

***Les Incroyables Aventures de
Doña Quichotte***

d'après *L'Ingénieux hidalgo Don Quichotte de la Manche*,
de Miguel de Cervantès

DOSSIER PEDAGOGIQUE



Rappel : le roman de Don Quichotte

L'Ingénieux Hidalgo Don Quichotte de la Manche (titre original en espagnol *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*) est un roman écrit par Miguel de Cervantes et publié à Madrid en deux parties, en 1605 et 1615.

À la fois un roman médiéval — un roman de chevalerie — et un roman de l'époque moderne alors naissante, le livre est une parodie des mœurs médiévales et de l'idéal chevaleresque et une critique des structures sociales d'une société espagnole rigide et vécue comme absurde. *Don Quichotte* est un jalon important de l'histoire littéraire, et les interprétations qu'on en donne sont multiples, pur comique, satire sociale, analyse politique. Il est considéré comme un des romans les plus importants des littératures espagnole et mondiale.

Le personnage est à l'origine de l'archétype du *Don Quichotte*, rêveur idéaliste et irraisonné, justicier autoproclamé.

Note d'intention

Doña Quichotte, c'est le nom qu'elle a choisi pour vivre sa vie d'aventures ; comme le héros de son roman préféré s'était choisi un nom de chevalier pour parcourir la Mancha en quête d'action et d'émotions.

Son fidèle Rossinante à elle ? Un vieux vélo d'où elle sortira tous les trésors de son conte, qu'elle récupère ça et là...

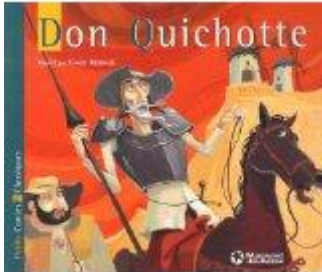
Et la voilà qui erre seule dans le monde moderne des ruelles de son quartier qu'elle illumine et fait vivre au gré de ses rencontres et de ses histoires, avec son étonnante bicyclette.

... Enfin, pas si seule, car son Sancho à elle, c'est le spectateur, qu'elle prend à partie, avec qui elle joue, et qu'elle emporte dans son enthousiasme de rêveuse. Il y aura aussi tous ceux qu'elle rencontrera, en les réinventant, en les incluant dans son monde, pour en faire les personnages de sa drôle d'histoire. Celle d'un Don Quichotte au féminin débarquant dans le monde d'aujourd'hui pour y mener tambour battant ses propres aventures.

Une drôle de conteuse qui se prend pour Don Quichotte, un peu râleuse, un peu crasseuse, mais amusante et attachante !

Un conte d'espérance plein de surprises, une ode enthousiaste à l'originalité et à la rêverie...

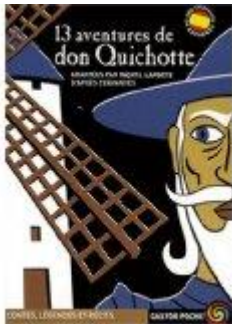
Bibliographie



Don Quichotte de Gwen Keraval et Miguel de Cervantès

Editeur : Magnard Jeunesse (18 avril 2011)

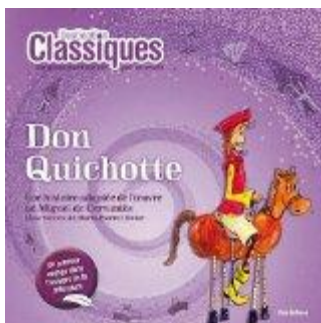
Collection : Petits Contes et Classiques



13 Aventures de don Quichotte de Michel Laporte

Editeur : Castor Poche-Flammarion (16 juin 2008)

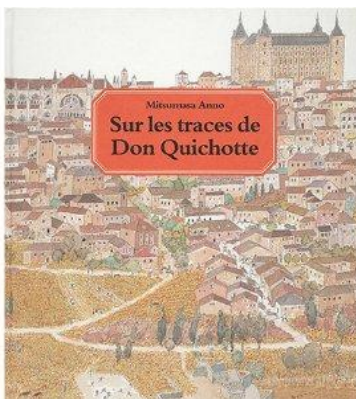
Collection : Castor poche contes, légendes et récits



Don Quichotte de Miguel de Cervantès, Claire Hénin, Catherine Mazier et Collectif

Editeur : Itak éditions (6 octobre 2011)

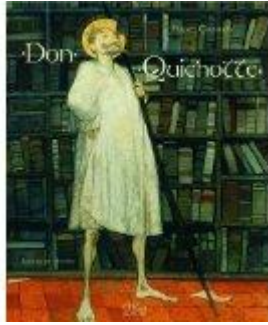
Collection : Destination Classiques



Sur les traces de Don Quichotte de Mitsumasa Anno

Editeur : L'Ecole des Loisirs (9 mars 2004)

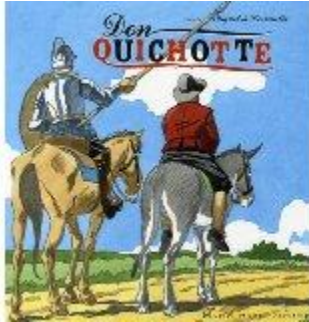
Collection : Album l'École des Loisirs



Don Quichotte de Miguel de Cervantès, Maria Angélidou, Vassilev Svetline et Jean-Louis Boutefeu

Editeur : Editions Milan (23 février 2006)

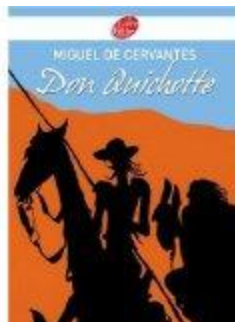
Collection : Albums Milan Jeunesse



Don Quichotte de Miguel de Cervantès, Daniel Royo et André Juillard

Editeur : Editions Albin Michel (5 octobre 2005)

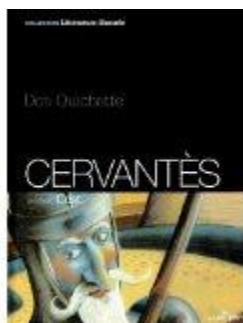
Collection : Les grandes aventures racontées aux enfants



Don Quichotte de Miguel de Cervantes

Editeur : Livre de Poche Jeunesse (14 mars 2008)

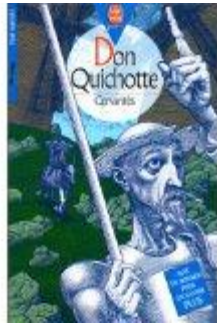
Collection : Livre de Poche Jeunesse



Don Quichotte : Cervantès de Miguel de Cervantès, Cost et Louis Viardot

Editeur : La Renaissance du livre (14 novembre 2008)

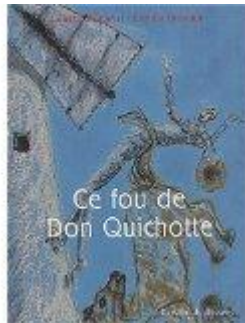
Collection : Littérature illustrée



Don Quichotte de Miguel de Cervantès
Saavedra

Editeur : LGF - Livre de Poche (19 avril 2000)

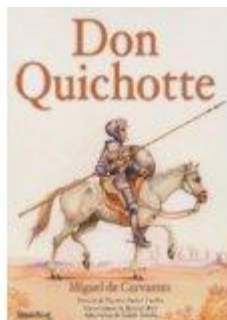
Collection : Livre de poche



Ce fou de Don Quichotte de Colette
d'Orgeval et Camille Dieuaide

Editeur : Desclée de Brouwer (10 octobre 2001)

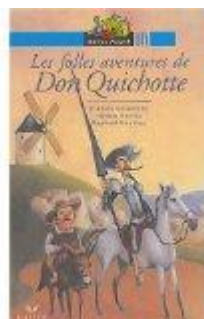
Collection : Petite collection Clé



DON QUICHOTTE de COLLECTIF

Editeur : Pascal (5 novembre 2009)

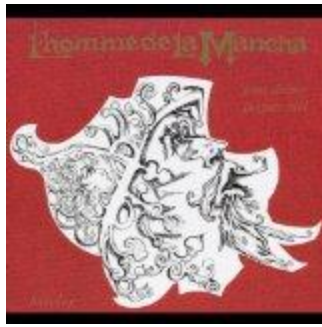
Collection : ALBUMS



Les Folles Aventures de Don Quichotte de
Hélène Kerillis

Editeur : Hatier Jeunesse (24 mars 2004)

Collection : Ratus Poche - 9/12 ans



L'homme de la Mancha de Jacques Brel

Format : CD, Compilation, Enregistrement original remasterisé

Label: Barclay



Don Quichotte De La Manche de Miguel De Cervantès

CD (26 août 2010)

Label: Editions Eponymes



Don Quichotte de la Manche de Gérard Philippe

CD (21 octobre 2009)

Label: rdm edition



Richard Strauss : Don Quichotte. Mort et Transfiguration de Pierre Fournier, Richard Strauss et Herbert von Karajan

CD (13 février 1990)

Label: Deutsche Grammophon

Pistes pédagogiques

- **Découvrir le monde/Histoire-géographie**

L'Espagne

- **Langues étrangères**

Apprendre quelques mots d'espagnol...

- **Vivre ensemble**

Débat sur la folie et la raison, sur les différences et les rapports entre hommes et femmes, sur la liberté, les droits et les devoirs...

- **Culture humaniste et arts visuels**

Récupération d'objets, développement durable...

- **Maîtrise du langage**

Parler du spectacle, de ce que l'on a compris, poser des questions, lire des extraits ou une adaptation du roman...

Fiches pédagogiques

Travailler sur l'affiche du spectacle.

Compétences :

- Apprendre à regarder
- S'approprier les codes
- Reconnaître la spécificité de l'affiche
- Justifier ses choix

Démarches :

- **Analyser l'affiche de manière collective.**

Si vous possédez un vidéoprojecteur, il est utile de projeter l'affiche. En effet, sa projection est un excellent support pour un travail en grand groupe.

- Après une phase effusive où l'enseignant note au tableau les remarques, on trie :
 - le texte : ce qui est écrit : forme et sens.
 - l'image : ce qui est dessiné (ce qui est représenté, la composition, les directions, les couleurs dominantes).
 - Les relations texte-image.
 - **Question** : Cette affiche te donne t-elle envie d'aller voir le spectacle ?

Justifie ta réponse.

- **Travail par groupes**

A partir d'une grille d'observation construite lors d'une analyse collective, les enfants travaillent par groupes puis mettent en commun leurs observations. Ils débattent sur la question (langage argumentatif).

On peut créer un tableau pour réunir les différentes hypothèses.

Taille	couleur	Image/texte
L'affiche est-elle grande/petite ? Pourquoi ? <i>Grande car doit être vue, identifiée et lue facilement.</i>	Quelles couleurs sont utilisées ? sont-elles jolies ? <i>Les couleurs permettent d'attirer le regard.</i> <i>Le bleu et le vélo donnent un indice sur le lieu de l'action.</i> <i>Les étoiles rappellent la nuit, le songe...</i>	Pourquoi ces images ont été choisies ? Y a t-il plus d'image ou plus de texte ? <i>L'image est prépondérante et rappelle des éléments du spectacle.</i> <i>Le texte est informatif et succinct et précis : nom de la compagnie, titre du spectacle...</i>

A la suite de ce travail et en fonction du titre et de l'image, les élèves peuvent émettre des hypothèses sur le spectacle proposé : « peut-être que... »

Ces hypothèses seront écrites et reprises après le spectacle.

- **Travail individuel**

Afin de s'appropriier les différents éléments de l'affiche, on peut proposer un puzzle de l'affiche qui reprenne les différentes composantes de l'affiche.

- **Réinvestissement**

Il est possible par la suite de comparer différentes affiches et d'en voir les points communs et les différences (affiche de cinéma/de cirque...).

On présente ensuite d'autres affiches qui n'ont pas de lien avec le spectacle (affiche de publicité ; affiche sur la citoyenneté contre la pollution...)

Créer sa propre affiche

Il est possible d'utiliser les nouveaux acquis dans une production collective soit en demandant aux enfants de recréer l'affiche du spectacle après la représentation soit de créer une affiche en lien avec les activités de la classe afin d'informer et de donner envie.

- *Recherche du texte de ce que l'on va mettre sur l'affiche (nom du spectacle/ nom de la classe/ lieu, date et heure de la manifestation).*

- *Recherche et travail sur la couleur (quelle couleur utilisée selon l'impression que l'on veut donner).*

- *Choix des images que l'on va utiliser.*

- Au cycle 2

Le travail de composition de l'affiche se fera lors de moments de langage collectif afin de créer des échanges verbaux. On pourra ainsi déterminer où placer les différents éléments sur l'affiche.

Lors d'une première séance, les enfants dictent au maître des informations à mettre sur l'affiche. Suite à cela, chacun (on pourra travailler en groupe) fait un essai d'illustrations en choisissant parmi des images ou photos données ou en réalisant des dessins.

A cette étape, il est nécessaire de préciser aux enfants que ce qu'ils font est bien un essai (premier jet d'écriture) et non une réalisation définitive.

Lors d'une deuxième séance, les affiches sont présentées à la classe. Les élèves les commentent.

