant des caractéristiques différentes pour accéder aux subtilités d'un texte (étang ≠ mare ≠ lac ; ruisseau ≠ rivière ; gare ≠ station de métro...)
- Les caractéristiques d'un lieu doivent être construites au fur et à mesure des séances de classe. Il faut à tout prix cesser de penser que les enfants ont une bonne connaissance des lieux qu'un adulte pourrait qualifier de commun. L'implicite dans le discours de l'enseignant peut être générateur d'incompréhension (un carrefour n'est pas une grande surface marchande).

## 2. Les inférences :

- *Les inférences* permettent d'établir un lien entre les mots et donc de construire l'image mentale d'un lieu.
- Les descriptions de lieux participent au rendu de l'atmosphère qui s'en dégage. Il est donc important d'en faire l'étude pour travailler sur les émotions qu'inspire un tel lieu. Les descriptions permettent également de participer au repérage des lieux et de créer une image mentale permettant de situer les objets, les lieux (pièces, villes, éléments naturels) les uns par rapport aux autres.

## 3. Apport culturel :

- Il semble important de travailler conjointement sur le *champ lexical des lieux* découverts dans les différents domaines d'apprentissage et de constituer des banques de mots catégorisés permettant de décrire les espaces naturels, géographiques, culturels, culturels (...) rencontrés.
- Par ailleurs, le maître doit permettre à ses élèves de faire du lien entre les différents apprentissages, entre les différents domaines disciplinaires, de telle sorte que les savoirs mis en place soient facilement réactivés lors de la lecture des œuvres littéraires. Il est par exemple envisageable de placer sur un planisphère les lieux découverts, les univers évoqués dans les différentes lectures abordées au cours de l'année.

## Les déplacements : comment construire l'image mentale d'un déplacement? Les itinéraires et les moyens de transport empruntés par les personnages.

### 1. Le vocabulaire et les inférences :

- Pour répondre aux problèmes posés par la construction de l'image mentale des déplacements d'un personnage, l'enseignant doit conduire les élèves à se représenter l'image mentale de ces dits déplacements. Pour cela, il est nécessaire de répondre aux questions suivantes : « où vont les personnages ? », « comment les personnages voyagent-ils ? » et finalement « pourquoi les personnages voyagent-ils ? ».
- Identifier au fur et à mesure des textes rencontrés, les verbes de déplacement pour construire une banque de mots. Il serait alors intéressant de faire remarquer par les élèves les nuances qu'apporte chaque verbe. Ces verbes indiquent tous une notion de déplacement mais des nuances interviennent :
  - **Partir de** : *partir, aller à, se rendre à...*
  - **Arriver à** : *conduire quelqu'un à...*
  - **Franchir un espace** : *traverser, parcourir, chevaucher...*
  - **Avancer lentement** : *cheminer...*
  - **Avancer rapidement** : *prendre le train, rouler comme un bolide...*
- Certaines locutions repérées permettront également aux élèves d'identifier la longueur du voyage ou de l'itinéraire qu'empruntent les personnages d'une histoire. Ces éléments ont un lien direct avec la notion de temporalité et ne peuvent s'en dégager. Elles sont indissociables.
  - Quelques kilomètres plus tard,
  - Après de multiples détours,
  - Cent pas plus tard...
- Certaines expressions consacrées permettent d'avoir une idée du mode de déplacement choisi ou utilisé par les personnages. Ces expressions ne s'accompagnent pas pour l'ensemble des élèves d'une signification immédiate : il est nécessaire de la construire.
  - Deux allers simples pour ... : ➔ transport en bus ou en train
  - Le pouce levé vers le ciel, nous attendions... ➔ auto-stop
  - On cheminait sous la grêle ➔ marche à pied

### 2. L'apport culturel :

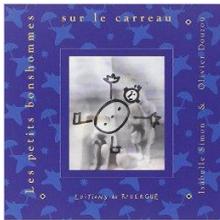
- De la même façon que pour les espaces, il semble important de constituer avec les élèves des banques de mots catégorisés par nature relevant des différents types de déplacement rencontrés. Catégoriser le monde, en connaître les caractéristiques sont des éléments fondamentaux pour mieux comprendre.
- Ce type d'apprentissage est possible à l'école élémentaire : il est effectivement permis par la polyvalence du maître qui doit engager les élèves à faire du lien entre les différents apprentissages abordés. Ainsi la découverte du milieu proche en *découverte du monde* est à mettre en relation avec le vocabulaire.

### 3. Associer les différents moments d'une histoire et les lieux correspondants.

Les deux éléments temps et espace sont indissociables dans la chronologie. Il est donc aussi très important de relier ces deux éléments pour accéder au sens général du texte.

