

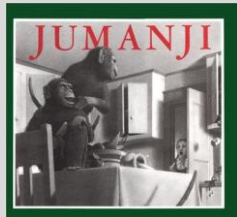
Séquence LITTÉRATURE - Jumanji de Chris van Allsburg (école des loisirs)

Niveau : CM2

Durée : ... x 1h

Pilier n°5 : La langue française

Domaine : littérature – Récit fantastique



Objectif visé en fin de séquence :

★ Dégager les caractéristiques du récit fantastique, en particulier, dans cet album, le problème de la limite entre réel et irréel.

Compétence(s) du Socle Commun :

- ★ Participer à un débat sur l'interprétation d'un texte littéraire en étant susceptible de vérifier dans le texte ou l'image ce qui interdit ou permet l'interprétation retenue.
- ★ lire en le comprenant un texte littéraire long, mettre en mémoire ce qui a été lu (synthèses successives) en mobilisant ses souvenirs lors des reprises.
- ★ Élaborer et écrire un récit, avec ou sans support, en respectant des contraintes orthographiques, syntaxiques, lexicales et de présentation.
- ★ Avoir compris et retenu que le sens d'une œuvre littéraire n'est pas immédiatement accessible, mais que le travail d'interprétation nécessaire ne peut s'affranchir des contraintes du texte.
- ★ Utiliser les temps verbaux du passé dans une narration (en particulier en utilisant à bon escient l'opposition entre imparfait et passé simple).

Séances	Objectifs	Déroulement	Matériel																		
Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Relever des informations pertinentes et les mettre en relation. ● Faire des inférences. 	<p style="text-align: center;">Découverte des rapports texte/ illustrations</p> <p>★ ÉTAPE I</p> <p>Consigne: "Nous allons essayer d'imaginer l'histoire que nous allons lire ensemble. Je vous distribue les deux premières illustrations. Je vais vous poser des questions auxquelles vous devrez répondre uniquement en regardant les images."</p> <p>*<u>Première illustration</u></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Questions</th> <th>Réponses</th> <th>Justifications</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Que se passe-t-il?</td> <td>→ Deux enfants jouent.</td> <td>Présence de jeux dans une pièce, enfants actifs...</td> </tr> <tr> <td>Où sont-ils?</td> <td>→ Dans un salon.</td> <td>Présence de fauteuil, tableau, lampe abat-jour, boiserie</td> </tr> <tr> <td>A quel moment de la journée se passe cette scène?</td> <td>→ Dans la journée</td> <td>La lampe est éteinte, la lumière du jour à travers la vitre</td> </tr> <tr> <td>Quel est le milieu social des enfants?</td> <td>→ Milieu aisé</td> <td>Mobilier de bonne qualité, tableau</td> </tr> <tr> <td>A quelle époque se déroule cette scène?</td> <td>→ À l'époque de nos grands-parents.</td> <td>Modèles de jeux anciens (locomotives, maison de poupée classique), ancien modèle de monture de lunettes</td> </tr> </tbody> </table> <p>*Les justifications sont notées au tableau.</p> <p>*Conclusion : "Nous avons des renseignements sur le cadre de l'histoire, mais il n'est pas possible d'imaginer l'histoire racontée par Chris van Allsburg à partir de cette seule lecture d'image."</p> <p>*<u>Deuxième illustration:</u> Même démarche, mais cette fois par groupe de trois.</p>	Questions	Réponses	Justifications	Que se passe-t-il?	→ Deux enfants jouent.	Présence de jeux dans une pièce, enfants actifs...	Où sont-ils?	→ Dans un salon.	Présence de fauteuil, tableau, lampe abat-jour, boiserie	A quel moment de la journée se passe cette scène?	→ Dans la journée	La lampe est éteinte, la lumière du jour à travers la vitre	Quel est le milieu social des enfants?	→ Milieu aisé	Mobilier de bonne qualité, tableau	A quelle époque se déroule cette scène?	→ À l'époque de nos grands-parents.	Modèles de jeux anciens (locomotives, maison de poupée classique), ancien modèle de monture de lunettes	<ul style="list-style-type: none"> -photocopie (les deux premières illustrations) -livre
Questions	Réponses	Justifications																			
Que se passe-t-il?	→ Deux enfants jouent.	Présence de jeux dans une pièce, enfants actifs...																			
Où sont-ils?	→ Dans un salon.	Présence de fauteuil, tableau, lampe abat-jour, boiserie																			
A quel moment de la journée se passe cette scène?	→ Dans la journée	La lampe est éteinte, la lumière du jour à travers la vitre																			
Quel est le milieu social des enfants?	→ Milieu aisé	Mobilier de bonne qualité, tableau																			
A quelle époque se déroule cette scène?	→ À l'époque de nos grands-parents.	Modèles de jeux anciens (locomotives, maison de poupée classique), ancien modèle de monture de lunettes																			

Questions	Réponses	Justifications
<i>Que se passe-t-il?</i>	→ Deux enfants sont à l'extérieur et courent.	Présence d'arbres, d'oiseaux...
<i>Où sont-ils?</i>	→ Dans un parc.	Présence d'arbres, d'oiseaux... Présence d'une statue
<i>A quel moment de la journée se passe cette scène?</i>	→ En début ou en fin de journée	Longueur de l'ombre des enfants
<i>Où vont-ils?</i>	→ On ne sait pas	

★ **ÉTAPE II**

***Situation-problème pour entrer dans une lecture active:**

"Qu'a-t-il pu se passer entre la première et la deuxième image ?"