On garde les meilleures idées pour l'affiche définitive. Chacun (chaque groupe) réalise une affiche.

Critères de réussite :

- Le message essentiel est mis en évidence, il est clair,
- Les dessins choisis correspondent au texte,
- L'affiche est attractive et soignée,
- Toutes les informations nécessaires sont présentes,
- Il n'y a aucune information inutile.

Pour mettre leur travail en évidence, on pourra coller ces affiches dans la ville, l'école la cour...

Atelier de questionnement de texte

Type de texte : Narratif

Niveau : CM2

Texte choisi : Don Quichotte de la Manche

Auteur : Miguel de Cervantes

Etude de texte : (avant l'atelier)

1) Schéma narratif :

- ❖ Situation initiale : ⇒ Don Quichotte et son écuyer chevauchant dans la campagne
- ❖ Élément perturbateur : ⇒ les moulins à vent que Don Quichotte prend pour des géants.
- ❖ Force dynamisante : ⇒ Don Quichotte décide de les combattre malgré les mises en garde de son écuyer
- ❖ Force équilibrante : ⇒ Au premier contact, Don Quichotte mord la poussière
- ❖ Situation finale : Sancho, vole au secours de son maître qui recouvre ses esprits.

2) Personnages et anaphores :

- ❖ Don Quichotte : il
- ❖ Sancho : Ami, mon pauvre ami

3) Implicite du texte :

a) au niveau des personnages :

- ❖ Don Quichotte ⇒ est un noble : il a un écuyer
- ❖ Sancho ⇒ son écuyer, est plus jeune que lui et de modeste naissance.

b) au niveau des lieux : ⇒ en pleine campagne : à l'horizon...des moulins à vent...un peu de vent et les grandes ailes se mirent à tourner.

c) au niveau temporel : en pleine journée sinon, ils n'auraient pu apercevoir les moulins à l'horizon.

d) au niveau des sentiments et caractères :

- ❖ Don Quichotte :
 - ⇒ est un noble espagnol pas fortuné ⇒ la fortune vient au-devant de nous... leurs dépouilles commenceront à nous enrichir...
 - ⇒ il est fougueux et têtu ⇒ sur ces mots, il pique des deux... sans écouter...
 - ⇒ il est courageux et altruiste ⇒ si tu as peur, retire-toi...j'entreprends cet inégal et périlleux combat
 - ⇒ il est provoquant ⇒ attendez-moi, lâches brigands...
 - ⇒ il a une imagination débordante ⇒ il prend les moulins pour des géants, il pense une fois de plus qu'il est victime de Freston...
 - ⇒ C'est un bon maître qui a d'excellentes relations avec son écuyer.

❖ Sancho :

⇒ est un bon serviteur, fidèle , réaliste et dévoué ⇒ se pressait d'accourir
⇒ il connaît bien son maître et malgré le respect qu'il a pour lui, se permet

certaines libertés ⇒ je vous crie depuis une heure...il faut, pour s'y tromper en avoir d'autres dans la tête... Dieu le veuille !

❖ Tous deux sont de bons croyants ⇒ l'un dit : ⇒ c'est servir Dieu..., va te mettre en prière... et l'autre ⇒ Dieu le veuille.

Déroulement de l'atelier

Principe : faire de l'enfant un lecteur actif, un chercheur devant un problème de lecture.

Objectif : améliorer la compréhension, expliciter, justifier, argumenter

Démarche : confrontation des erreurs et retour au texte

Matériel : textes photocopiés

Modalités : oral, collectif. Groupe de 7 élèves, hétérogène

1^{ère} étape : lecture individuelle et silencieuse du texte par les élèves. (5')

2^{ème} étape : Questionnement, texte caché. Déballage oral. Le maître écrit toutes les propositions des élèves au tableau.

- Quoi ?
- Où ?
- Quand ?
- Qui ?
- Type de texte ?
- Narrateur ?

3^{ème} étape : débat : réponses aux questions avec retour au texte . (20')

Enseignant		Élève
Vous avez dit :	- Quoi ?	<i>Don Quichotte croit voir des géants en apercevant les moulins à vent et il court pour les combattre (1-4)</i>
	- Où ?	<i>En pleine campagne (1) ⇒ les moulins à vent</i>
	- Quand ?	<i>Pendant le jour (1) ⇒ l'horizon</i>
	- Qui ?	<i>Don Quichotte (1) Sancho (7)</i>
	- Type de texte ? Pourquoi ?	<i>Narratif Parce que ça raconte une histoire</i>
	Narrateur ?	<i>L'auteur, Miguel de Cervantes</i>

4^{ème} étape : débat soutenu sur les interprétations possibles . (15')

Maître	Élèves
▪ Pourquoi Don Quichotte a-t-il pris les moulins à vent pour des géants ?	▪ C'est parce qu'il a une mauvaise vue. ▪ C'est parce qu'il ne s'attendait pas à voir autant de moulins à la fois alors de loin il a pensé que c'était des géants avec des grands bras ▪ C'est parce qu'il a une imagination débordante.
▪ Comment trouvez-vous Don Quichotte ?	▪ Il est content de trouver une occasion de s'enrichir (3) ▪ Il est amusant , il fonce sans réfléchir(13) ▪ Il est courageux, il n'a pas peur de combattre seul (11,12) ▪ Il a l'esprit un peu dérangé, il met tout sur le dos de l'enchanteur
▪ Et Sancho ?	▪ Très dévoué à son maître, il accourt et relève son maître (25) ▪ Il a l'habitude des coups de tête de son maître ⇒ Dieu le veuille (34)

5^{ème} étape : résumé oral ou lecture à voix haute du maître . (5')

C'est l'histoire d'un homme qui a l'esprit dérangé et qui prend les moulins à vent pour des Géants. Il veut les combattre et les exterminer.

Prolongement possible :

Production de texte.

DON QUICHOTTE DE LA MANCHE

1 À l'horizon, Don Quichotte aperçut trente ou quarante moulins à vent, et, dès qu'il les vit, dit à
2 son écuyer :

3 « Ami, la fortune vient au-devant de nos souhaits. Vois-tu là-bas, ces terribles géants ? Ils sont plus
4 de trente. N'importe : je pense livrer bataille et ôter la vie à tous tant qu'ils sont. Leurs dépouilles
5 commenceront car c'est prise de bonne guerre et c'est servir Dieu que de faire disparaître de la surface
6 une aussi mauvaise engeance.

7 - Quels géants ? répondit Sancho.

8 - Ceux que tu vois avec ces grands bras de peut-être deux lieues de long.

9 - Mais Monsieur, prenez-y garde, ce sont des moulins à vent. [...]

10 - Ah ! mon pauvre ami, l'on voit bien que tu n'es pas encore expert en aventures. Ce sont des
11 géants ; je m'y connais. Si tu as peur, retire-toi ; va quelque part te mettre en prière, tandis que
12 j'entreprends cet inégal et périlleux combat. »

13 Et sur ces mots, il pique des deux éperons son cheval Rossinante, sans écouter le pauvre Sancho ne
14 cessant de lui crier qu'il ne s'agit point de géants mais de moulins. Pour lui, il s'était si bien mis en tête
15 cette menace des géants qu'il ne voulait plus rien entendre et moins encore reconnaître la vérité en
16 l'approchant de tout près.

17 - Attendez-moi, criait-il, attendez-moi, lâches brigands ! C'est un seul chevalier qui vous attaque.

18 À l'instant même, un peu de vent s'éleva et les grandes ailes se mirent à tourner.

19 - Oh, vous avez beau faire, s'indigne Don Quichotte. Quand vous remueriez plus de bras que le
20 géant Briarée, vous n'en seriez pas moins châtiés.

21 Il dit, se recommande en pensée à sa dame Dulcinée, la priant de le secourir en un tel péril puis,
22 bien couvert de son écu, la lance en arrêt, se précipite sur l'aile du premier moulin qui l'enlève,
23 lui, sa lance et son cheval et les projette, à vingt pas, dans la poussière et en fort piteux état.

24
25 Sancho se pressait d'accourir au trot de son âne. Il eut du mal à remettre le chevalier sur pied, tant
26 la chute avait été rude.

27 - Eh ! Dieu me soit en aide, dit-il, je vous crie depuis une heure que ce sont des moulins à vent. Il
28 faut, pour s'y tromper, en avoir d'autres dans la tête.

29 - Paix ! paix ! ami Sancho, c'est dans le métier de la guerre que l'on dépend le plus des caprices de
30 la fortune. Surtout lorsque l'on a pour ennemi ce redoutable enchanteur Freston qui m'a déjà volé ma
31 bibliothèque. Je vois bien ce qu'il vient de faire par haine pour moi : il a changé les géants en moulins
32 pour m'enlever la gloire de les vaincre. Patience, son art maudit ne triomphera pas de la valeur de mon
33 épée.

34 - Dieu le veuille ! répondit Sancho en l'aidant à remonter sur Rossinante mal en point comme son
35 maître et à l'épaule demi déboîtée.

MIGUEL DE CERVANTES, *Don Quichotte de la Manche*

FRANÇAIS - TICE

Le projet est de parvenir à réaliser un montage multimédia associant de la vidéo, des dessins scannés, une bande son et l'enregistrement de voix d'élèves.

Objectifs

Permettre aux élèves de devenir conteurs le temps d'un projet en se confrontant à un texte littéraire difficile au vocabulaire peu usité, de s'initier à la vidéo à l'aide de courtes séances filmées en classe, de scanner leurs dessins et de saisir le texte qui accompagnera le montage final en défilé à l'écran.

Le but est de réaliser aussi des enregistrements de qualité des voix, ce qui reste un challenge à relever pour de jeunes lecteurs confrontés à un texte de niveau recherché.

Compétences visées

Palier 2 compétence 1

La maîtrise de la langue française

Domaine LIRE

Lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des oeuvres intégrales de la littérature de jeunesse adaptés à son âge.

Domaine ECRIRE

Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée.

Palier 2 compétence 5

La culture humaniste

Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays.

Compétences du B2i

S'approprier un environnement informatique de travail

1.3 - Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider

1.4 - Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.

Créer, produire, traiter, exploiter des données

3.1 - Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son.

3.5 - Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.

Déroulement

Les élèves ont plusieurs tâches distinctes à accomplir durant la classe :

- scanner les différents dessins réalisés qui vont illustrer le projet et viendront s'intercaler entre les vidéos au cours du montage, au nombre important de scans à travailler, un atelier est créé uniquement à cet usage.

- **deux par deux**, les élèves enregistrent leur voix via un dictaphone numérique, les enregistrements sont retravaillés ensuite afin d'en retirer les différentes scories (utilisation du logiciel Audacity), plusieurs enregistrements seront nécessaires pour certains élèves afin d'obtenir un résultat satisfaisant.

- saisie des textes qui apparaîtront en défilé sur le montage vidéo.

- filmer les élèves en train de dessiner et faire les premiers montages nécessaires.

- présentation du logiciel de montage aux élèves afin de leur montrer comment déposer les différents éléments propres à la réalisation d'un montage vidéo.

L'objectif final est de fournir à chaque élève un dvd de salon qui présentera le travail réalisé.

Pour utiliser au mieux le logiciel de traitement du son Audacity : un site avec de nombreux tutoriels décrit les différentes fonctions de l'application (avec séquence vidéo à l'appui).

<http://www.tutoriels-animes.com/tutoriels-audacity.html>

Séquence d'étude texte CM2: DON QUICHOTTE, Maria Angélidou

Introduction

Album de Maria Angélidou, illustré par Vassilev Svetline. Publié aux éditions Milan jeunesse (2006). Adaptation de l'œuvre classique Don Quichotte de la Manche de Miguel de Cervantès. Exploitation cycle 3 CM2.

Choix de l'extrait

Lecture = extrait aventure des moulins (début du chapitre 2) → l'aventure la plus connue de l'histoire de DQ.

Reflète traits de caractère personnage principal + l'humour qui rend chaque aventure insolite.

Lecture

1. L'intérêt littéraire de l'album

Les personnages

2 personnages principaux : Don Quichotte et Sancho Pança.

- **Don Quichotte**

- **Sancho Pança**

DQ et Sancho forment un duo = chevalier et écuyer, maître et serviteur, mais amis.

L'énonciation et la construction du récit

Comme l'aventure des moulins, chaque épisode est déclenché par une vision, une mauvaise interprétation du réel de la part de Don Quichotte et se solde par un échec, par le ridicule et par sa déchéance.

L'imaginaire et l'humour

L'humour dû au comique de situation (décalage entre les aspirations de don Quichotte et le résultat obtenu), au comique de langage (le langage emphatique, soutenu et démodé de DQ qui parle comme à l'époque des chevaliers).

Cet humour = conséquence de l'attitude de DQ qui substitue un univers imaginaire à l'univers réel.

Illustrations

Très différentes de celles des albums de LDJ, s'apparentent à des peintures classiques → étudier les caractéristiques physiques de DQ (aventure des moulins) en la comparant à œuvre de peintres qui ont représenté le duo don Quichotte / Sancho Pança :

Octavio Ocampo.

2. Séquence

SEANCE 1

❖ Première approche de l'album

- Observation et description de la première de couverture (en groupe classe):
 - Description du personnage ambigu : décalage entre sa posture, son regard présomptueux, des atours (lance et casque) et son apparence physique.
 - Description de l'arrière plan (une bibliothèque) et émission d'hypothèses sur l'omniprésence des livres.