#### ➤ Exemples de dispositifs pédagogiques autour de deux albums de jeunesse permettant la construction des images mentales de lieu pour des élèves de CE1 :

**Objectif : se représenter des lieux en construisant une image mentale**



« **Les petits bonshommes sur le carreau** » : Olivier Douzou, illustrations d'Isabelle Simon, Éditions du Rouergue, 1999.

*Côté recto, côté verso, deux points de vue se rencontrent : l'espace des privilégiés, l'espace des exclus. Entre images et mots, les deux points de vue, les deux espaces se construisent, se dessinent.*

Extraits : « *Ce n'est qu'un petit bonhomme, dans la buée sur le carreau, il a une bouche mais ne parle pas.* »

« *De l'autre côté de la fenêtre, du côté où il fait froid, les petits bonshommes sur le carreau ouvrent la bouche quand il faut parler, mais il en sort de la fumée. Il fait si froid de ce côté-là, côté verso.* »

#### **Séance 1 : Exploration du titre**

Objectif spécifique : construire l'horizon d'attente du livre en abordant la notion de sens propre et de sens figuré.

Activité : Émission d'hypothèses sur le contenu du livre (travail collectif) :

- « être sur le carreau »,
- que font les « petits bonshommes sur le carreau » ?

#### **Séance 2 : présentation des illustrations de l'album**

Objectif spécifique : Identifier les personnages et les lieux.

Activité 1 : repérage en binôme des différents personnages et des différents lieux représentés dans les illustrations puis phase de regroupement où seront identifiés :

La rue : côté verso

L'espace douillet de la chambre de l'enfant : côté recto

L'espace de transition des deux côtés : la vitre, le carreau

Activité 2 : Confrontation des propositions aux illustrations puis vérification par une lecture offerte du texte.

### **Séance 3 : définition des espaces**

Objectif spécifique : décrire des espaces

Activité 1 : Partager la classe en deux groupes

Groupe 1 : Description des espaces avec reprise des expressions utilisées par l'auteur pour décrire les côtés recto et verso, l'intérieur et l'extérieur.

Groupe 2 : Description des espaces à partir des illustrations utilisées par l'auteur pour décrire les côtés recto et verso.

Activité 2 : Identification des mots et autres symboles utilisés dans les deux côtés : (étoile/bouche...) → à mettre en lien avec les descriptions des deux groupes.

### **Séance 4 : sens strict/ sens figuré**

Objectif spécifique : Travailler sur la valeur polysémique de plusieurs expressions identifiées permettant de définir l'atmosphère des lieux.

Activité 1: Relever les expressions ayant un sens figuré et imaginer, en groupe, leur définition dans leur sens strict et leur sens figuré (1 à 2 expressions selon les groupes).

Exemples : Être sur le carreau  
Être pétrifié par le froid  
Être l'ombre de soi-même  
Baisser les bras  
Avoir du cœur/être sans cœur...

Activité 2 : 1) Relever les expressions contenant le mot *étoile*, les définir

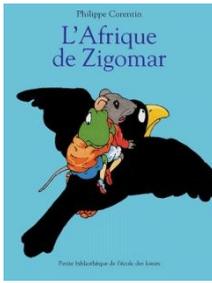
*Etre né sous une bonne étoile/dormir à la belle étoile.*

2) Production d'écrit court : donner une définition de l'expression détournée par l'auteur : rêver à la belle étoile (Sensibilisation à l'effet poétique).

### **Séance 5 : superposition des deux mondes :**

Objectif spécifique : éducation civique : échanger autour de la différence dans une situation-débat.

Activité : A partir de certaines expressions du texte, amener le sujet du débat autour de la différence, de l'exclusion, de la misère...



### ***L'Afrique de Zigomar de Philippe Corentin L'école des loisirs***

*C'est l'histoire d'un souriceau et d'une grenouille qui tentent de rejoindre l'Afrique en voyageant sur le dos de Zigomar, un merle téméraire.*

#### ***Ambigüité***

#### **Séance 1 : découverte du titre *L'Afrique de Zigomar***

Objectif spécifique : Constituer une banque de mots ayant un rapport avec l'Afrique

Activité : Associer des définitions à chaque mot relevant du champ lexical de l'Afrique de l'album. A partir de leurs connaissances, les élèves élaborent un lexique et d'une banque d'images représentant les animaux, les paysages et l'habitat traditionnel africain. Ces informations sont placées sur une carte murale (planisphère).

Les Paysages, les animaux, l'habitat traditionnel africain seront ainsi étudiés pour le lexique abordé et pour leurs caractéristiques physiques.

