

# La couleuvrine

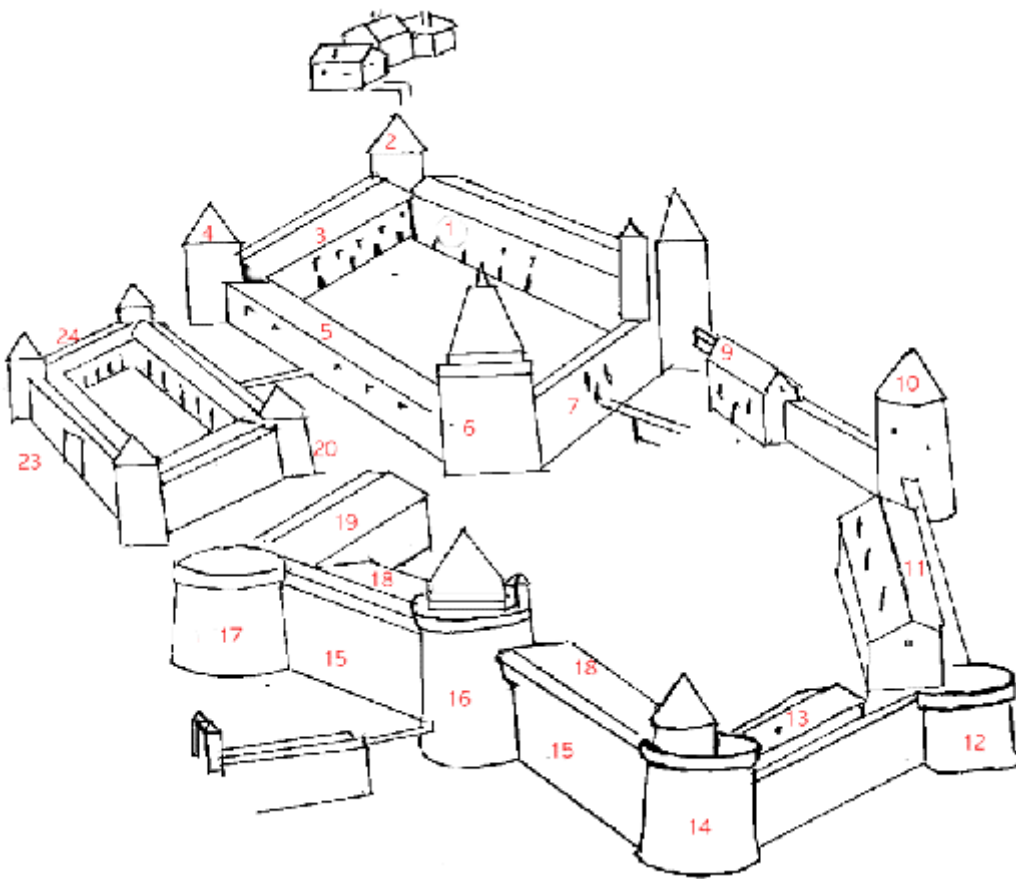
## Michel Tournier

Séance	objectifs	déroulement	organisa tion	Support matériel
<b>1</b>	<p>Créer un horizon d'attente</p> <p>Participer à un débat sur l'interprétation de la couverture.</p> <p>Savoir se servir des échanges verbaux dans la classe.</p> <p>Tenir compte du point de vue des autres.</p>	<p>Etude de la 1<sup>ère</sup> et de la 4<sup>ème</sup> de couverture :</p> <p><b>•1<sup>ère</sup> de couverture :</b> Formuler des hypothèses sur le livre, l'époque, l'action. De quoi peut-il être question ? Le titre est énigmatique : que peut-il signifier ?</p> <p><b>•4<sup>ème</sup> de couverture :</b> Lire le texte. S'agit-il d'un résumé ? Que nous apprend-il ? Quels sont les événements cités ? Que nous apprennent les illustrations et les extraits qui les accompagnent ? Ces informations confirment-elles certaines hypothèses ou permettent-elles d'entrevoir autre chose ?</p>	<p>Collectif</p> <p>Groupes de 2</p>	1 livre/élève
<b>2</b>	<p>Camper le décor</p> <p>Lire et comprendre un document historique simple.</p> <p>Chercher dans un texte les éléments permettant de vérifier des hypothèses.</p> <p>Ecrire un court texte en tenant compte des données connues (écrit de travail)</p>	<p>Lecture par le maître du chapitre 1.</p> <p>• Faire les liens entre le texte lu et les hypothèses faites lors de l'étude de la 1<sup>ère</sup> et de la 4<sup>ème</sup> de couverture.</p> <p>• Situer les lieux sur une carte et les différents personnages de cette période.</p> <p>• Trouver l'explication du titre ou la confirmer.</p> <p>• Donner les titres des différents chapitres et en tenant compte des informations connues et des hypothèses faites, écrire quelques lignes afin d'imaginer ce qui va se passer</p>	<p>Collectif</p> <p>Groupe</p> <p>Individuel</p> <p>individuel</p>	Pages 9 à 13
<b>3</b>	<p>Compléter une carte à partir d'informations prises dans le texte.</p>	<p>• Mettre à jour les cartes en indiquant la progression des anglais.</p>	Groupes	1 livre par enfant passages sélectionnés page 15