❖ Entrée dans le livre

Lecture de l'aventure des moulins par les élèves.

Retour commun à l'oral sur le texte lu : *de quoi s'agit-il ? Qui sont les personnages ?*

L'élément déclencheur de l'histoire ?

Obj/comp = être capable de reformuler le texte lu (dégager le thème principal et le rôle des personnages)

❖ Travail sur l'humour dans l'aventure des moulins à vent : Par petits groupes de 2 ou 3 les élèves devront relever ce qui fait rire, sourire (comique) ou ce qui est grotesque et dire pourquoi.

Mise en commun : classer en 2 catégories les éléments comiques du texte :

- comique de situation (DQ qui parle de géants, Sancho qui les cherche du regard, l'attaquer des moulins par DQ...)
- comique de langage (interjection « ah, mais », phrases exclamatives s'adressant aux moulins, vocabulaire désuet « Pleutre ! Couard ! »...)

Obj/comp = Accéder à l'implicite du texte → savoir dire pourquoi un texte est humoristique en argumentant à partir d'éléments du texte qui permettent de l'affirmer. Comprendre ce qu'est le comique de situation et de langage.

SEANCE 2/3

❖ Etude du tableau d'Octavio Ocampo « visions de don Quichotte » + mise en réseau

Ce tableau = un trompe l'œil : particularité d'assembler des objets, des personnages pour composer le portrait de DQ, personnage multiple, créé une illusion d'optique. Permet aux élèves d'avoir une ou plusieurs visions et interprétations de ce qu'il représente. Description du portrait de DQ.

Comparaison avec illustration de l'épisode des moulins.

❖ Parcours de lecture

Ensuite lecture du début du texte (la présentation du personnage et les préparatifs) + qqs épisodes clés en alternant les moments de lecture de l'enseignant et les moments de lecture des élèves.

Découverte autre adaptation *Don Quichotte* de Gwen Kéaval.

→ ressemblances & différences + discussion choix des auteurs + mise en évidence de ce qu'est une adaptation.

SEANCE 4/5

❖ Ecriture

Par groupe de 2, imaginer une nouvelle aventure de DQ et de Sancho Pança

« *Contre qui peut se battre DQ ?* »

Mais 2 variantes :

- Adversaire de l'époque des chevaliers (ex : un arbre, un donjon)
- Adversaire en adéquation avec notre époque (voiture, antenne télé...)

Critères : texte humoristique de 2 paragraphes avec récit + dialogues, une situation initiale, un élément déclencheur (comme les moulins) et une chute.

Finalité culturelle: projet d'écriture (avec une ou plusieurs phases de réécriture) → créer aventures de DQ pour publier dans le journal de l'école.

Aide = les 2 albums/adaptations lus (le vocabulaire) + dictionnaire.

Fabriquer une marionnette avec des matériaux de récup'



le matériel

le fil de fer

plastifié que l'on trouve dans les jardinerie et qui sert à lier les différentes parties de la marionnette

la perceuse : très utile pour faire les trous dans du plastique ou des matériaux durs (à défaut, on peut prendre des vrilles)

le pistolet à colle permet de tout coller, très pratique

le grillage : il sert de support si on veut faire une grosse marionnette collective

le papier maché : il sert à recouvrir les parties de la grosse marionnette. Pour le fabriquer, il faut de la colle à papier peint et des vieux journaux ou livres.

les étapes de la fabrication



- [Faire une grosse marionnette](#)

Mettre à la disposition des enfants différents matériaux de récupération (ustensiles de cuisines, emballages, bouteilles, tissus, boutons....)

La robe a été faite en grillage, ainsi que la tête et les membres, que les enfants recouvrent de papier maché.

La marionnette est ensuite peinte avec de la peinture acrylique. Les membres sont accrochés par des anneaux de porte-clé. Les yeux sont faits avec des boutons et fixés à l'aide du fil de fer que l'on passe dans 2 trous que l'on a percés préalablement.

- [Faire des petites marionnettes](#)

Mettre à disposition le matériel de récupération et laisser les enfants choisir ce qu'ils veulent pour le corps, la tête. On peut parfois leur faire des suggestions.

Antoine a choisi pour sa marionnette ci-contre une boîte de margarine, qu'il a recouverte de papier de soie puis peinte à l'acrylique. Les trous sont au préalable percés par l'enseignant pour fixer la tête et le corps, ou pour mettre un nez en forme de bouton, comme c'est le cas ici. Pour le corps, il a pris un pot en carton qu'il a recouvert de feutrine, les jambes sont des chaussettes remplies de mouchoirs, les bras des "chenilles" avec un bouton au bout, les cheveux du bolduc...

On accroche pour finir un manche (une passoire, une cuillère en bois...) à la tête de la marionnette...) à la tête de la marionnette pour permettre à l'enfant de la manipuler en tenant le manche.

Arts visuels : Détourner des objets

Collectionner

Dans un premier temps, rassembler, amasser, accumuler...il faut d'abord réunir des « objets » et s'interroger. Affiner le regard, développer le sens critique et commencer un travail de connaissances.

Des idées et des pistes :

1. Inventer des animaux : Les « Alebrijes »

Les Alebrijes sont des objets d'artisanat Mexicain (Oaxaca), peints avec des couleurs vives représentant des animaux fantastiques sculptés dans le bois du Copal ou en papier mâché.

Pedro Linares Lopez a inventé les Alebrijes en 1936. La famille Linarés perpétue cette production.

La fabrication d'animaux comme de végétaux peut prendre la forme d'une véritable recherche scientifique avec pour but de s'approcher au plus près de la réalité avec le souci du détail et de la représentation mais rien n'empêche de jouer sur l'échelle (fourmi géante ou au contraire collection de tout petits ours...) ou de jouer sur les couleurs (chien bleu) ou bien encore le matériau.

Inversement la piste du fantastique et du merveilleux peut être envisagée avec l'animal fantastique, disparu (griffon, basilic et chimère...) ou à venir !

2. Détourner un objet

C'est à partir de 1914 que Marcel Duchamp s'intéresse aux objets déjà existants et ayant capacité de devenir œuvre d'art si l'artiste le décide, ce sont les fameux « ready-made ».

Les Surréalistes lui reconnaissent une certaine paternité en ce qui concerne leur relation à l'objet. Meret Oppenheim en 1936 réalise, pour l'exposition surréaliste, l'objet « Le Déjeuner en fourrure » : une tasse, sa soucoupe et une petite cuillère recouvertes de fourrure. Alfred Barr, directeur du Museum of Modern Art (MOMA) de New York achète l'objet qui devient un des emblèmes du surréalisme.

Le travail avec des objets existants va consister à les sortir de leur réalité pour leur accorder une nouvelle existence capable d'étonner. On est loin du seul souhait de détourner l'objet de sa fonction, la poétique et l'imaginaire vont être le moteur de cette recherche. On sortira du banal pour aller vers le merveilleux.

Plastiquement : forme + matière va donner l'expression artistique. C'est la confrontation entre des objets et des matériaux (et sans doute du désassemblage et du réassemblage) qui fait que l'objet devient un matériau neuf. Ces objets d'origines variées seront choisis pour leur couleur ou leur forme tout comme le peintre préfère travailler à la gouache plus qu'à l'acrylique ou le sculpteur choisi d'abord le marbre puis l'acier.

3. Faire de la « récup' » de matériaux

A partir de tout un tas d'éléments récoltés, amassés et récupérés les élèves peuvent être invités à imaginer et à transformer ces éléments par analogie avec d'autres éléments de la nature, des éléments de culture ethnique ou du monde technologique.

Les pistes du « Récup'art » et de l'Art Brut sont bien sûr à privilégier, dans ce cas-là avec tous les procédés de métamorphoses et de transformation d'un objet, les notions de fait penser à...de faux, de trompe l'œil prennent toutes leurs valeurs. On rejoint ainsi les objets « magiques » des cabinets de curiosités, combien de rostres de marlins ou de dents de narval se sont trouvés métamorphosés en corne de licorne !

Exemple de séquence pour travailler le détournement d'objets : Annexe.

La lumière, comment l'apprivoiser ?

- **En parler**

- Avant les différentes manipulations, discuter avec les élèves :
 - Qu'est-ce que la lumière ?
 - D'où vient-elle ?
 - Comment la produit-on ?
- Classer lumières artificielles (lampe électrique, à pétrole, bougie, allumette, briquet...) et naturelles (soleil, étoile, ver luisant, éclairs, feu...)

- **Jouer avec elle**

- Chaque élève a un C.D et joue à faire des « taches lumineuses » sur le mur pour capturer la lumière du soleil, de la lampe.
- Il oriente le C.D, joue à viser des cibles en maîtrisant la lumière.

- **Créer un chemin de lumière**

- Avec un premier C.D éclairer un autre C.D. Le deuxième C.D renvoie la lumière ailleurs. On place un troisième C.D sur la tache lumineuse qui renvoie une autre tache lumineuse.
- Ainsi de suite, réfléchir la lumière jusqu'à ce que l'intensité lumineuse devienne trop faible (4 ou 5 C.D).

- **La dessiner**

- Réaliser des constructions avec différents petits objets.
- Les disposer devant un mur éclairé.
- Observer l'ombre portée.
- Si nécessaire, modifier la construction
- Placer une feuille de papier pour capturer cette ombre
- En dessiner le contour pour la garder en mémoire

Les vitraux

- Le vitrail est une composition translucide faite de pièces de verre en général colorées, assemblées à l'aide de plomb et d'armatures en fer servant à fermer une ouverture voire à créer une vaste paroi lumineuse et décorative. De nombreux artistes comme Chagall, Soulages ont travaillé cette technique.
- Réaliser un vitrail
 - Mettre à la disposition des élèves différents matériaux : calque, rhodoïd, papier de soie, transparents de classeur, papier cristal, cellophane, napperons en dentelle, grillages, filets...
 - Explorer par la manipulation
 - Verbaliser le critère commun à ces différents objets. Les classer (opaques, transparents, translucides)
 - Expérimenter par rapport à la lumière les effets obtenus par pliage, froissage, assemblage, superposition, découpage...
 - Créer son propre vitrail dans une pochette plastique transparente par exemple.

Lumière et sculpture

- **Faire surgir le relief par le pliage et la lumière**

- Dans les années soixante, Picasso dessine sur du papier ou du carton plusieurs personnages ou objets qu'il découpe ensuite. Puis il donne une troisième dimension à ses personnages au moyen de pliures.
- Les élèves dessinent un personnage sur du bristol, de l'aluminium rigide... puis le découpent. Le personnage sera plié afin de le maintenir debout.
- Une fois terminés les personnages seront placés devant un fond sombre pour être photographiés, si possible par une journée ensoleillée ou avec un éclairage artificiel afin de faire apparaître les ombres et les volumes.
- Des mises en scène et des histoires peuvent être élaborées à partir des personnages « mis en plis »

Idées en vrac

- Rendre l'ombre orpheline de son objet d'attachement, et l'installer de manière autonome
- Collectionner nos ombres de profil, les mélanger, réaliser des ombres à deux profils
- Projeter des ombres au plafond, sur les murs, sur le sol, une pièce devient ainsi support de créations
- Accentuer volontairement l'état d'ombre en agissant sur les contours par déformation : allongement, élargissement, ondulation...
- Créer des ombres à partir d'objets et détourner leur ombre afin de créer de nouvelles formes.



Les artistes et la lumière

Les artistes ont toujours cherché à faire entrer la lumière dans leurs tableaux. C'est elle qui cache, met en évidence, souligne, escamote, estompe, nuance, oppose, contraste, révèle...

Des clairs-obscurs de Rembrandt à la lumière diffractée des pointillistes, en passant par les peintures-lumières de Dan Flavin jusqu'aux dernières recherches des artistes contemporains, la lumière est au centre du travail des peintres.



Colette Hyvrard



Christian Boltanski

« Les bougies »



Christian Boltanski

« Théâtre d'ombres »



Colette Hyvrard

« La ferme des »



William Kentridge

« Zeno and Piano »



Colette Hyvrard

« La petite victoire »



Man Ray

« Rayogramme »



William
Kentridge

Construire un théâtre d'ombres

Matériel:

Pour créer votre propre théâtre d'ombres vous avez besoin de:

- Un drap blanc
- 2 morceaux de bois de même longueur que la largeur du drap pour faire le cadre
- Du fil à pêche et une aiguille
- Une lampe ou un vidéoprojecteur.

Matériel silhouettes

- Carton rigide (bristol)
- Ciseaux
- Attaches parisiennes
- Crayon HB
- Peinture acrylique et pinceaux
- Ruban adhésif
- Baguettes et tiges de diverses longueurs



Créer les silhouettes

1. Tracer la silhouette sur du carton rigide ou tracer le gabarit d'une marionnette disponible
2. Peindre les personnages de couleurs vives
3. Découper chacune des pièces du personnage
4. Assembler les pièces à l'aide d'attaches parisiennes
5. Au besoin, consolider les pièces à l'aide de carton rigide
6. Déterminer le sens de déplacement de la marionnette et fixer les tiges de déplacement à l'aide de ruban adhésif.

