



« La princesse, le dragon et le chevalier intrépide »

Geoffroy de Pennart - Ecole des Loisirs (fév 2009)



- Objectifs:**
- Découvrir une histoire et la mettre en scène
 - S'approprier le personnage du dragon en vue de participer à un concours artistique
 - Etudier et exploiter la manière de signaler un danger

La couverture

- Détailler les éléments constitutifs d'une couverture, leur rôle, leur place : titre, auteur, illustration
- Observation de l'illustration (les personnages, la signification et les raisons de leurs expressions : colère, joie, surprise)
- Emission d'hypothèses sur l'histoire, compléter en regardant la 4^{ème} de couverture.
- Comparer la couverture de 2 formats différents (illustrations différentes)

L'illustration de la princesse/maîtresse dans sa classe

- Comparer la classe avec la notre : radiateur/poêle à charbon, tableau à craie/tableau Velleda...
- Le tableau et les affichages : la princesse apprend l'alphabet à ses élèves
 - * manipulation de différents supports d'alphabet : puzzle, encastrement, abécédaires, ordinateur..
 - * réalisation d'un alphabet dans 2 écritures
 - * début de notre cahier d'écriture ; réalisation de la couverture (dessin avec des tampons de lettres)
 - * chanson sur l'alphabet

Familiarisation avec le personnage du dragon

- Observation de diverses illustrations de dragons à replacer dans leur support (affiche, album, documentaire...)
 - Jeu « Les dragonneaux » - ed du Grand Cerf : déduction et compréhension écrite
 - Possibilité jeu "Les dragonneaux" en ligne sur le site <http://www.logicieleducatif.fr/math/problemes/drago1.php>*
 - Les dragons observés n'ayant pas les mêmes caractéristiques, remplissage d'une grille d'observation fine afin d'établir un profil type du dragon (couleur, présence d'ailes, nombre de pattes et de griffes...)
 - Observation de toutes les grilles et dénombrement de chaque caractéristique avec utilisation d'une bande numérique.
 - Familiarisation avec le mot DRAGON
 - Apprendre à dessiner un dragon (graphisme de ronds, lignes brisées et ponts ; fiche étapes d'un dessin) afin de :
 - * Participer à un concours artistique sur le thème du dragon : observation et description de l'affiche
 - * Jouer aux « Trésors des dragons » - Winning moves : memory stratégique avec contraintes numériques
- fiche technique du jeu : http://www.cyberfab.fr/tresor_des_dragons.php*

Le déroulement de l'histoire

- Pointer et expliquer le vocabulaire (arnica, jumelles, alpages, meute...), les feintes, le choix des noms imaginaires (*Goinfrosaure* : mélange de goinfre et de dinosaure, *Bouffetoucru*...)

Le panneau clé :

- * comprendre la signification des dessins (tête de mort, panneau attention), lire le texte en s'aidant d'un référent mot/image
- * chercher en quoi les éléments de la route de gauche peuvent être dangereux (le dragon peut nous manger, brûler ; la crevasse peut nous blesser...); citer des éléments dangereux de notre quotidien ; tri d'objets selon le type de dangers qu'ils occasionnent (au préalable trier les dangereux des autres)

Prolongement sur les dangers domestiques à travers un spectacle « Petit Paul au pays de tous les dangers » et le site :

http://www.minefi.gouv.fr/jeunes/jeu/jeu5_7.htm

- * peindre les éléments dangereux non marqués mais indiqués par « etc... », l'œuvre est ensuite décrite par les autres camarades qui doivent justifier leurs propos (je vois un dragon parce qu'il y a du vert et des dents pointues) et la signification réelle est apportée par l'enfant peintre.

- * repérer les couleurs et formes utilisées qui évoquent le danger : rouge, noir, formes pointues...

- * peindre la route de droite : découverte de l'aquarelle

- * comprendre les subtilités de l'histoire : pourquoi le chevalier a choisi la gauche alors que la princesses lui avait conseillé la droite ?

Le jeu du chevalier :

- * s'approprier la chronologie de l'histoire à travers un jeu numérique

- * réaliser un chevalier en volume : graphisme de la cotte de mailles, coloriage, sensibilisation à la représentation de dos/de face

- * se déplacer sur un grand espace de jeu retraçant l'histoire, avec un dé à chiffres et des contraintes.

L'histoire intégralement :

- * répertorier tous les personnages, décors, éléments nécessaires pour mettre l'histoire en scène

- * réaliser collectivement un décor plan en intégrant les œuvres réalisées autour du panneau (tri selon qu'il s'agit de la route de droite ou de gauche) et déplacer les personnages à l'écoute de l'histoire

- * en petit groupe, reconstituer l'histoire avec ce décor et faire parler les personnages

- * réaliser en pâte à modeler d'autres personnages dangereux et leur trouver un nom composé (travail préalable sur le « Syllabozoo » : lapin+cochon=lachon)