#### **Séance 2 : présentation des illustrations relatives au pôle nord**

Objectifs spécifiques :

Créer un horizon d'attente pour créer l'effet de surprise.

Constituer une banque de mots relatifs au monde polaire.

Catégoriser les mots en fonction de leur nature.

Activité : Procéder à la description des illustrations : des lieux (banquise, glace...), des animaux et de leurs caractéristiques, de l'habitat... Cette activité peut se faire en petits groupes et la collecte des informations/mots clés se fera pour chaque double page d'illustrations afin d'être répertoriée et localisée sur le planisphère cité précédemment.

Il faudra prendre soin de cacher le texte aux élèves afin que le décalage entre le texte et les images soit une surprise lors de la découverte conjointe des textes et images.

Catégorisation des mots-clés en fonction de leur nature.

#### **Séance 3 : anticiper le contenu de l'histoire à partir du titre et des premières lignes du texte**

Objectifs spécifiques : réinvestir le lexique étudié et mettre en mots l'horizon d'attente.

Activité : A partir du titre, définition de l'horizon d'attente → Le vocabulaire précédemment étudié peut alors être réinvesti par les élèves.

Le complément du nom « de Zigomar » permet d'attirer l'attention des élèves sur le fait que Zigomar a une vision « personnelle » de l'Afrique.

Après lecture autonome et/ou offerte par le maître jusqu'à « L'Afrique, les éléphants, les singes et tout et tout, ça doit être rigolo! Je peux partir avec vous?» Voir le texte en annexe  
 → nouvelle définition de l'horizon d'attente.

**Séance 4 : Illustrons le texte lu**

Lecture découverte du texte toujours sans les illustrations.

Objectifs spécifiques : Comprendre un texte et créer des images mentales qui seront verbalisées.

Activité : Afin d'accentuer le décalage entre le texte et les illustrations attendues, le maître propose aux élèves d'émettre des hypothèses sur les illustrations envisageables pour chaque double page de l'album. En individuel, puis par groupe de 4, les élèves listent les composantes possibles de l'image en accord avec le texte entendu.

Extraits de texte	Que devrais-je trouver en illustration ?
« L'Afrique ! L'Afrique ! » « Là, un éléphant ! dit Zigomar. « Regardez ses défenses ! »	
Regardez ! Des singes ! » dit Zigomar. « Comme ils sont drôles ! »	
« Attention ! » hurle Zigomar. « Des crocodiles ! »	
Regardez ! Regardez ! Un hippopotame ! » s'écrit Zigomar.	
Zigomar, furieux, pose Pipioli et la grenouille. « Un lion ! » hurle-t-il. « Sauvons-nous ! » Un indigène devant sa case !	
Les griffes du fauve les ont frôlés.	

**Séance 5 : présentation de l'album, texte et illustrations → l'humour de Corentin**

Il est alors indispensable de faire expliciter par les élèves l'effet comique de la situation, les notes d'humour utilisées par l'auteur. Les défenses du morse et celles de l'éléphant seront par exemple à mettre en lien.

Objectifs spécifiques : Comprendre l'effet comique du texte grâce à la dichotomie texte/images ;

Activité : A partir du document élaboré lors de la séance 4, faire relever aux élèves le contenu des illustrations de l'album de Corentin.

Texte	Que devrais-je trouver en illustration ?	Que vois-je sur les illustrations ?
« L’Afrique ! L’Afrique ! » « Là, un éléphant ! dit Zigomar. « Regardez ses défenses ! »		
Regardez ! Des singes ! » dit Zigomar. « Comme ils sont drôles ! »		
« Attention ! » hurle Zigomar. « Des crocodiles ! »		
Regardez ! Regardez ! Un hippopotame ! » s’écrit Zigomar.		
Zigomar, furieux, pose Pipioli et la grenouille. « Un lion ! » hurle-t-il. « Sauvons-nous ! »		
Un indigène devant sa case !		
Les griffes du fauve les ont frôlés.		

**Accompagner les élèves dans la recherche d’éléments ou indices qui pourraient laisser penser que Pipioli et ses amis n’étaient pas en Afrique mais bien au pôle Nord...**

**Par exemple :**

*Mais elles ne vont pas en Afrique, les oies ? » s’étonne la grenouille. « Si, mais les oies sont bêtes. Elles ont dû oublier quelque chose, alors elles ont fait demi-tour », ricane Zigomar. « Tenez ! Voilà la mer, l’Afrique n’est plus loin. »*

➤ **Exemple de dispositifs pédagogiques autour de trois albums de jeunesse permettant la construction d'images mentales de déplacements pour des élèves de CE1 ou CE2 :**

**Objectif** : se représenter des déplacements en construisant des images mentales.

Pour aborder l'étude des déplacements dans la littérature de jeunesse, nous proposons d'appréhender cette notion en plaçant les élèves dans des situations de manipulation ou de représentation schématique à partir d'albums.