Émission d'hypothèses :

- *Les enfants sortent de la maison et vont se promener dans un parc ?*
- *Les enfants vont à l'école ?*
- *Les enfants ont passé la journée au parc et reviennent à la maison ?*

"Que pouvons-nous imaginer comme histoire à partir de ces informations ?"

Émission d'hypothèses :

- *Les enfants vont à un goûter d'anniversaire et la petite fille porte le cadeau ?*
- *Le ballon est passé par la fenêtre et ils vont le chercher dans le parc ?*

★ **ÉTAPE III**

Confrontation des hypothèses avec le texte pour voir ce que le texte apporte aux illustrations.

- Image 1 : texte entier
- Image 2 : texte jusqu'à « Qu'est-ce que c'est ? » demanda Judith.

***Consigne :** *"Vous allez lire le texte qui dans l'album accompagne les illustrations et noter dans la grille distribuée les informations supplémentaires qu'il apporte."*

Informations dans l'image seule	Informations dans le texte seul
Le style de mobilier de la maison fait penser à l'époque des grands-parents. Un milieu plutôt aisé.	<ul style="list-style-type: none"> • Les parents vont à l'opéra. • Interdiction de mettre sens dessus-dessous. • Les prénoms des enfants. • L'ennui des enfants. • Le projet d'aller jouer dehors.
Les enfants reviennent du parc.	<ul style="list-style-type: none"> • Ils traversent la rue pour aller au parc. • C'est le mois de novembre, il fait froid. • Les enfants jouent dans le parc. • Les enfants trouvent une boîte mince au pied d'un arbre.

***Conclusion :** *"Dans cet album, l'écrit apporte des informations non présentes dans l'illustration. L'image vient illustrer une scène du texte. Plusieurs lectures de l'image sont possibles ; le texte limite les interprétations."*

<p>Séance 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Anticiper la suite de l'histoire en tenant compte des éléments qui précèdent. (c'est-à-dire les informations données dans les deux premières images et dans le texte jusqu'à « Qu'est-ce que c'est ? » demanda Judith.) 	<p style="text-align: center;">Production écrite</p> <p>★ ÉTAPE I</p> <p>*« Qu'est-ce que c'est ? » demanda Judith. --> Imaginer ce que peut être cette boîte mince.</p> <p>*<u>Mise en commun</u>: les propositions sont faites à l'oral et notées au tableau.</p> <p>*Lecture du début de la page 3 jusqu'à « chaque case » pour découvrir que cette boîte est un jeu.</p> <p>★ ÉTAPE II</p> <p>*Rédaction n°1 à partir de la 3^{ème} illustration : Imaginer la suite de l'histoire d'après une illustration (plateau de jeu).</p> <p><u>Critères d'évaluation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le lieu : dans la maison - le type de jeu : un jeu de plateau - il y a un message écrit dans chaque case. 	<p>-grille d'évaluation</p>
<p>Séance 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comparer des textes (les productions d'élèves et celle de l'auteur.) ● Expliquer en quoi cette histoire est fantastique. 	<p style="text-align: center;">L'ambiguïté du fantastique dans le jeu</p> <p>★ ÉTAPE I</p> <p>*Les enfants vont confronter leur production à celle de l'auteur. => lecture active de l'album jusqu'à la page 13 (« la pluie commençait à tomber en trombe quand Judith prit les dés »).</p> <p>*Consigne: "<i>Que se passe-t-il dans la version de l'auteur qu'aucun élève n'avait prévu ?</i>"</p> <p>=> Il y a des choses étranges, un lion qui apparaît, des singes, la pluie dans le salon.</p> <p>*Consigne: "<i>Pourquoi et quand ces événements se produisent-ils ?</i>"</p> <p>=> Ces événements se produisent après chaque lancer de dé.</p> <p>★ ÉTAPE II</p> <p>*Échange oral sur la règle du jeu, en quoi elle consiste.</p> <p>*Conclusion : "<i>C'est un jeu étrange car à chaque lancer de dés, un message s'affiche et se matérialise aussitôt par l'apparition de ce qui est écrit.</i>"</p> <ul style="list-style-type: none"> ● lancer de dés ● lecture de la case ● déclenchement d'un événement irréel. 	
<p>Séance 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Écrire la suite du récit en respectant les règles du jeu Jumanji. ● Repérer dans un texte les verbes à l'imparfait et au passé simple ; comprendre leur emploi. 	<p style="text-align: center;">La structure du jeu - Production écrite</p> <p>★ ÉTAPE I</p> <p>*Rédaction n°2 : C'est au tour de Judith de lancer les dés, écrire la suite du récit.</p> <p>Amorce donnée : « <i>La pluie commençait à tomber en trombe quand Judith prit les dés. Elle...</i> »</p> <p><u>Critères d'évaluation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● présence de la structure récurrente : lancer de dés / lecture de la case / déclenchement d'un événement irréel. ● récit à la 3^{ème} personne (respect de l'amorce) ● bonne alternance des temps imparfait/passé simple (respect de l'amorce) 	<p>-grille d'évaluation</p>

