

Scénario

Présentation

Titre : Autour des albums Jumanji et Zathura

Résumé

Travail de lecture écriture autour des deux albums de Chris Van Allsburg

Mots-clés

Album – Zathura – Jumanji - Chris Van Allsburg – fantastique – didapage – traitement de texte

Public visé

Cycle 3 CM1/Cm2

Domaines et champs des programmes

Langage oral :

- Echanger débattre
- Raconter, décrire

Lecture :

- Lire de manière expressive
- Repérer des informations explicites et inférer des informations implicites
- Saisir une atmosphère, le ton du texte en s'appuyant sur son vocabulaire
- Participer à un débat sur une œuvre en confrontant son interprétation à d'autres de manières argumentées

Ecriture :

- rédiger des textes en veillant à la cohérence et à la précision

Vocabulaire :

- Utiliser à bon escient des termes afférents

Domaines de compétences B2i

Compétences B2i

Adopter une attitude responsable

- Si je souhaite récupérer un document, je vérifie que j'ai le droit de l'utiliser et à quelles conditions.

S'approprier un environnement informatique de travail

Toutes les compétences.

Créer, produire, traiter, exploiter des données

Toutes les compétences.

S'informer, se documenter
Toutes les compétences.

Type d'activité
séquence projet sur des albums

Lieu
Classe, salle informatique, classe mobile...

Déroulement.

JUMANJI et ZATHURA Chris Van Allsburg

Objectifs de l'ensemble des séances :

- découvrir l'univers de l'auteur.
- décrire l'univers fantastique : peur, surnaturel, mystère, solitude, ...
- montrer que le fantastique s'ancre dans le réel (faire le lien avec les ouvrages fantastiques lus les années précédentes).
- préparer le travail sur l'album suivant Zathura qui débute à la fin de Jumanji.

JUMANJI

Séance 1 : la découverte du jeu (du début à « ... atteint la ville d'Or »).

Objectifs :

- exprimer des hypothèses en observant les illustrations.
- aller chercher dans le texte les informations pour vérifier les hypothèses.

Matériel :

- 1 photocopie par enfant des illustrations et du texte avec un cache amovible sur le texte.

Déroulement :

1-Observation des illustrations sans le texte et émission d'hypothèses (à noter au tableau)

- description des personnages, des lieux, du moment de la journée, ...
- différencier réel et surnaturel : rien ne semble surnaturel ;
- recherche d'éléments qui font naître des émotions, des peurs.
- hypothèses : ce qui s'est passé, relation entre les personnages, ...

2-Lecture du texte puis vérification des hypothèses :

- abandonner celles qui sont fausses ;
- conserver celles qui paraissent vraies (à noter sur une affiche pour les conserver et les examiner par la suite).

3-Imaginer ce qui va se passer ensuite.

Séance 2 : le début du jeu « La belle affaire... » à « ... l'un de nous gagne »).

Objectifs :

- exprimer des hypothèses en observant les illustrations.
- aller chercher dans le texte les informations pour vérifier les hypothèses.

Matériel :

-1 photocopie par enfant des illustrations et du texte avec un cache amovible sur le texte.

Déroulement :

Même déroulement.

→différencier réel et surnaturel : montrer qu'ils se mélangent ;

Séance 3 : le jeu devient terrifiant (de « Pierre était debout... » à « ... aussi fort qu'elle put.»).

Objectifs :

- exprimer des hypothèses en observant les illustrations.
- aller chercher dans le texte les informations pour vérifier les hypothèses.

Matériel :

-1 photocopie par enfant des illustrations et du texte avec un cache amovible sur le texte.

Déroulement :

Même déroulement.

Séance 4 : le dénouement nous amène vers une autre aventure (de « La vapeur dans la pièce ... » à « ...une grande boîte mince sous le bras. »).

Objectifs :

- exprimer des hypothèses en observant les illustrations.
- aller chercher dans le texte les informations pour vérifier les hypothèses.
- mettre en évidence que l'aventure va continuer.

Matériel :

-1 photocopie par enfant des illustrations et du texte avec un cache amovible sur le texte.

Déroulement :

Même déroulement.

Séance 5 : JUMANJI le film.

Objectifs :

- noter les différences entre l'album et le film.
- prendre plaisir à visionner le film.

Matériel :

-1 DVD de Jumanji.

Déroulement :

1-Visionnage du film.

2-En classe, discussion collective pour déterminer :

- ce qui est fidèle à l'œuvre de l'auteur ;
- ce que les scénaristes du film ont modifié, inventé, supprimé.