**Point de vigilance** :

*La compréhension de ces albums est indissociable d'habiletés cognitives comme :*

- la gestion et la mémorisation de données multiples
- les inférences internes et externes (par exemple : archétype de l'ogre, relations entre les personnages, plus généralement, connaissances culturelles, connaissances du monde).
- la démarche hypothético déductive.

**Premier album proposé** :



***Le papa qui n'avait pas le temps*** d'Isabelle Charly et Danièle Fossette chez Hachette, 2004

« C'est l'histoire d'un monsieur très sérieux qui travaillait énormément et n'avait jamais assez de temps. Il avait promis à son petit garçon Jules qu'un jour où il aurait moins de travail, ils partiraient tous les deux très loin. Mais chaque soir, il retardait le départ en annonçant qu'il avait trop de soucis. Alors, une nuit, Jules s'échappa en rêve au pays des Modoux qui sourient constamment et des Totoutards qui prennent tout leur temps... »

Dans cet album, simple d'accès, il sera important de montrer aux élèves que sans cesse deux mondes sont en relation : le monde réel à opposer au monde de l'imaginaire.

**Séance 1** : lecture découverte et identification des lieux cités (jusqu'à : « Jules le voyait arriver avec un gros paquet de soucis sous le bras. »).

**Objectif spécifique** : Identifier deux lieux: le bureau du papa et la maison de famille où Jules s'ennuie.

**Activité** : Faire relever aux élèves les éléments du texte ou des illustrations qui participent à la description des lieux.

Ce passage permet de dresser le cadre de notre histoire.

On découvre donc deux personnages, Jules et son papa.

Voir fiche annexe destinée aux élèves.

L'univers du papa	L'univers de Jules
Situé dans une grande tour	Une télévision dans le salon
Il a un grand bureau	Une télécommande de jeux vidéo
...	...

## **Séance 2 : Identification des caractéristiques des lieux repérés**

**Objectif spécifique** : décrire un lieu à l'aide d'un texte et des illustrations

**Activité 1** : Lecture découverte du passage où Jules s'endort et part en rêve...  
dans des pays imaginaires

**Activité 2** : Constituer trois groupes au sein de la classe pour étudier les trois mondes :

- le pays des Modoux ,
- le pays des Totoutards
- et le pays des Milportes.

Dans chaque groupe, les élèves devront identifier les caractéristiques des lieux repérés (celui du monde des Modoux, des Totoutards, des Milportes ) dans une étude comparative avec le monde du papa ; la comparaison peut porter sur des éléments du langage installé dans le monde réel et dans le monde imaginaire, les objets présents ou absents dans le monde réel et le monde imaginaire. Ceci permettra d'établir les caractéristiques de chaque lieu.

Les caractéristiques peuvent être sériées par les élèves. La grille d'analyse est placée en annexe.

	<b>le pays des Modoux</b>	<b>le pays des Totoutards</b>	<b>le pays des Milportes</b>
<b>Description des habitants :</b>	Petits personnages à la tête prédominante, dotée d'antennes. Ils sont présentés dans des couleurs chaudes : oranges, roses, ou fuchsias.	Personnages portant un vêtement à capuche ne permettant pas de voir leur cou. Ils sont présentés dans des couleurs plutôt froides.	Aucun habitant visible. (Mais un énorme château avec de nombreuses portes semble inhabité).
<b>Ce qui n'existe pas dans ce pays...</b>	Les mots cinglants.	Les horloges, les pendules, les objets permettant de mesurer le temps... Le temps.	Les clés...qui ouvriraient les portes du château.
<b>La spécialité du pays...</b>	Les mots doux.	Prendre le temps de vivre.	Chaque larme versée ouvre une porte...
<b>Qu'apprend le papa dans le pays ?</b>	A ne plus ordonner mais à parler gentiment.	« le vrai temps est celui que le cœur mesure ».	La patience, la douceur ➔ la conjugaison des deux pays précédents.

### **Séance 3 : Production d'écrits.**

Objectif spécifique : produire un écrit à partir de critères établis.

A partir des caractéristiques des lieux identifiés dans la séance 2, il s'agira de proposer aux élèves de donner les caractéristiques et le nom d'un quatrième monde imaginaire.

Activité :

Définir les caractéristiques du pays imaginaire que les élèves ne baptiseront qu'après.