Castelet pour faire une représentation avec les silhouettes

Matériel :

- Boîte de carton
- Peinture acrylique noire
- Pinceau
- Ciseaux
- Crayon HB
- Règle
- Ruban-cache

La taille dépendra de la taille des silhouettes. Il suffit de rajouter un tissu sur l'ouverture pour pouvoir projeter les ombres dessus.

Il existe un moyen simple pour fabriquer un castelet de base. Il suffit d'ouvrir une boîte de carton de grand format et de la placer de façon à ce que l'ouverture soit face au sol.

Puis, il faut tracer un rectangle sur l'un des côtés et on le découpe. C'est par cette ouverture que le spectacle sera présenté.

Le castelet peut être ensuite peint et décoré. Il doit être fixé à un drap ou une feuille de papier calque avec du ruban adhésif à la partie supérieure de l'ouverture. Il ne vous reste qu'à vous munir d'une bonne lampe.

L'animation image par image (film en stop motion)

C'est avec cette technique qu'ont été réalisés les films comme *L'étrange Noël de Monsieur Jack*, *Wallace et Gromit* ou *Chicken Run*.

Le concept est proche de celui du dessin animé : une scène (en général constituée d'objets) est filmée à l'aide d'une caméra capable de ne prendre qu'une seule image à la fois (c'est une photographie sur pellicule de film). Entre chaque image, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le film est projeté à une vitesse normale, la scène semble animée.

Pour réaliser un film avec cette technique vous devez vous munir soit d'un appareil photo et d'un logiciel de montage vidéo (première/windows movie maker...) soit d'une webcam avec le logiciel stop-anime (logiciel gratuit et réalisé par des enseignants) téléchargeable à cette adresse : <http://primatice.phpnet.org/index.php?rub=Article&a=42>

Cet outil est très simple d'utilisation et permet de réaliser des films d'animation dans tous les cycles de l'école primaire. Il a été conçu pour une prise en main rapide par les élèves.

De plus, une aide est téléchargeable ainsi qu'une documentation pédagogique.

Le cinéma d'animation peut faire l'objet d'un projet sur l'année mais peut aussi être très rapide. On peut par exemple faire un clip d'une chanson avec des dessins d'enfants, refaire l'histoire d'un album en animation en utilisant soit des dessins que l'on bouge, soit des personnages en pâte à modeler, lego, playmobil... pour les plus jeunes.

La démarche suivante s'adresse plus à une classe de cycle 3 mais il est possible de l'adapter au cycle 2 (possibilité de créer un film par groupe ou un film pour la classe avec une scène par groupe à filmer) :

1. Ecriture de l'histoire

Les élèves par groupe vont écrire une histoire, un conte, une scénette. Il y aura plusieurs jets avant d'aboutir à l'histoire finale.

Le conte se prête énormément à ce genre d'activité. Cela permet aux élèves d'écrire au temps du passé mais aussi de comprendre la structure d'un récit.

Pour les aider, il est possible de démarrer l'activité par un jeu de rôle. Les groupes ont une multitude de vignettes avec à chaque fois 2 choix. Ils doivent passer de vignettes en vignettes jusqu'au bout de l'histoire (vignette fin). Cela leur permet d'avoir les différentes parties d'un conte, à eux ensuite de les rédiger.

Le jeu de rôle à plusieurs choix permet d'avoir des histoires différentes avec un début commun et de ne pas unifier et trop diriger la créativité des élèves.

2. Mise en image de l'histoire.

Les élèves vont créer un scénarimage à partir de leur texte. Ils vont bien délimiter les différentes parties de leur histoire qui correspondront aux scènes de leur film. Ils mettront en image (dessin comme un storyboard) chaque scène décomposant l'action en différents plans. Cela permettra de se poser des questions d'ordre technique comme « comment faire passer un personnage à travers un mur ? », « la caméra doit-elle bouger ? » ...

Partie où l'enfant dessine le plan	Action : décrire ce qu'il se passe
	Son : Quels sons/dialogue

3. Mise en discours

Les élèves, après avoir mis en image, vont travailler sur la transformation d'un texte narratif en texte discursif.

A ce moment, il est possible de voir les différentes caractéristiques d'un scénario (didascalies, différents signes de ponctuations...).

Les dialogues seront reportés dans la partie son pour une meilleure vision de l'ensemble car le jour du tournage, les élèves ne seront en possession que du scénarimage.

4. Réalisation des décors et personnages (arts visuels).

Il est possible, pour faire les personnages, d'utiliser de la pâte à modeler, qui a l'avantage d'être malléable à l'infini. On peut utiliser aussi des personnages comme les playmobil ou les lego qui donnent de bons résultats.

Les élèves vont aussi pouvoir approfondir leur savoir sur les architectures, les décors.

5. Tournage du film avec le logiciel Stop anime

L'investissement dans les webcams n'est pas un coût faramineux. On trouve de bonnes webcams autour de 17€ qui font très bien l'affaire.

**Pour plus de renseignements, contacter M. Eric Fernandes, à l'adresse de la Compagnie.
(lezardsdelascene@hotmail.fr)**

Expression corporelle Cycle 2

EPS	Cycle II CP
BO: Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique	Séquence de 6 semaines 6x2 séances
PREMIER PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN : COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CE1 et mises en jeu dans cette séquence: Compétence 1 : La maîtrise de la langue française L'élève est capable de : - s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié ; Compétence 5 : La culture humaniste L'élève est capable de : - distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture) ; Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques L'élève est capable de : - participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ; Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative L'élève est capable de : - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ; - échanger, questionner, justifier un point de vue ; - travailler en groupe, s'engager dans un projet ;	

Plan de la séquence

1	Evaluation diagnostique: situation de référence
2	Travailler les grands gestes.
3	Travailler les notions d'allure, d'intensité et de durée.
4	Travailler les petits gestes
5	Alterner petits gestes et grands gestes.
6	Choisir des indices corporels pertinents et variés pour représenter des expressions et des sentiments - Utiliser des mimiques expressives avec les yeux (regard), la bouche.
7	Utiliser son visage en plus de son corps pour communiquer un état. Varier ses réponses motrices. Exprimer avec son corps et son visage une attitude ou une émotion.
8	Exprimer avec son visage une expression.
9	Exprimer une émotion, un sentiment avec son visage ou son corps.
10	Exprimer avec son corps et son visage une succession d'actions et d'événements
11	Deviner, improviser. Chercher à analyser une action Adapter son jeu à celui de son partenaire.
12	Trouver sa place . S'organiser pour mimer une histoire. Passer du jeu individuel au jeu collectif. Prendre des initiatives et des responsabilités.
13	Evaluation finale: Réinvestir le travail d'interprétation de mime et de coopération, dans une mise en scène d'un conte.

Déroulement séance 1: situation de référence évaluation diagnostique du verbe
« mimer »

45 minutes

1) Entrée dans le travail

C'est un moment de coupure, on fait le vide. Cela passe par l'écoute d'un élément de musique classique.

Il leur faut rester concentré dans le déplacement jusqu'à l'espace scénique.

2) Travail d'expression corporelle

La classe est divisée en 2 groupes: l'un joue et l'autre est spectateur.

-Consigne

Déplacez-vous en mimant un animal que vous aimez.

A. Passage d'un groupe.

Silence des autres jusqu'à la fin.

B. Echanges avec ceux qui ont regardé après chaque improvisation.

Comportements observables des enfants
- tendance à parler.
- intimidés, " bloqués ".
- n'utilisent pas toutes les parties de leur corps.

Verbalisation: Qu'est-ce que mimer ? (différence entre mimer et imiter: le mime n'a pas de parole construite mais le corps peut s'exprimer spontanément par la voix).

Mimer un animal: produire des indices caractéristiques pour reconnaître un animal.

Ce sont les joueurs qui parlent les premiers. Cette mise en œuvre est d'abord pour les joueurs et non pour les regardants.

Pas de jugement de valeur mais on oriente vers une recherche de solutions aux problèmes rencontrés pour une amélioration de l'action. L'essentiel est d'ouvrir les pistes. Ils font des propositions verbales ou jouées qui les font intervenir en tant que joueurs potentiels et non en tant que critiques.

->si les élèves déterminent des domaines à améliorer, on peut en groupe classe noter sur une affiche ce à quoi on doit faire attention quand on joue

C. Rejeu avec une trame de variance

domaines: relations,imaginaire-expressivité, temps, espace, corps

Evolution: changer 6 à 8 fois d'animal; mimer un animal imposé

4) Sortie du travail

Moment de détente. On ferme les yeux. La sortie est accompagnée par un morceau de musique classique.

EPS Cycle 3

Compétence spécifique:

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Affirmer ses choix et ses goûts esthétiques, développer sa créativité.

Séance n°1

Objectif : se déplacer de façon variée en fonction du tempo du tambourin.

Premier temps :

Durée : 20 min

Matériel : Tambourin

Consigne :

Première phase :

« Déplacez-vous lorsque je tape sur le tambourin en fonction du tempo, c'est-à-dire lentement si je tape lentement et inversement ».

Deuxième phase : regroupement, verbalisation

Amener les enfants à faire la critique de ce qui s'est passé.
Leur faire remarquer les " erreurs " éventuelles et leur donner des conseils.

Critères de réussite

- 1- Se déplacer, ne pas rester immobile.
- 2- La vitesse de déplacement doit être adaptée au tempo du tambourin.

Critères de réalisation

- 1- Ne pas se toucher, former un groupe.
- 2- Se déplacer tant qu'il y a des frappés.

Comportements des enfants

- 1 – Les déplacements ne se font pas en même temps que les frappés.
- 2 – Ils varient peu les actions motrices.

Interventions du maître

- 1 – Le faire remarquer et demander à un enfant qui réussit de montrer aux autres comment il fait.
- 2 – Leur donner des idées d'actions et les inciter à faire preuve d'originalité en leur demandant de ne pas copier sur leur voisin.

Faire travailler sur des évocations ou des consignes contraintes.

Deuxième temps :

Objectif : Etre capable de se déplacer à partir de la position debout et de s'asseoir de différentes façons lorsque la musique s'arrête.

Durée : 15 min

Matériel : Magnétophone

Consigne :

« Vous allez vous déplacer comme vous le voulez et quand la musique s'arrête asseyez-vous d'une manière différente de celle de vos camarades ».

Critères de réussite

- Passer de la position debout à la position assise.
- Etre assis de manière différente de ses voisins.

Critères de réalisation

- Observer la manière dont sont assis ses voisins.
- Ecouter attentivement la musique et réagir vite à l'arrêt.

Comportements des enfants	Interventions du maître
Les enfants se précipitent pour être les premiers à s'asseoir d'une façon " <i>originale</i> " et ne pas être obligé de chercher une autre position.	Pendant la verbalisation, leur faire remarquer que la bousculade ne permet pas forcément de trouver la meilleure réponse. Dans un premier temps, avoir une certaine tolérance, puis leur demander de bien regarder partout et de faire comme untel ou untel...
Certains élèves ont du mal à trouver des positions nouvelles.	Pendant le regroupement, faire l'inventaire des différentes façons de s'asseoir.

Séance n°2

Objectif : Se déplacer sur une musique en utilisant tout l'espace disponible

Premier temps

Durée : 15 min	Matériel : Magnétophone - musique : " l'apocalypse des animaux" de Vangélis et " Prélude de Carmen" de Bizet.
-----------------------	--

Consigne « Vous allez vous déplacer en vous inspirant de la musique et en utilisant tout l'espace disponible ».	Critère de réussite Tout l'espace est utilisé (il n'y a pas de regroupement)
	Critère de réalisation Bouger dans toutes les directions, regarder les autres et leurs déplacements.

Comportements des enfants	Interventions du maître
Les élèves ne bougent pas beaucoup. Ils restent groupés.	Proposer une musique qui les incite à bouger davantage. Rappeler qu'il faut utiliser tout l'espace. Faire reformuler la consigne.
Ils se dispersent trop.	Remontrer les limites de l'espace.

Deuxième temps

Organisation : par groupes de deux
Durée : 30 mn

Consignes 1 – « Choisissez un rôle : la marionnette ou le marionnettiste ». 2 – « Je vais vous raconter une histoire et vous allez mimer les actions de cette histoire ». 3 – « Changez de rôle. Si vous avez mimé la marionnette, vous mimez maintenant le marionnettiste ».	Critères de réussite • les gestes sont synchronisés • ils sont lents et variés.
---	--

Comportements des enfants	Interventions du maître
Les gestes ne sont pas synchronisés.	Leur demander d'aller plus lentement.
Les gestes ne sont pas variés.	Rappeler qu'il s'agit d'aller de bas en haut, de haut en bas, de gauche à droite et de droite à gauche...

L'histoire :

Une petite marionnette se sent bien seule. Personne ne joue avec elle.

Par chance, un marionnettiste arrive et veut montrer au public ce qu'il sait faire. Il prend la marionnette, la déplie. La marionnette se met debout tout doucement. Elle grandit de plus en plus.

Elle veut toucher le ciel. Elle est heureuse, se met à danser, à bouger dans tous les sens. Elle va à droite et puis à gauche... Mais elle tire trop sur la ficelle. La ficelle se casse... et la pauvre marionnette redevient toute petite, abandonnée sur le sol...

Séance n°2/3/4

Objectif : se déplacer dans un espace inconnu ou obscur.