Séance 6 : Biographie de l'auteur.

Objectifs :

- connaître la vie et les autres œuvres de l'auteur.
- utiliser un moteur de recherche.
- choisir les sites pertinents et naviguer sur ces sites
- Produire et modifier un texte.

Matériel :

- les ordinateurs de la classe mobile.

Déroulement :

- 1-utilisation du moteur de recherche Google.
- 2-examiner les réponses pour trouver les sites pertinents.
- 3-naviguer sur les sites sélectionnés pour trouver les informations désirées : vie, œuvres, ...
- 4-utilisation d'un logiciel de traitement de texte pour produire une biographie.

ZATHURA

Séance 1 : la découverte du jeu (du début à « ... fila derrière son frère »).

Objectifs :

- exprimer des hypothèses en observant les illustrations.
- aller chercher dans le texte les informations pour vérifier les hypothèses.
- préparer la production de la suite de l'histoire.

Matériel :

- 1 photocopie par enfant des illustrations et du texte avec un cache amovible sur le texte.

Déroulement :

- 1-Observation des illustrations sans le texte et émission d'hypothèses (à noter au tableau)
 - description des personnages, des lieux, du moment de la journée, ...
 - différencier réel et surnaturel : rien ne semble surnaturel ;
 - recherche d'éléments qui font naître des émotions, des peurs.
 - hypothèses : ce qui s'est passé, relation entre les personnages, ...
- 2-Lecture du texte puis vérification des hypothèses :
 - abandonner celles qui sont fausses ;
 - conserver celles qui paraissent vraies (à noter sur une affiche pour les conserver et les examiner par la suite).
- 3-Imaginer ce qui va se passer ensuite.

Séance 2 : Produire la suite de l'histoire « La belle affaire... » à « ... l'un de nous gagne »).

Objectifs :

- produire la suite de l'histoire en s'appuyant sur le début et sur les illustrations de l'album.

Matériel :

- le début de l'album.

-les illustrations de la suite sans le texte.

Déroulement :

Ce travail va prendre plusieurs séances. Il se déroulera comme suit :

1-production à partir des illustrations et du début de l'album.

2-correction avec le code de correction

3-réécriture sans les fautes.

4-mise en page de son album à partir du texte tapé sur traitement de texte et des illustrations scannées.

5-lecture des productions des autres.

6-lecture par le maître de la fin de l'histoire.

Séance 3 : Utilisation du logiciel Didapages pour finaliser la production d'écrits.

Objectifs :

-utiliser Didapages.

-Produire et modifier un texte et une image puis les regrouper.

Matériel :

-les ordinateurs de la classe mobile.

-le TBI.

Déroulement :

Ce travail va prendre plusieurs séances. Il se déroulera comme suit :

1-configuration du logiciel collective (titre, nombre de pages imposé : 30, couleur, ...) avec le TBI : les enfants configurent sur leur machine en suivant la configuration faite par le maître projetée sur le TBI.

2-préparation des pages : un cadre image puis un cadre texte (même procédure avec le TBI) jusqu'à la page 7.

3-préparation des pages suivantes en utilisant la fonction page type (même procédure avec le TBI) jusqu'à la page 30.

4-importation des images en utilisant le menu Media.

5-taper le texte.

Séance 4 : ZATHURA le film.

Objectifs :

-noter les différences entre l'album et le film.

-prendre plaisir à visionner le film.

Matériel :

-1 DVD de Zathura.

Déroulement :

1-Visionnage du film.

2-En classe, discussion collective pour déterminer :

→ce qui est fidèle à l'œuvre de l'auteur ;

→ce que les scénaristes du film ont modifié, inventé, supprimé.

Séance 5 : autorisation de diffusion.

Objectifs :

- aborder le respect des droits d'auteur
- produire une lettre.
- utiliser la messagerie.

Matériel :

- TBI avec ordinateur dédié.

Déroulement :

- 1-Production collective de la lettre.
- 2-Projeter la lettre sur le TBI.
- 3-Envoyer la lettre.
- 4-Lire la réponse et agir en conséquence.

Matériel et connexion

connexion : haut débit, en réseau... Matériel : imprimante, scanner, tableau blanc interactif

Ressources

Album Jumanji et Zathura

Site de l'école des loisirs

Site de l'auteur

Dvd Jumanji Zathura

Logiciels utilisés avec les élèves

Logiciels de traitement de texte, d'image, Didapages

Apports et limites des TIC

- Support interactif et beaucoup plus incitant pour la production d'écrits
- Accès facile et immédiat aux informations