La deuxième possibilité proposée consiste à donner aux élèves le nom d'un monde imaginaire et, charge à eux, d'en définir les caractéristiques.

	<b>le pays des ...</b>
<b>Description des habitants :</b>	
<b>Ce qui n'existe pas dans ce pays...</b>	
<b>La spécialité du pays...</b>	
<b>Qu'apprend le papa dans le pays ?</b>	

### **Séance 4 : Découverte de la fin de l'histoire**

Il s'agira de conduire les élèves à identifier le changement de monde... retour vers le réel.

## Deuxième album proposé :



### **Bernard Frédéric *La reine des fourmis a disparu* (2002)**

#### **Albin Michel jeunesse**

*Dans une forêt tropicale, la reine des fourmis rouges a disparu. Deux de ses consœurs mènent l'enquête. La découverte d'un poil suspect sera le départ d'un long cheminement qui passera en revue quantité d'animaux de la forêt et qui mènera nos enquêteuses jusqu'à la civilisation moderne. C'est au cœur d'un muséum d'histoires naturelles que la reine est prisonnière d'un vieux savant. Nos deux ouvrières parviendront à la libérer et retrouveront la liberté et leur chère forêt tropicale.*

Cet album est étudié pour construire la notion de déplacement mais aussi celle de point de vue. Il appartient à la liste des ouvrages recommandé par le ministère de l'Education Nationale pour le cycle 3. En apportant des moments de lecture offerte, le texte de *la reine des fourmis* apparait toutefois adapté aux CE1 et CE2.

#### **Séance 1 : identification du type de texte** présenté à partir de la 1<sup>ère</sup> page de l'album.

Objectif spécifique : identifier le type de texte lu

Activité : relever dans le texte les éléments textuels qui permettent de montrer qu'il s'agit ici d'une enquête policière : la reine des fourmis a disparu et deux fourmis vont tenter de la retrouver à partir d'un indice.

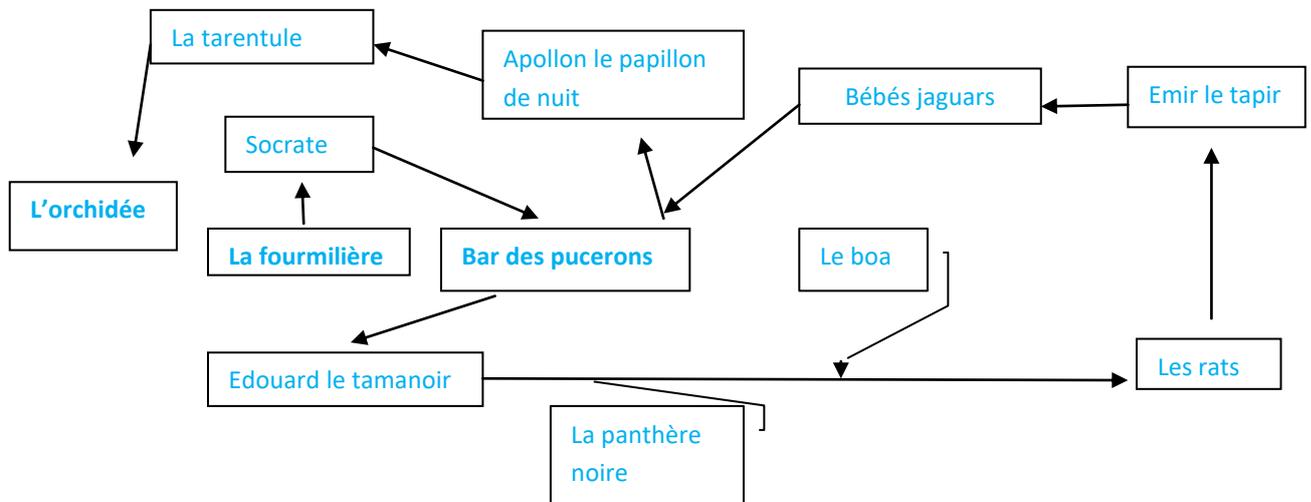
#### **Séance 2 : itinéraire**

Objectif spécifique: identification des lieux ponctuant l'enquête des deux fourmis enquêtrices pour rendre compte de la difficulté de la recherche et de l'atmosphère des lieux (→jusqu'à « pour la construction de la fourmilière).

Activité : En fonction de la capacité des élèves à lire de façon autonome,

- le maître choisira de faire lire tout ou partie du texte puis procédera à une lecture offerte. Les élèves devront recueillir l'itinéraire des deux détectives.
- Le maître conduira les élèves à identifier les lieux-« repères » qui reviendront de façon récurrente au fil de l'histoire, à savoir la fourmilière (nommé le « camp » par les deux protagonistes) et le bar des pucerons.
- En fonction du contenu du texte, il est envisageable de faire décrire (oralement ou par écrit) les lieux où sont rencontrés les différents protagonistes qui subiront l'interrogatoire des deux détectives.