Premier temps

<u>Durée : 10 mn</u>	Matériel - magnétophone - musique de J. M. Jarre
-----------------------------	---

Consignes 1 – « <i>Imaginez que vous êtes un cosmonaute et que vous arrivez sur la lune : que faites-vous ?</i> ». 2 – « <i>Imaginez que vous vous réveillez en pleine nuit pour faire pipi. Il n'y a pas d'électricité : comment faites-vous ?</i> »	Critère de réussite Les gestes sont riches, variés Critère de réalisation Faire des gestes lents.
--	--

Comportements des enfants	Interventions du maître
Les gestes sont trop rapides.	Rappeler la situation (vous ne connaissez pas l'endroit / il fait noir) ou bien, mettre un bandeau sur les yeux.
Les élèves parlent pour mieux se faire comprendre.	Rappeler qu'un bon mime se fait sans bruit, que le geste se suffit à lui-même.
Ils n'ont pas d'idées de gestes.	Suggérer quelques idées. Demander à ceux qui trouvent des gestes intéressants de montrer aux autres ce qu'ils font.
Poser des questions, pendant la verbalisation : " comment sont les cosmonautes sur la lune ? Ils sont légers, ils volent... "	

Deuxième temps : se déplacer dans une bulle imaginaire

<u>Durée : 10 mn</u>	Matériel - magnétophone - musique lente : " Le grand bleu".
-----------------------------	--

Consigne « <i>Imaginez que vous êtes dans une bulle et que vous vous déplacez dans cette bulle</i> ». Amener les enfants à bien "montrer" les limites de la bulle.	Critère de réussite Les limites de la bulle ne sont pas franchies.
	Critère de réalisation Faire des gestes lents et variés.

Comportements des enfants	Interventions du maître
Les élèves oublient les limites de la bulle. Ils sont gênés, inhibés par la situation.	Rappeler la situation : " vous êtes dans une bulle ; on ne voit pas les limites mais elles sont là ". Dans un premier temps, mettre un bandeau sur les yeux pour ne pas être gêné par le regard des autres, puis après un moment d'activité, faire enlever le bandeau.
Les gestes sont trop rapides.	Demander à un élève qui est en situation de réussite de montrer comment il fait.

Troisième temps : se déplacer dans une forêt

Organisation : travail de groupe (6 groupes de 4 élèves). Durée : 20 mn	Matériel Fiches sur lesquelles sont écrites les consignes
--	---

Consignes Groupe 1 : « <i>Vous allez mimer le Petit Poucet perdu dans la forêt et vos camarades doivent deviner sur quel conte vous travaillez</i> ». Groupe 2 : même consigne mais pour le conte " le petit Chaperon Rouge ". Groupe 3 : même consigne mais pour le conte " Blanche Neige et les sept nains ". Groupe 4 : même consigne mais pour le conte " Hensel et Gretel ". Groupe 5 : Même consigne mais pour l'histoire " Robin des Bois ". Groupe 6 : même consigne mais pour l'histoire " le livre de la jungle ".	Critères de réussite -les spectateurs devinent de quel conte il s'agit. -les gestes proposés sont pertinents. Critères de réalisation - mimer les personnages faisant des actions (ne pas se contenter de décrire par le geste) - mimer également le décor (la forêt)
---	--

Comportements des enfants	Interventions du maître
Les élèves ont oublié les histoires. Ils ne font que décrire les personnages par le geste Les élèves se bagarrent pour avoir le rôle du héros.	Les rappeler rapidement au niveau de chaque groupe. Rappeler que pour que les autres puissent deviner, il faut que tout soit mimé. Proposer un tirage au sort et surtout, rappeler que lorsqu'on travaille en groupe, chaque membre a un rôle précis.

Séance n°5/6

Objectif : Représenter des personnages par le geste et faire deviner ces personnages par ses camarades.

Premier temps

Organisation : dispersion par 2
Durée : 15 mn

Consigne

« Mimez un personnage de votre choix (d'un conte ou de la vie quotidienne). Vous devez faire deviner ce personnage à vos camarades ».

Critère de réussite

Les spectateurs devinent de quel personnage il s'agit.

Critère de réalisation

Trouver des indices pertinents qui aideront les spectateurs à trouver le personnage mimé.

Comportements des enfants

- 1 – Certains élèves " piègent " leurs camarades, font tout pour les mettre en difficulté.
- 2 – Les gestes sont trop rapides (on ne peut pas deviner).

Interventions du maître

- 1 – Rappeler la consigne.
- 2 – Rappeler que le mime se fait par des gestes lents.

Deuxième temps : mimer des phrases dans lesquelles un personnage fait une action

Organisation : 6 groupes de 4 élèves
Durée : 20 mn

Matériel
Fiches où sont écrites les phrases.

Consignes

« Répartissez-vous en 6 groupes de 4 élèves et cherchez comment vous allez mimer la phrase qui est écrite sur votre fiche pour que les autres, ensuite, puissent la deviner ».

Les phrases :

- Les enfants dansent autour du feu.
- Les grands-pères jouent aux cartes.
- Les papas jouent à la pétanque.
- Les mamans préparent des gâteaux.
- Les enfants ont fait une fête et maintenant, il faut tout ranger.
- Il fait beau, les enfants sont à la plage, ils s'amuse dans l'eau.

Critère de réussite

Les spectateurs devinent de quel personnage il s'agit.

Critère de réalisation

Trouver des indices pertinents qui aideront les spectateurs à trouver le personnage mimé.

Comportements des enfants

Les élèves font du bruit pour mieux se faire comprendre.
Le décor n'est pas mimé.

Interventions du maître

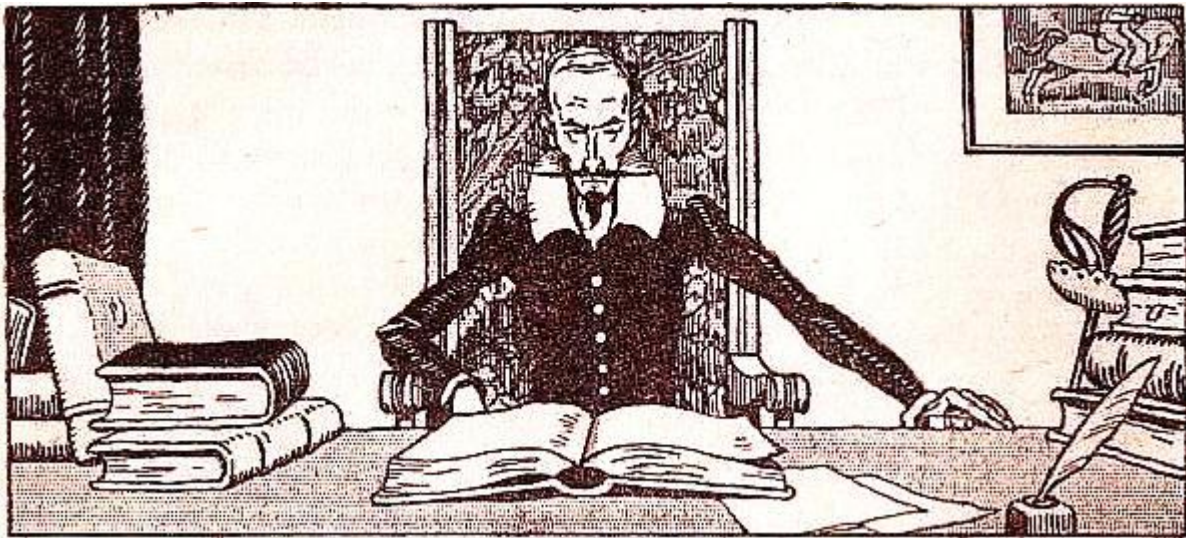
Rappeler qu'un bon mime se fait sans bruit.
Rappeler que toute la phrase doit être mimée, les décors y compris.

On peut par la suite essayer de représenter des personnages comme ceux de pierre et le loup à l'aide de mime.

Don Quichotte

Trois de ses combats héroï-comiques

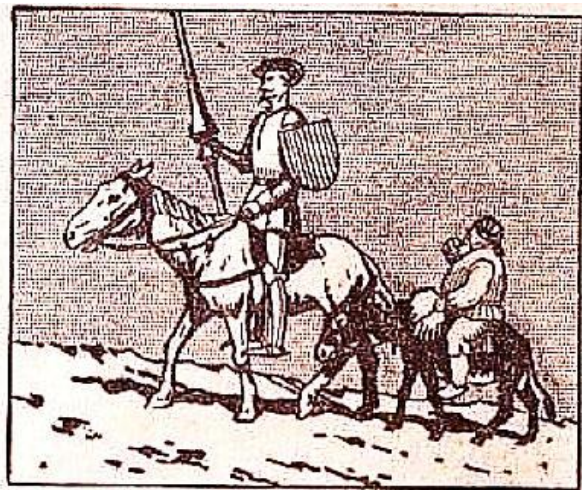
Récit tiré de Don Quichotte de la Manche de Miguel de Cervantès



À la lecture de romans de chevalerie, l'imagination de Don Quichotte s'est exaltée. Le pauvre homme, à peu près fou, va courir le monde et se faire armer chevalier.



Il va donc se consacrer à la défense des faibles et des opprimés. Il a promis à son voisin le gros Sancho un poste de gouverneur, et Sancho va devenir son écuyer.



Et les voilà tous deux partis à la recherche d'aventures, Don Quichotte monté sur son vieux cheval Rossinante, son écuyer, Sancho, le suivant sur son âne.

I - Les moulins à vent

1. Tous leurs arrangements faits, une belle nuit, don Quichotte et son écuyer, sans prendre congé de personne, partirent et marchèrent si bien, qu'au point du jour ils ne craignaient plus de pouvoir être rattrapés. Le bon Sancho, sur son âne, entre son bissac et sa grosse gourde, allait comme un patriarche¹, impatient déjà de voir arriver cette île dont son maître lui avait promis le gouvernement. Don Quichotte, rempli d'espoir, l'air fier et la tête haute, s'avavançait sur le maigre Rossinante, dans la plaine, quelque peu incommodé, il est vrai, par les rayons obliques du soleil.

2. Sancho, pressé de parler, commença la conversation.

« Monsieur mon maitre, dit-il, je vous supplie de ne pas perdre de vue cette île que vous m'avez promise. Je puis vous répondre que celle-là, quelque grande qu'elle soit, ne sera point mal gouvernée.

— Ami Sancho, répondit don Quichotte, de tous temps les chevaliers ont eu pour coutume de donner à leurs écuyers les îles ou les royaumes dont leur valeur les rend maîtres. Tu sens bien que je ne voudrais pas changer ce noble usage. Tu n'attendras d'ailleurs pas longtemps, car je pourrais bien, avant dix jours, conquérir un si grand empire, qu'un des royaumes qui en dépendront sera justement ton affaire.

— Oh! que Votre Seigneurie soit tranquille, je m'en rapporte là-dessus à elle seule, mais qu'elle ne me fasse pas trop attendre. »

3. Dans ce moment, don Quichotte aperçut trente ou quarante moulins à vent. Regardant son écuyer : « Ami, dit-il, la fortune vient au-devant de nos souhaits. Vois-tu ces géants terribles ?

— Quels géants ? répondit Sancho.

— Ceux que tu vois avec ces grands bras qui ont peut-être deux lieues de long.

— Mais, monsieur, prenez-y garde ! Ce sont des moulins à vent, et ce qui vous semble des bras n'est autre chose que leurs ailes.

— Ah ! mon pauvre ami, on voit bien que tu n'es pas encore expert en aventures. Ce sont des géants, je m'y connais. Si tu as peur, éloigne-toi. Va quelque part te mettre en prière, tandis que j'entreprendrai cet inégal et dangereux combat. »

4. En disant ces paroles, il piqua des deux, sans écouter le pauvre Sancho, qui se tuait de lui crier que ce n'était point des géants, mais des moulins, sans se désabuser² davantage à mesure qu'il en approchait. « Attendez-moi, disait-il, attendez-moi, lâches, brigands. Un seul chevalier vous attaque ! »

¹ Vieillard ayant une figure, une allure respectables.

² Se détromper, revenir de son erreur.

5. À l'instant même un peu de vent s'éleva, et les fameux moulins se mirent à tourner. « Oh ! vous avez beau faire, ajouta don Quichotte. Quand vous remueriez plus de bras que le géant Briarée³, vous n'en serez pas moins punis. »

Il dit, embrasse son bouclier et tombe, la lance en arrêt, sur l'aile du premier moulin, qui les enlève lui et son cheval, et les jette à vingt pas l'un de l'autre.

6. Sancho se pressa d'accourir au plus grand trot de son âne. Il eut de la peine à relever son maître, tant la chute avait été lourde.

« Eh ! Que Dieu me soit en aide, dit-il, je vous crie depuis une heure que ce sont des moulins à vent.

— Paix ! Paix ! répondit le héros. C'est dans le métier de la guerre que l'on se voit le plus dépendant des caprices de la fortune, surtout lorsqu'on a pour ennemi ce redoutable enchanteur⁴ Freston déjà voleur de ma bibliothèque. Je vois bien ce qu'il vient de faire. Il a changé les géants en moulins pour me dérober la gloire de les vaincre. Patience ! Il faudra bien à la fin que mon épée triomphe de sa malice.