		<p>★ ÉTAPE II</p> <p>*Atelier : L'emploi de l'imparfait et du passé simple dans le récit</p> <p>*Découverte à partir d'un extrait d'un passage de l'album, page 3 « <i>Il faisait [...] demanda Judith</i> »</p> <p>*Consigne: Réécris le texte en supprimant les phrases à l'imparfait. <i>Est-ce que tu comprends encore l'histoire ?</i></p> <p>*Consigne: Réécris le texte en supprimant les phrases au passé simple. <i>Est-ce que tu comprends encore l'histoire ?</i></p> <p>*Conclusion : dans un récit au passé on utilise :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le passé simple pour raconter les événements, ce qui se trouve au premier plan • l'imparfait pour ce qui n'est pas indispensable au déroulement de l'intrigue, ce qui se trouve à l'arrière-plan (décor, faits habituels, commentaires) <p>*Faire corriger les productions en fonction des savoirs appris dans l'atelier.</p>	
Séance 5	<p>● Repérer les procédés utilisés par l'auteur pour créer l'ambiguïté rêve/réalité dans cet album afin de définir ce qu'est un récit fantastique.</p>	<p style="text-align: center;">Le sommeil et l'irrationnel - Production écrite</p> <p>★ ÉTAPE I</p> <p>Lecture de la suite et fin de l'album.</p> <p>★ ÉTAPE II</p> <p>*Situation-problème : "<i>Comment expliquer que tout soit rangé au retour des parents ?</i>"</p> <p><u>Question</u> : "<i>Ces incidents se sont-ils réellement produits ?</i>"</p> <p>*Échange oral, débat et recherche de réponses dans le texte et dans les images. Relecture avec grille.</p> <p>*Organisation : en binôme, par écrit, la classe est répartie en deux groupes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • groupe 1 images et textes N°1 à 7 • groupe 2 images et textes N°8 à 13. <p>*Consigne: "<i>Relever les mots ou expressions qui font référence au sommeil ou à l'étrange.</i>" --> (cf tableau correction)</p> <p>*Conclusion : Dans le texte, des indices permettent de penser que Pierre et Judith ont pu rêver ces événements. Mais un doute persiste. La fin est ambiguë... L'histoire va-t-elle se répéter ?</p> <p>*Conclusion : Ce qui caractérise un récit fantastique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'intrusion de l'irréel dans un monde réaliste. • L'ambiguïté entre le rêve et la réalité. <p>★ ÉTAPE III</p> <p>*Rédaction n°3 : Écrire la suite de l'histoire (retour dans le parc)</p>	-grille d'évaluation

Le sommeil et l'irrationnel (correction)

*Consigne: "Relever les mots ou expressions qui font référence au sommeil ou à l'étrange."

N° de texte/ illustration	sommeil	étrange
1	« s'écrouler dans le fauteuil »	
4	« en bâillant d'ennui » « d'une voix endormie »	« un lion était étendu sur le piano »
5		« ce lion ne partira pas jusqu'à ce que l'un de nous gagne »
6		« virent une douzaine de singes en train de mettre la pièce sens dessus-dessous »
7		« des petites gouttes de pluies commencèrent à tomber dans le salon »
8		« un homme penché sur une carte »
9	« il bâilla à se décrocher la mâchoire et s'endormit comme une masse » « Pierre se réveilla aussi vite qu'il s'était endormi »	« un troupeau de rhinocéros chargea à travers le salon et la salle à manger »
10		« apercevant avec horreur un serpent de deux mètres s'enrouler autour de la pendule » « le guide [...] le serpent [...] chimpanzés »
11		« de la lave en fusion ruisselait de l'ouverture de la cheminée et se mélangeait à l'eau de pluie sur le sol »
12	« Pierre et Judith s'endormirent à poings fermés sur le canapé »	« tout redevint exactement comme avant le jeu »
13	« Réveillez-vous les petits » « Judith ouvrit les yeux » « bâillant et s'étirant, ils se levèrent » « je pense que vous avez tous les deux la maladie du sommeil »	