Animaux rencontrés	Où vivent ces animaux pour les fourmis?
Socrate le vieux singe	« il loge au-dessus de notre camp »
Edouard le tamanoir	
La panthère noire	Dans la forêt
Le boa	Dans les arbres
Les rats	La galerie des rats
Emir le tapir	Près de la rivière
Les bébés jaguars	Dans les arbres de l'autre côté de la rivière
Apollon le papillon de nuit	Il vole au-dessus des arbres
La tarentule (la plus grande araignée)	Sous une vieille souche



**Séance 3 : comprendre une description à partir d'un point de vue, d'un univers de référence, différents de celui du lecteur**

« Tout à coup, je remarque que certaines d'entre elles, transportent d'étranges choses...incapables de répondre à nos questions ».

Cet extrait montre des traces humaines mais du point de vue des fourmis. Il s'agit donc ici de transposer la vision du monde du point de vue des fourmis à une vision du monde du point de vue des humains. De cette façon, les élèves pourront donner du sens à « la cicatrice de terre », « aux immenses insectes »...

L'illustration sur la double page suivante permet aux élèves de valider les hypothèses émises.

Pour permettre aux élèves d'identifier « les choses étranges » transportées par les fourmis, il s'avère nécessaire de faire un lien texte/image. L'illustration montre la colonne de fourmis transportant certes des fragments de feuilles mais aussi des morceaux de journaux, un bouton, un mégot de cigarette.

Objectif spécifique : identifier un univers de référence et pouvoir en changer à partir de l'analyse de la relation texte/image

Activité : relever les objets transportés par les fourmis et les catégoriser selon qu'ils appartiennent au monde connu de la fourmi (→ la forêt tropicale) ou au monde des humains en utilisant le texte et les illustrations.

Extrait du texte :

«Les fourmis travaillent inlassablement sans se poser de questions. Elles accumulent des milliers de vivres dans les réserves et des brindilles pour la construction de la fourmilière. Tout à coup, je remarque que certaines d'entre elles transportent d'étranges choses. Je m'élance et cours le long de la colonne, remontant le courant des ouvrières qui traînent des petits objets inconnus. »

***Fiche à proposer :***

<b>Que transportent les fourmis ?</b>	
<b>Éléments naturels</b>	<b>Objets du monde des humains</b>
Brindilles Vivres... Fragments de feuilles	Morceaux de papier journal Boutons Mégot de cigarettes Canette

#### **Séance 4 : lecture offerte du *vol en grand oiseau de fer... au voyage en toucan***

**Objectif spécifique** : interpréter le texte en changeant de point de vue

**Activité 1**: questionner les élèves en s'appuyant sur les extraits de textes sélectionnés ci-dessous :

- D'où et comment les voyageurs partent-ils ?
- **Où vont les voyageurs ?**
- **Quel itinéraire parcourent-ils ?**
- **Reviennent-ils au départ et si oui comment. Si non, que font-ils sur le lieu de découverte.**
- Ce long extrait donné en lecture par l'enseignant, va permettre aux élèves d'aborder la notion de déplacement plus ou moins rapide selon le mode de transport utilisé (l'avion et le toucan).
- Les élèves seront invités à se référer au texte entendu, à argumenter, à situer les informations les unes par rapport aux autres (chronologie, chaîne anaphorique...).
- L'enseignant devra relire autant que de besoin, les passages justifiant telle ou telle interprétation (cf. II.8 : la démarche pédagogique des Ateliers de Questionnement de Texte)

**Activité 2** : La ville ressemble à une fourmilière géante

Relever dans la description les éléments de la ville du point de vue des deux fourmis et les transposer du point de vue du lecteur.

<b>Éléments de la ville décrits par les fourmis</b>	<b>Nous en comprenons que c'est...</b>
Fourmilières géométriques	Buildings, gratte-ciel
Immenses fourmilières carrées	maisons
Jungle de béton	ville
Dédale mystérieux	Rues de la ville

Les symboles relatifs à la privation de liberté, au retour en terre natale pourraient être évoqués dans une **5<sup>ème</sup> séance** qui n'aurait pas trait à proprement parlé à la notion de déplacement.