— Dieu le veuille ! » répondit Sancho en le remettant debout, et courant en faire autant à Rossinante, dont l'épaule était à demi déboîtée. Notre héros, remonté sur sa bête, suivit le chemin du port voisin, ne doutant pas qu'un lieu passant ne fut fertile en aventures.

II - Combat contre les lions

1. Don Quichotte continuait tristement son chemin quand, levant la tête, il aperçut devant lui, sur la route, un grand chariot sur lequel flottaient des banderoles aux armes du roi. Il ne douta point que ce ne fût une aventure, et, pressé de reprendre son casque qu'il avait confié à Sancho, il appelle son écuyer. À cet appel, Sancho revient auprès de son maître au plus grand trot de son âne.

Il faut savoir qu'au moment où notre chevalier appela Sancho, celui-ci venait d'acheter à des bergers une demi-douzaine de fromages tout frais. Pressé par les cris de son maître, ne sachant comment emporter ses fromages, il les mit précipitamment dans le casque du héros, et se hâta d'arriver.

« Ami, lui dit don Quichotte, donne-moi mon casque. Ou je ne me connais pas en aventures, ou celle qui se présente exige que je sois bien armé. »

Brûlant d'en venir rapidement aux mains, il arrache son casque à Sancho, le met sur sa tête, sans prendre garde le moins du monde à ce qu'il contenait. Et s'affermissant sur ses étriers, il se prépare au combat.

³ Géant ayant, dans la mythologie grecque, cent bras.

⁴ Homme qui se dit capable d'ensorceler par magie.

2. L'extrême chaleur de la tête de don Quichotte ne tarda pas à faire fondre les fromages, qui commencèrent à couler en petit-lait le long du front, du nez, des joues de notre chevalier surpris.

« Qu'est ceci, dit-il, mon ami Sancho ? Le sommet de ma tête semble se ramollir, ma cervelle devient de l'eau. Jamais pareille sueur ne m'inonda si complètement. Il faut que ce soit le présage⁵ d'une épouvantable aventure. »

Mais notre héros ôte son casque. Et, tout étonné de voir dans le fond quelque chose qui ressemblait à du lait caillé, il en approche ses narines. « Ah ça ! Mon traître d'écuyer a rempli mon casque de fromage !

— Monsieur, répond Sancho d'un air naïf, ah ! vraiment vous me connaissez bien mal, d'imaginer que j'irais prendre votre casque pour en faire un pot à fromages ! Non, non, cela ne me ressemble point. Et tout ce que j'en puis conclure, c'est que j'ai sûrement aussi des enchanteurs qui me poursuivent. »

3. Don Quichotte, sans répondre, s'essuie le visage et la tête, nettoie son casque, le remet ensuite, et, serrant sa lance : « Qu'ils viennent, s'écria-t-il, je les attends ! »

La voiture aux banderoles arrivait. Elle n'était conduite que par deux hommes, dont l'un était sur les mules et l'autre derrière le chariot. Don Quichotte marche vers eux.

« Frères, dit-il, où allez-vous ? Qui êtes-vous ?

— Monsieur, cette voiture contient deux grandes cages où sont deux lions d'Afrique que le gouverneur d'Oran envoie à Sa Majesté. Les banderoles, où vous voyez les armes du roi, vous apprennent que le présent est pour lui.

— Sont-ils un peu fort, ces lions ?

— Si forts que jamais il n'en vint de pareils en Espagne. Le lion est dans cette cage, la lionne est dans celle-là. Ils n'ont pas encore mangé aujourd'hui et commencent à sentir la faim. Je prie Votre Seigneurie de ne pas nous retenir davantage.

— J'entends, reprit don Quichotte, qu'on m'envoie de petits lions. Ah ! ah ! des lionceaux, à moi ! à moi, des lionceaux ! vraiment ! Ces messieurs sauront tout à l'heure ce que je sais faire des lionceaux. Mon ami, donnez-vous la peine de descendre, ouvrez ces cages et laissez ces pauvres bêtes. Je serai bien aise d'apprendre aux enchanteurs qui me les adressent ce que c'est que don Quichotte de la Manche. Allons, coquin de gardien, reprit-il en haussant la voix, je jure que si tu n'ouvres ces cages immédiatement, cette lance que tu vois va te clouer à ta charrette. »

4. Le conducteur, effrayé de ces paroles et de l'air dont elles étaient prononcées, supplia notre héros de le laisser dételer ses mules, afin de sauver ces pauvres bêtes qui faisaient seules toute sa fortune. « Homme de peu de foi, s'écria don Quichotte, ma pitié t'accorde ce que tu demandes. Dételle tes mules, et fuis. Dans un moment tu verras toi-même l'inutilité

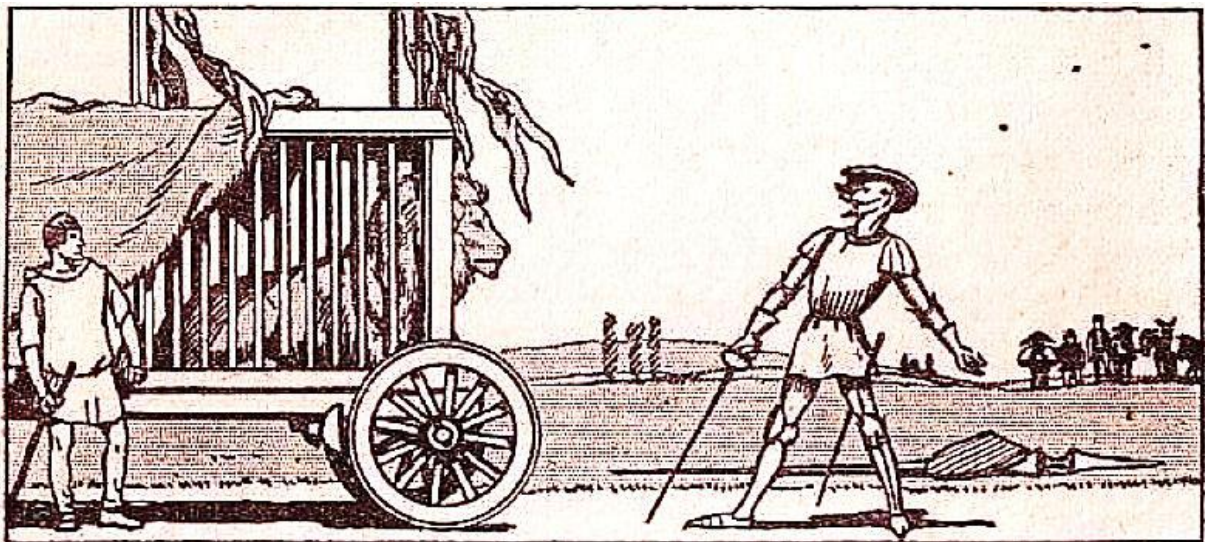
⁵ Signe par lequel on juge de l'avenir.

de tes précautions. » Le conducteur descendit aussitôt et se hâta de dételer. Le gardien, regardant le conducteur et Sancho, dit à haute voix : « Messieurs, je vous prends à témoin que c'est par force que je vais rendre libres ces animaux. Je vous exhorte à vous mettre en sûreté avant que j'ouvre les cages. Quant à moi, je ne risque rien, parce que les lions me connaissent. »

5. Sancho les larmes aux yeux, vint prier son maître, le conjurer⁶ de renoncer à cette aventure. « Monsieur, monsieur, disait-il avec un accent lamentable, prenez garde qu'il n'y a rien ici qui ressemble à de l'enchantement. J'ai vu à travers les barreaux une seule patte de ces messieurs. Je vous réponds sur ma foi, que, d'après cette patte-là, le lion doit être plus gros qu'une montagne.

— Oh ! Sans doute, répondit don Quichotte, les lions sont toujours gros quand on a peur. Retire-toi mon pauvre Sancho. Pars et finissons. »

6. Quand Sancho et le charretier furent assez loin, le gardien voulut tenter de nouveau de persuader don Quichotte. Mais celui-ci, d'une voix fière, lui réitéra ses ordres. Et tandis que le gardien se préparait à obéir, notre héros songeait en lui-même s'il ne ferait pas mieux de combattre à pied. La crainte que Rossinante ne s'effrayât de la présence des lions lui fit adopter ce dernier parti. Aussitôt il se jette à terre, se débarrasse de sa lance, de son écu⁷, tire son épée. Et tranquille, l'œil assuré, il vient d'un pas ferme et grave se placer devant le chariot.



Le gardien, pressé de plus en plus par notre héros, se décide enfin à le satisfaire. Il ouvre en plein la cage du lion, et découvre tout à coup son énorme taille, sa crinière horrible, ses yeux farouches et sanglants. Don Quichotte le considère sans effroi. Le lion se retourne, se coule étend lentement ses membres, allonge ses muscles, ses griffes, ouvre sa gueule profonde, et fait un long bâillement. Ensuite, de sa langue il essuie, nettoie son mufle, passe et repasse cette langue sur ses joues, sur ses paupières, se lève, allonge sa tête hors de la

⁶ Prier instamment.

⁷ Bouclier.

cage, et promène à droite et à gauche deux prunelles qui ressemblaient à deux immenses brasiers.

7. Notre chevalier, attentif, suivait tous ses mouvements. Il n'était ému que du vif désir de commencer le combat. Mais le lion qui se souciait peu de chevalerie, de bravades, d'exploits glorieux, après avoir regardé de toutes parts, se retourne de la tête à la queue, présente son derrière au héros, et se couche au fond de la cage. Don Quichotte voulut que le gardien l'irritât à coups de bâton et le forçât de s'élancer.

« Non pas, s'il vous plaît, reprit le pauvre homme. Car la première chose qu'il ferait serait de me mettre en morceaux. Mais en vérité, seigneur chevalier, vous devriez être plus que content : vous avez poussé la valeur jusqu'au dernier point où elle peut atteindre. Pourquoi vouloir tenter deux fois la fortune ? La victoire est à vous, seigneur. Le lion a fui, donc il est vaincu.

— Vous avez raison, reprit don Quichotte. Ami, fermez cette cage, et donnez-moi une attestation⁸ en bonne forme⁹ de ce que vous m'avez vu faire. Je suis quitte envers mon devoir. Meurent, meurent les enchanteurs ! Et vive la chevalerie ! »

Le gardien ne demandait pas mieux que d'obéir à ces derniers ordres. Il referma promptement la cage tandis que notre héros, mettant son mouchoir sur sa lance, fit des signes et cria de loin à Sancho de revenir promptement.

III — Les moulins à foulon

1. Égarés dans la nuit fort obscure, don Quichotte et Sancho cherchaient une fontaine pour se désaltérer. Ils avaient marché longtemps, quand leurs oreilles furent frappées du bruit lointain d'une cascade. Ils s'en réjouissaient déjà lorsqu'un bruit fort différent vint tempérer¹⁰ cette joie. C'étaient de grands coups, frappés à intervalles égaux, mêlés d'un cliquetis de ferrailles, de chaînes, et accompagnés du bruit du torrent, bondissant à travers le roc.

La nuit était de plus en plus profonde. Le ciel était couvert d'un voile épais et nos héros se trouvaient sous de grands arbres, dont les branches étaient fort agitées. Ces ténèbres, le bruit du fer et de l'eau qui se confondait avec le sifflement du vent et le bruissement des feuilles, tout semblait se réunir pour inspirer la terreur.

2. Mais don Quichotte, incapable d'effroi, s'élance sur Rossinante : « Ami, dit-il à son écuyer, apprends que le ciel me fit naître dans ce triste siècle de fer pour ramener l'âge d'or.

⁸ Témoignage écrit.

⁹ Fait suivant les règles ou suivant les usages, de manière à éviter toute contestation.

¹⁰ Modérer, diminuer l'excès de.

C'est à moi que sont réservés les grands périls, les actions sublimes¹¹. Ma renommée doit effacer celle de tous les chevaliers des temps passés. Serre les sangles¹² de mon coursier, reste ici, attends-moi trois jours. Si je ne reviens pas, dis-toi que ton maître est mort en combattant. »

Sancho essaya de le retenir, mais voyant que ses larmes, ses prières, ses conseils ne pouvaient rien, il résolut d'user d'adresse, et de le forcer, malgré lui, d'attendre que le jour parût. Pour cela, dans le même temps qu'il serrait les sangles de Rossinante, il lui lia les jambes de derrière avec le licou¹³ de son âne.

3. Quand don Quichotte voulut partir, son cheval, au lieu de marcher, ne faisait que de petits sauts : « Vous le voyez, s'écria l'écuyer, le ciel ne veut pas que vous m'abandonniez. »



Don Quichotte se désespérait. Mais plus il piquait son cheval et moins le cheval avançait. « Allons, dit-il, puisque Rossinante ne veut pas marcher, je vais attendre l'aurore, quoique je verse des larmes de ce retard si cruel.

4. Mais, monsieur, répondit Sancho, il n'y a pas là de quoi vous désoler. Je vous ferai des contes pendant ce temps, à moins que vous ne préfériez descendre et dormir sur l'herbe, à la manière des chevaliers.

— Moi, dormir, ami Sancho ! Suis-je de ces chevaliers qui dorment quand il faut combattre ? Dors, dors, toi qui naquis pour le sommeil. Je m'entretiendrai avec mes pensées.