### Troisième album proposé :



**P. Corentin *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau,***

#### **l'Ecole des loisirs.**

Contexte :

*L'ogre doit résoudre une énigme pour conserver sa nourriture. Il doit traverser une rivière pour rejoindre son château à bord d'une toute petite embarcation ne pouvant emporter qu'un seul personnage en plus de lui. Or, l'ogre a capturé un loup qui voudrait manger la petite fille qui voudrait manger le gâteau...*

#### **Séance 1 :**

**Découverte du problème posé par l'album de Philippe Corentin :** appropriation orale du problème.

Objectif spécifique : expliciter une situation-problème

Activité : faire rédiger par les élèves la situation-problème.

Lecture faite de la première double page, il semble fondamental que les élèves puissent formuler oralement le problème qui se pose à l'ogre. Le temps d'échange et d'écoute est fondamental pour que les élèves comprennent bien qu'à aucun moment le loup ne doit se trouver seul avec la petite fille, tout comme la petite fille ne doit se trouver seule avec le gâteau.

#### **Séance 2 : Manipulation**

Objectif spécifique : trouver par la manipulation la réponse à la situation-problème.

Activité : Mettre à disposition des élèves la représentation de la rivière ou du paysage de l'album ainsi que les vignettes des personnages et du bateau. Placés en petits groupes de 3 ou 4, les élèves miment la situation pour tenter de trouver la solution. L'enseignant encadre le dispositif, reformulant les problèmes posés par la situation, sans induire les réponses.

Les fiches « paysage » et « personnages » sont téléchargeables sur le site suivant <http://math.maternelle.free.fr/fiches/19ogre.htm> et placées en annexe.

La séance s'achève par la mise en commun des procédures et des solutions trouvées.

#### **Séance 3 : coder les déplacements des personnages**

Objectif spécifique : Coder pour mémoriser les déplacements des personnages

Activité :

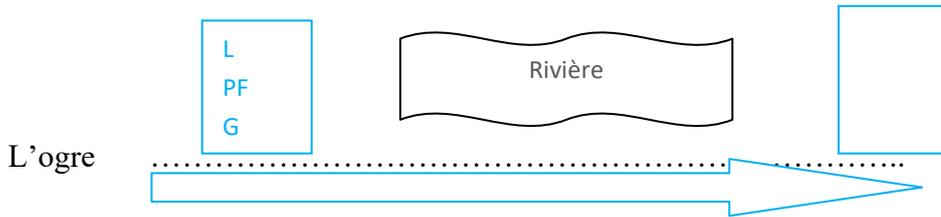
Lors de cette séance, les élèves codifient les déplacements des personnages en utilisant des symboles qu'ils explicitent et mettent en mots de façon autonome ou bien en s'appuyant sur la proposition suivante :

Ecris ce que fait l'ogre à chacune de ses traversées... en utilisant l'une des deux formules suivantes :

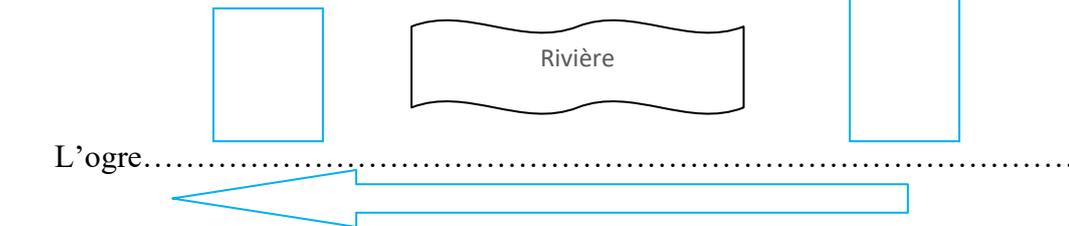
- L'ogre emporte et dépose...
- L'ogre traverse seul.

Inscris sur chaque berge, le nom des personnages qui y stationne. (L pour loup, PF pour petite fille et G pour gâteau)