— Ne vous fâchez pas, monseigneur. Je ne l'ai pas dit pour vous déplaire. » Sancho, en parlant ainsi, se rapprochait toujours de son maître, tant était grande la frayeur que lui causait ce bruit continu de ferrailles. Il finit par saisir d'une main la selle de don Quichotte et, de son autre bras, tint fortement embrassés la cuisse gauche de notre héros.

¹¹ Noble, élevé.

¹² Lanières de cuir, servant à serrer la selle sur les flancs du cheval.

¹³ Lien autour du cou d'un cheval.

4. Cependant, la nuit s'écoulait, et Sancho, voyant paraître le jour, alla doucement délier les jambes de Rossinante. L'animal se sentit à peine libre que, quoiqu'il ne fût pas fort pétulant¹⁴, il essaya de faire deux ou trois courbettes que la faiblesse de ses reins ne lui permit pas d'achever.

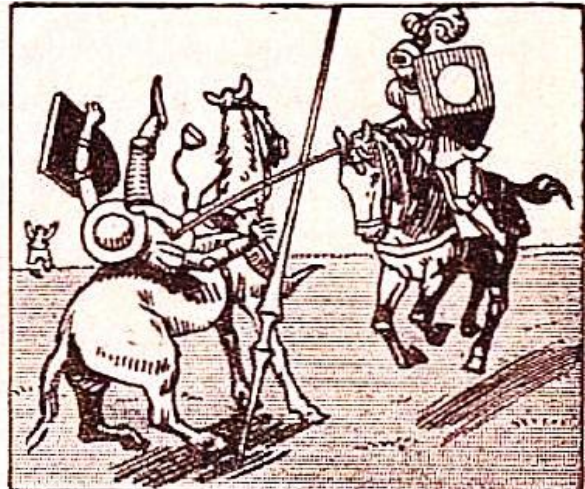
Don Quichotte en tira bon augure¹⁵, et voulut en profiter sur-le-champ. Le jour était venu, mais rien encore ne pouvait faire deviner la cause de ces coups terribles, qui continuaient à se faire entendre. Alors, poussant Rossinante, le chevalier sans faiblesse marcha d'un air fier et calme vers le lieu d'où venait le bruit. Sancho le suivait à pied, tirant par le licou son âne, inséparable compagnon de sa bonne et de sa mauvaise fortune.

5. Après un assez long chemin, ils arrivèrent dans un petit vallon entouré de rochers élevés, d'où se précipitait le torrent. Au pied des rochers, on voyait de loin quelques misérables maisons en ruines. C'était de là que sortaient les épouvantables coups. Rossinante eut peur et fit un écart. Mais notre héros le ramena et s'approcha peu à peu des maisons. Son écuyer, toujours derrière lui, allongeait souvent la tête entre les jambes de Rossinante pour chercher à découvrir ce qui lui faisait tant de peur.

Au bout de cent pas, derrière une petite colline, ils découvrirent enfin le mot de l'énigme. C'étaient, il faut bien l'avouer, six énormes marteaux de moulins à foulon¹⁶, qui n'avaient pas cessé de battre depuis le jour précédent.



Don Quichotte a bien d'autres aventures. Une nuit, dans une auberge, l'hôte est obligé d'intervenir. Don Quichotte transperce en effet de son épée des outres de vin rouge qu'il prend pour des géants ennemis.



Don Quichotte continue jusqu'au jour où, vaincu par le chevalier de Blanche-Lune (un voisin déguisé pour la circonstance), il se résigne à rentrer chez lui avec le brave Sancho et à vivre sagement.

Transcription : Marie-Liesse Garcette, Pierre Jacolino

¹⁴ Impétueux, qui à peine à se contenir.

¹⁵ En conclut favorablement pour l'avenir.

¹⁶ Moulin où l'on foulait, où l'on apprêtait les étoffes de laine.

Sculpture et créativité

Problématique: Comment développer la créativité chez les élèves de cycle 3 au travers une réalisation en volume?

comment amener les élèves vers l'imaginaire et favoriser leur créativité?

Faire des monstres qui font peur ou rire. Création du pays des monstres.

PLAN DE LA SEQUENCE

Séance 1 :

entrée dans le projet : « nous allons réaliser des animaux fantastiques en mélangeant plusieurs animaux ».

- Recherche d'animaux fantastiques
- Recherche du nom, du titre.

Compétences : Utilisation du dessin dans ses différentes fonctions (fonction d'anticipation, fonction mémoire).

Séance 2 :

Collecte de matériaux – classement des objets selon des critères choisis par les élèves.

Compétences: Récupérer des matériaux pour une réalisation en volume.

Manipuler des formes

Explorer les qualités et les ressources des matériaux.

Séance 3 :

Consigne: « nous allons réaliser des animaux fantastiques en volume en utilisant exclusivement des matériaux de récupération et en mélangeant plusieurs animaux ».

Manipulation libre: Laisser manipuler les élèves en utilisant les objets qu'ils ont ramenés. Ils jouent avec eux jusqu'à ce que un animal apparaisse.

Présentation d'oeuvres d'artistes: Picasso, Tinguely, Monod, Art populaire...

Compétences: Choisir, manipuler et combiner des matériaux pour une réalisation en volume.

Valoriser les déchets

Transformer des matériaux

Séance 4:

Au cours de la séance 3 et à partir de ses croquis, l'élève a pu trouver son animal, son monstre. Il y aura des manques, revoit par rapport aux oeuvres montrées.

Réajustement, voit ce qu'il manque.

Compétences: Découvrir et exploiter les éléments de son environnement quotidien pour leur qualité plastique.

Ajuster son geste en fonction de la qualité physique et plastique des matériaux.

Séance 5:

Réajustement pour habiller le monstre

- Mise en couleur
- collage d'éléments pour la fourrure par exemple...
- Assemblage complet des animaux avec aide de l'adulte.

Compétences: Tirer parti des qualités et des ressources expressives d'un matériau.

Choisir manipuler et combiner des matériaux à des fins créatives.

Séance 6:

Présentation des objets. Mise en place, création de l'espace de l'animal.

L'évaluation peut se situer à ce niveau. La reconnaissance de "l'objet" par les camarades constitue une validation de la transformation.

Des "regrets éventuels" (« j'aurai peut-être dû... Je n'ai pas réussi à.... ») ont également partie de l'évaluation et sont tout aussi importants que le résultat final.

Compétences: Mettre en question son rapport aux choses et au monde.

Mettre en scène sa composition.

Activité en parallèle:

Utilisation d'un carnet de croquis: dessiner des monstres chez soi, quand on a un moment de libre.

Prolongement de la séquence:

créer des images à partir des monstres: la photo (angle de vue...)

Le photomontage

Fiche de préparation 1

Titre ou objectif général : Utiliser différents matériaux pour réaliser une production en volume.

La sculpture avec des matériaux de récupération.

Cycle 3 CE2

- Cadre : Séance 1/6

- Objectifs spécifiques : Être capable d'utiliser le dessin dans sa fonction d'anticipation.
Être capable de réinvestir dans d'autres disciplines les apports des arts visuels.

- Incitation

Il y aura dans un premier temps une observation de la classe, des nuages au travers des fenêtres... pour trouver des formes bizarres OU ALORS utilisation d'un conte avec des animaux imaginaires...

Suite à cela, il y aura une consigne:

« nous allons réaliser des animaux fantastiques en mélangeant plusieurs animaux ».

- Modalités de travail :

. individuel

. espace classe

- Supports : différents formats de papiers jusqu'au A4, utilisation d'un cahier.

- Outils :crayon à papier (différentes mines)

- Matériaux :/

PHASES :

Phase 1: Entrée dans l'activité (10 minutes en collectif)

Au cours d'une discussion sur l'imagination à partir d'un objet dont l'ombre portée donnera une forme sur un mur (en sciences, avant les vacances un travail sur la lumière a été fait et certains élèves ont vu des formes leur en rappelant d'autres): « *certaines choses, certains objets peuvent avoir des formes qui en rappelle d'autres, que voyez vous ici. Moi je vois ...* »
« *Vous allez chercher durant la récréation des objets, des formes qui vous en rappellent d'autres, on peut faire des mélanges de formes pour donner des objets fantastiques.* »

Phase 2: recueil des formes trouvées (10 minutes en collectif)

De retour en classe, chaque enfant présente sa récolte de formes.

Il peut aussi chercher un nom à ce qu'il a vu et former des anamorphoses.

Phase 3: Mise en oeuvre (25 minutes en individuel).

« *Vous allez dessiner des monstres comme vous avez rencontré jusqu'à présent. Ce sont juste des croquis pour se souvenir des montres et vous leur donnerez des noms.* »

Phase 4: Synthèse du travail (15 minutes en collectif)

Affichage des différentes trouvailles, recherche des meilleurs noms, travail sur la langue.
Rencontre avec différents animaux imaginaires.

- Questions et/ou vocabulaire à aborder lors de la **synthèse** :

Les différents croquis seront affichés dans la classe pour garder la mémoire jusqu'à la semaine prochaine.

Question sur la fonction de leur dessin, à quoi va-t-il leur servir?...

- **Références** dans le champ artistique, apports culturels – œuvres plastiques, albums ...- :

Les étonnants animaux que le fils de Noé a sauvés, d'Alain Serres et Martin Jarrie

Bilan de l'enseignant après effectuation :

(éléments de la préparation, écarts dans la mise en place –préparation matérielle, incitation, passation de consigne, temps/phases ; postures et réactions des élèves ; obstacles rencontrés, découvertes effectuées ; ce qui est acquis, ce qui devra être approfondi).

- **Prolongements** possibles : séance 2 (la construction d'un bestiaire).

Fiche de préparation 2

Titre ou objectif général : Utiliser différents matériaux pour réaliser une production en volume.

La sculpture avec des matériaux de récupération.

Cycle 3 CE2

- Cadre : Séance 2/6

- Objectifs spécifiques : Etre capable de manipuler des formes
Etre capable d'explorer les qualités et les ressources des matériaux.

- Incitation

A la suite de la séance 1 où les élèves ont découvert l'album « max et les maximonstres », ils ont dessiné des monstres.

Il y a une collecte des matériaux ramenés par les élèves en vue de réaliser leur monstre en volume.

- Modalités de travail :

. par groupe de 4.

. espace classe

- Supports : /

- Outils : /

- Matériaux : Les divers matériaux de récupération amenés par les élèves.

PHASES :

Phase 1: Entrée dans l'activité – Retour sur l'activité. (10 minutes en collectif)

Relecture de l'album « *max et les maximonstres* ».

Discussion sur les monstres que les élèves ont réalisé lors de la séance 1 et au cours de la semaine pendant leur moment libre.

« *J'ai lu max et les maximonstres la semaine dernière, qui peut me raconter l'histoire.* »

« *Nous allons regarder certains de vos dessins qui serviront plus tard pour réaliser les sculptures des monstres. Qui me rappelle ce qu'il fallait faire?* »

Phase 2: phase de tri des matériaux: mise en place des critères de tri (10 minutes en collectif)

A partir des matériaux récupérés, les élèves vont réaliser un tri.

Ensemble nous voyons des matériaux, nous recherchons des critères « carré, rectangulaire, conique, selon la matière (carton, plastique, métal, papier... ».

Le maître inscrit les différents critères de tri des matériaux au tableau et les élèves réalisent ensuite le tri.

Phase 3: Finalisation du tri (20 minutes en groupe de 4).

Les élèves classe les différents matériaux en faisant des tas sur la table. Une discussion peut

émerger dans chaque groupe pour commencer à se demander ce que peut devenir chaque matériaux dans l'optique de faire des monstres.

On affine aussi les critères et l'on voit les qualités et les propriétés des matériaux: « doux, élastique, rugueux, épais, fin... »

Phase 4: Manipulation (individuel – 15 minutes)

Les élèves manipulent les différents matériaux en vue des séances ultérieures. Essaient des les assembler entre eux.

Une discussion va naître et l'on peut se demander comment faire tenir les matériaux entre eux.

Le maître note les différentes notions rencontrés et les qualités des matériaux. Il organise la discussion. Note les idées des élèves.

Besoin de ficelle, de fil de fer, de colle...

- Questions et/ou vocabulaire à aborder lors de la **synthèse** :

Les différentes propriétés des matériaux (**pouvez vous me donner des exemples de propriétés des matériaux pour être plus précis**).

Anticipation.

Vocabulaire des arts visuels. (Pouvez vous me donner le vocabulaire adéquat, je ne le connais pas forcément.)

Bilan de l'enseignant après effectuation :

(éléments de la préparation, écarts dans la mise en place –préparation matérielle, incitation, passation de consigne, temps/phases ; postures et réactions des élèves ; obstacles rencontrés, découvertes effectuées ; ce qui est acquis, ce qui devra être approfondi).

- Prolongements possibles : séance 3 (mise en volume).

Fiche de préparation 3

Titre ou objectif général : Utiliser différents matériaux pour réaliser une production en volume.

La sculpture avec des matériaux de récupération.

Cycle 3 CE2

- Cadre : Séance 3/6

- Objectifs spécifiques :

Choisir, manipuler et combiner des matériaux pour une réalisation en volume.