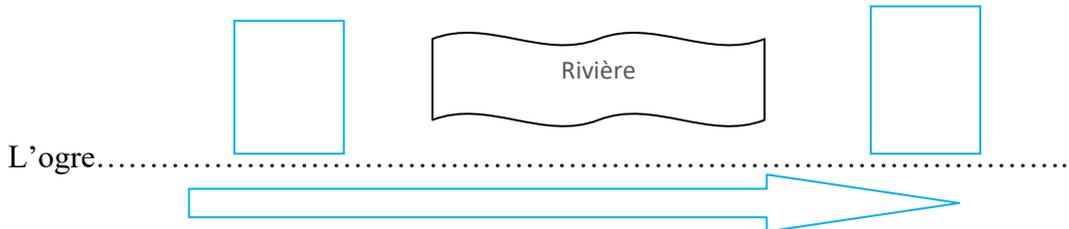
**Situation 1 :**



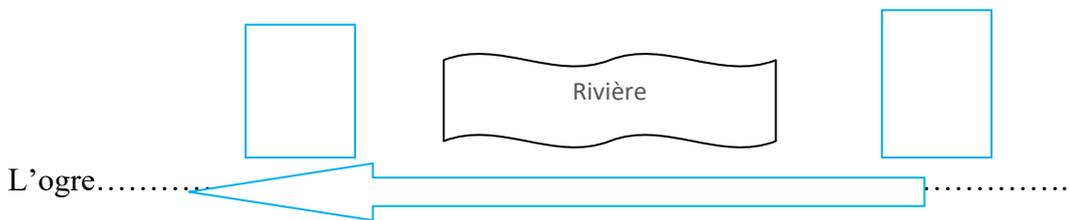
**Situation 2 :**



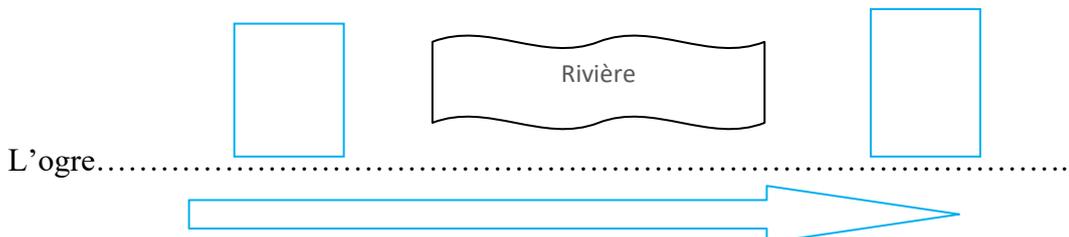
**Situation 3 :**



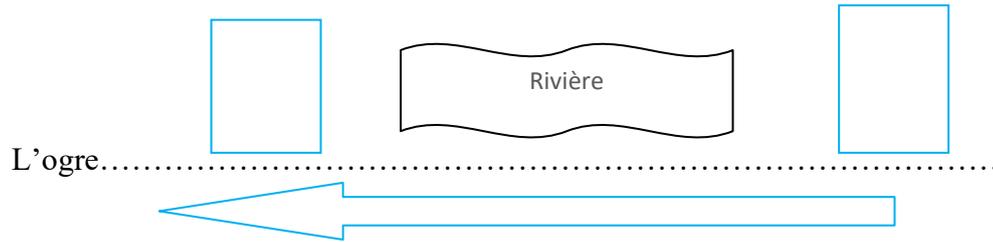
**Situation 4 :**



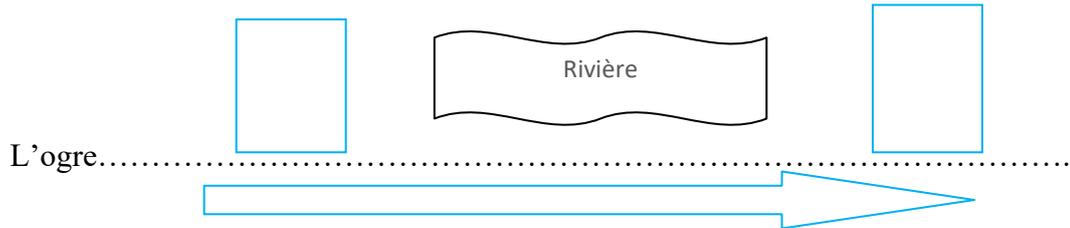
**Situation 5 :**



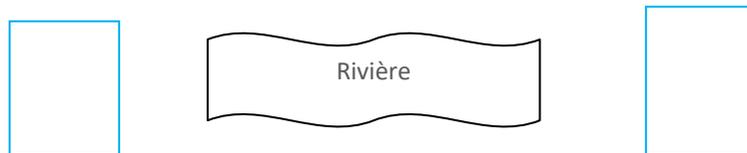
**Situation 6 :**



**Situation 7 :**



**Situation finale :**



**Séance 4 : découverte de l'album de P. Corentin**

Objectif spécifique : confronter une fin attendue par les élèves à celle de l'auteur.

Activité : Ici est proposée la lecture de l'album de Corentin qui mettra en images la phase de résolution de problème proposée aux élèves lors de la séance 2.

La fin choisie par Corentin est en décalage avec les propositions des élèves. Il est alors intéressant de montrer le décalage entre l'attente du lecteur et la proposition de l'auteur. Ceci est un vecteur pour introduire la notion d'humour (à rapprocher de *L'Afrique de Zigomar*).