Valoriser les déchets

Transformer des matériaux

- Incitation

A la fin de la séance 2, les élèves ont découvert certaines qualités plastiques des matériaux en les triant. La séance 3 débutera sur un rappel des qualités plastiques des matériaux que les élèves ont trouvé dans la séance précédente ainsi que des dessins d'anticipation qu'ils ont réalisés lors de la séance 1.

Cette séance est la première séance de manipulation avec les objets de récupération. Les élèves vont commencer leur assemblage d'objet afin de former leur monstre. A partir de l'album « max et les maximonstres » les élèves vont élaborer leur monstres pour construire le pays des maximonstres.

- Modalités de travail :

. individuel.

. espace classe

- Supports : /

- Outils :/

- Matériaux : Les divers matériaux de récupération amenés par les élèves.

PHASES :

Phase1: Entrée dans l'activité – Retour sur l'activité. (5 minutes en collectif)

Discussion sur les monstres que les élèves ont réalisé lors de la séance 1 et au cours de la semaine pendant leur moment libre.

Rappel des qualités des matériaux: « *Comment avons nous trier les matériaux?* »

Phase 2: Présentation du matériel (10 minutes en collectif)

« *Nous avons classé les différents matériaux, il va falloir choisir une base pour le corps, le visage... des différents monstres. Qu'avons nous dis la semaine dernière?* »

Les élèves vont discuter sur les différentes manières d'agencer les matériaux. La bouteille pour le corps par exemple...

Phase 3: Phase de manipulation (20 minutes, individuel)

Consigne: « *Réalisez des monstres en volume en utilisant exclusivement des matériaux de récupération* ».

Manipulation libre: Les élèves manipulent librement en utilisant les objets qu'ils ont ramenés. Ils jouent avec eux jusqu'à ce que un animal apparaisse.

Organisation: Par table de 4, les élèves ont des sacs poubelles contenant des matériaux ramenés les fois précédentes. Ils choisissent dans leur stock les matériaux et manipulent pour essayer des les assembler.

Un stock supplémentaire collectif peut être mis à disposition.

Le maître circule entre les différentes tables et soulève les problèmes, les erreurs, les réussites des élèves.

Phase 4: Phase de synthèse (10 minutes collectif)

Les élèves avec le maître synthétisent leur trouvaille. Soulève les différents problèmes que les élèves ont rencontré.

« Vous avez essayé d'assembler les différents matériaux entre eux, quelles sont les difficultés que vous avez rencontré et comment les surmonter? »

Difficulté envisagée: méthode d'assemblage que l'on peut solutionner par l'utilisation de colle, de fil de fer, de ficelle...

L'équilibrage des différentes composition.

Les différents matériaux, les formes qui vont ensembles...

Phase 5: Présentation d'oeuvres d'artistes (10 minutes collectif)

Le maître présente aux élèves des reproductions photographiques d'oeuvres de Picasso, Tinguely, Monod, ou d'art populaire.

Ceci permettra aux élèves de faire évoluer leur reproduction. De distinguer différents termes plastiques liés à la sculpture (assembler, modeler, ciseler, mouler...).

Les élèves se serviront de leur approche pour essayer d'améliorer leur composition.

Prolongement: séance 4 (réajustement, constat sur ce qui manque, équilibrage, joindre les matériaux entre eux).

Fiche de préparation 4

Titre ou objectif général : Utiliser différents matériaux pour réaliser une production en volume.

La sculpture avec des matériaux de récupération.

Cycle 3 CE2

- Cadre : Séance 4/6

- Objectifs spécifiques :

Choisir, manipuler et combiner des matériaux pour une réalisation en volume.

Valoriser les déchets

Transformer des matériaux

- Incitation

A la fin de la séance 2, les élèves ont découvert certaines qualités plastiques des matériaux en les triant. La séance 3 débutera sur un rappel des qualités plastiques des matériaux que les élèves ont trouvé dans la séance précédente ainsi que des dessins d'anticipation qu'ils ont réalisés lors de la séance 1.

Cette séance est la première séance de manipulation avec les objets de récupération. Les élèves vont commencer leur assemblage d'objet afin de former leur monstre. A partir de l'album « max et les maximonstres » les élèves vont élaborer leur monstres pour construire le pays des maximonstres.

- Modalités de travail :

. individuel.

. espace classe

- Supports : /

- Outils : /

- Matériaux : Les divers matériaux de récupération amenés par les élèves.

PHASES :

Phase1: Entrée dans l'activité – Retour sur l'activité. (5 minutes en collectif)

Rappel de ce qui a été fait lors de la séance précédente. « *Quel problème avons nous rencontré?* »

Phase 2: Présentation d'oeuvres d'artistes (15 minutes collectif)

Le maître présente aux élèves des reproductions photographiques d'oeuvres de Picasso, Tinguely, Monod, ou d'art populaire.

Ceci permettra aux élèves de faire évoluer leur reproduction. De distinguer différents termes plastiques liés à la sculpture (assembler, modeler, ciseler, mouler...).

Les élèves se serviront de leur approche pour essayer d'améliorer leur composition.

« *Comment est organisé cette oeuvre? Quels matériaux utilise t il? Quelle sensation face aux oeuvres?* »

Phase 3: Questionnement sur les différentes expressions et intentions plastiques. (5minutes collectif).

Je rappelle la consigne qui était de fabriquer un monstre à partir d'objet de récupération avec au choix, faire un monstre qui fait rire ou qui fait peur.

Les élèves sont devant leur monstre et constatent les manques pour arriver à leur intention de départ.

Le maître circule entre les différentes tables et soulève les problèmes, les erreurs, les réussites des élèves.

Phase 4: Construction d'une fiche d'identité pour chaque monstre (10 minutes en groupe ou individuel)

Les élèves ont une fiche avec leur nom. Ils doivent compléter le nom de leur monstre, le caractère choisi (peur ou rire), les matériaux utilisés.

Pour les caractéristiques choisies, il y aura deux colonne.

- Le matériau utilisé et l'effet qu'il souhaite donner.

- La réussite ou non de l'effet en fin de séquence.

Les élèves commencent à remplir la fiche et la complète au fur et à mesure.

Phase 5: Finition du monstre (25 minutes)

Réajustement sur leur monstre. Ils le complètent et envisagent comment ils vont l'habiller en rapport avec les effets choisis.

Prolongement: séance 5 (mise en couleur, collage d'éléments supplémentaires, fin des monstres)

pas cette phase 4, les élèves se sont servis des oeuvres pour compléter leur production. Les différentes phases ont été plus longues la fiche se fera la séance suivante

Fiche de préparation 5

Titre ou objectif général : Utiliser différents matériaux pour réaliser une production en volume.

La sculpture avec des matériaux de récupération.

Cycle 3 CE2

- Cadre : Séance 5/6

- Objectifs spécifiques :

Tirer parti des qualités et des ressources expressives d'un matériau.
Choisir manipuler et combiner des matériaux à des fins créatives.
Combiner des formes, des couleurs, des matières et des objets.

Incitation:

Lors de la séance 4, les élèves ont cherché à caractériser les différents matériaux qu'ils utilisent pour former leur monstre.

La séance débutera par la fiche d'identité qui permet de caractériser leur monstre.

- Modalités de travail :

. individuel.
. espace classe

- Supports : /

- Outils :/

- Matériaux : Les divers matériaux de récupération amenés par les élèves.

PHASES :

Phase 1: Construction d'une fiche d'identité pour chaque monstre (15 minutes en groupe ou individuel)

Distribution des monstres à chaque élève. Ils sont devant leur production et l'analyse à posteriori.
Distribution d'une fiche d'identité qu'ils doivent compléter.

Les élèves ont une fiche avec leur nom. Ils doivent compléter le nom de leur monstre, le caractère choisi (peur ou rire), les matériaux utilisés.

Pour les caractéristiques choisies, il y aura deux colonnes.

- Le matériau utilisé et l'effet qu'il souhaite donner.*
- La réussite ou non de l'effet en fin de séquence.*

Les élèves commencent à remplir la fiche et la complète au fur et à mesure.

Phase 2: Recherche des matériaux manquants. (15 minutes)

Les élèves ont construit leur monstre, il s'agit de les compléter correctement pour répondre à une intention plastique.

« Vous avez formé vos monstres, ils sont soit méchant soit marrant comme vous avez essayé de le

faire. Mais il faut les compléter pour les habiller. Il faut maintenant les caractériser pour donner en plus une impression plastique. »

«Que pouvons nous utiliser pour donner ces impressions. »

Les élèves recherche et trouvent des réponses variées: le coton (doux), rapeux, piquant, lisse...

S'ils y pensent ou qu'ils le trouvent nécessaire, ils peuvent utiliser de la peinture, des craie grasses.

Je présente les différents matériaux que l'on dispose. Les élèves le note sur la fiche d'identité et marque ce qu'ils pensent que ça va donner.

Phase 3: Mise en pratique sur les monstres (20 – 25 minutes)

Réajustement sur leur monstre. Ils les complètent.

Le maître passe dans les différentes tables, aiguillent les élèves, aide au positionnement des différents matériaux en sus.

Prolongement: mise en scène des différents monstres

Fiche de préparation 6

Titre ou objectif général : Utiliser différents matériaux pour réaliser une production en volume.

La sculpture avec des matériaux de récupération.

Cycle 3 CE2

- Cadre : Séance 6/6

- Objectifs spécifiques :

Tirer parti des qualités et des ressources expressives d'un matériau.
Choisir manipuler et combiner des matériaux à des fins créatives.
Combiner des formes, des couleurs, des matières et des objets.

Incitation:

Lors de la séance 5, les élèves ont cherché à caractériser les différents matériaux qu'ils utilisent pour former leur monstre.

La séance débutera par la fiche d'identité qui permet de caractériser leur monstre. On retourne dessus afin de voir les écarts ou les réussites des élèves par une évaluation collective.

De plus cette séance sera utile, les élèves vont rechercher différentes façon de mettre en équilibre leur monstre.

- Modalités de travail :

. individuel.
. espace classe

- Supports : /

- Outils :/

- Matériaux : Les divers matériaux de récupération amenés par les élèves.

PHASES :

Phase 1: Construction d'une fiche d'identité pour chaque monstre (15 minutes en groupe ou individuel)

Distribution des monstres à chaque élève. Ils sont devant leur production et l'analyse à posteriori.
Distribution d'une fiche d'identité qu'ils doivent compléter.

Les élèves ont une fiche avec leur nom. Ils doivent compléter le nom de leur monstre, le caractère choisi (peur ou rire), les matériaux utilisés.

Pour les caractéristiques choisies, il y aura deux colonne.

- Le matériau utilisé et l'effet qu'il souhaite donner.*
- La réussite ou non de l'effet en fin de séquence.*

Les élèves commencent à remplir la fiche et la complète au fur et à mesure.

Phase 2: Évaluation collective. (25 minutes)

Les élèves viennent présenter à tour de rôle leur monstres. Les autres élèves de la classe sont dans la position du spectateur et donnent leur impression.

« S'agit il d'un monstre qui paraît plutôt méchant ou plutôt gentil, qu'est ce qui vous fait dire cela, pourquoi. Les matériaux utilisés sont ils en adéquation avec l'envie des auteurs... »

Le maître prend des notes sur ce qu'il a vu, le problème de l'équilibre se pose, comment faire tenir son monstre. Comment le présenter.

Phase 3: Mise en pratique sur les monstres (15 minutes)

Réajustement sur leur monstre. Ils les complètent.

Le maître passe dans les différentes tables, aiguille les élèves, aide au positionnement des différents matériaux en sus.

Prolongement: mise en scène des différents monstres. On leur trouve une histoire. Ou vivent ils, comment?

Fiche de préparation 7

Titre ou objectif général : Utiliser différents matériaux pour réaliser une production en volume.

La sculpture avec des matériaux de récupération.

Cycle 3 CE2

- Cadre : Séance 6/6

- Objectifs spécifiques :

Tirer parti des qualités et des ressources expressives d'un matériau.
Choisir manipuler et combiner des matériaux à des fins créatives.
Combiner des formes, des couleurs, des matières et des objets.

Incitation:

Lors de la séance 5, les élèves ont cherché à caractériser les différents matériaux qu'ils utilisent pour former leur monstre.

La séance débutera par la fiche d'identité qui permet de caractériser leur monstre. On retourne dessus afin de voir les écarts ou les réussites des élèves par une évaluation collective.

De plus cette séance sera utile, les élèves vont rechercher différentes façon de mettre en équilibre leur monstre.

- Modalités de travail :

. individuel.
. espace classe

- Supports : /

- Outils :/

- Matériaux : Les divers matériaux de récupération amenés par les élèves.

PHASES :

Phase 1: Dessin de son monstre (20 minutes)

Phase 2: Finir la fiche des monstres

En parallèle avec les sciences, les élèves vont inventer et compléter la fiche de leur monstre comme pour une fiche documentaire.

20 minutes

Distribution des monstres à chaque élève. Ils sont devant leur production et l'analyse à posteriori.
Distribution d'une fiche d'identité qu'ils doivent compléter.

Phase 3: Mise en pratique sur les monstres (15 minutes)

Les élèves vont inventer une histoire que l'on mettra sous forme de BD.

Constitution d'une histoire: les différentes parties, l'adjuvant, la quete, le problème, la résolution, la fin.

Prolongement: mise en scène des différents monstres. On leur trouve une histoire. Ou vivent ils, comment?