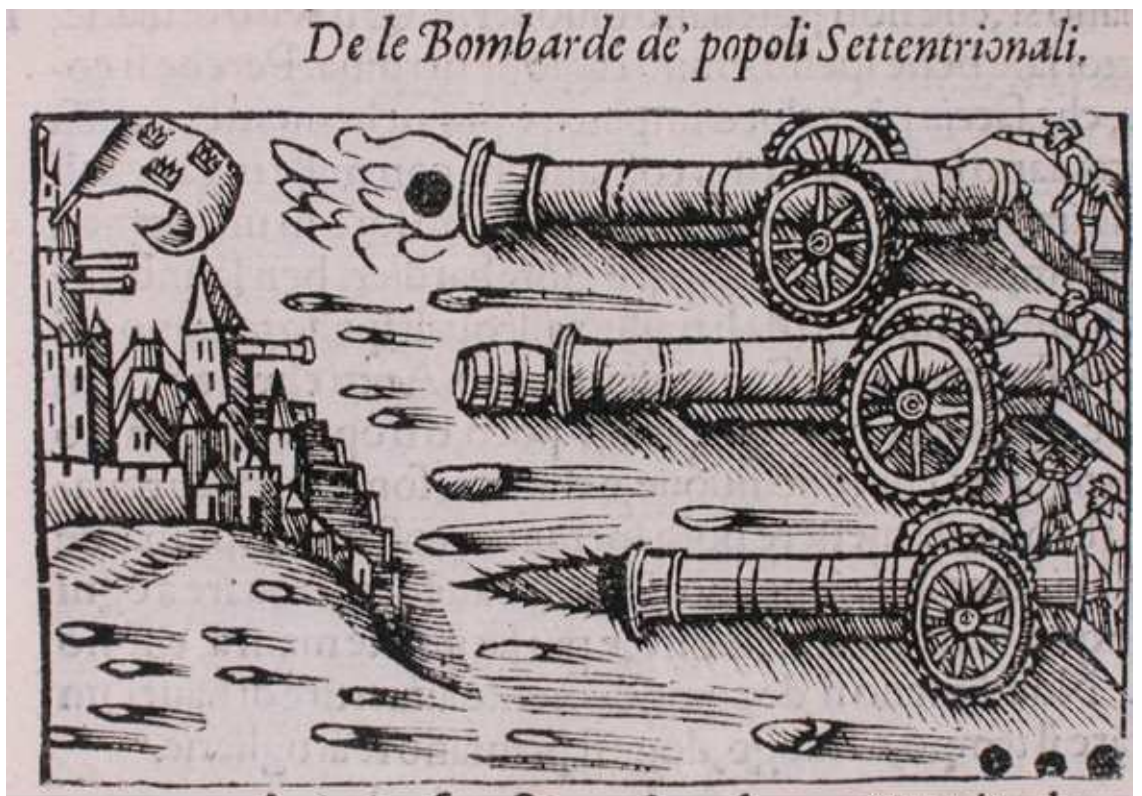
3	<p>Lire un passage et relever le vocabulaire relatif aux objets, aux fonctions de l'époque, aux moyens de défense et à la ville assiégée. Lire des plans, des cartes.</p>	<p>Faire un relevé du vocabulaire ou des informations concernant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-les armes</li> <li>-les titres et les fonctions</li> <li>-le déroulement et l'organisation du siège</li> </ul> <p>Lecture de plans de châteaux.</p>	groupes	<p>Pages 16 à 18 (foi) Page19 (le comte décida)page21(humeur) pages</p>
4	<p>Etablir une carte d'identité de Exmoor Comparer avec Faber.</p> <p>Affiner la compréhension. Utiliser les informations trouvées, faire des liens.</p>	<p>Résumer la situation. Replacer les différents faits :</p> <p>Faber veut aller observer les Anglais et va donc sortir en cachette du château. Il va rencontrer Exmoor.</p> <p>Faire un relevé des traits du personnage Etablir un classement (physique, moral) Chercher tout ce que l'on sait de Faber.</p> <p>« <b>Il</b> se félicitait en même temps que le destin <b>lui</b> offrît <b>ce type</b> comme adversaire. « <b>le lion</b> et <b>le hibou</b> », pensait-il orgueilleusement, et il ne doutait pas que <b>l'oiseau de Minerve</b>, silencieux nocturne et méditatif ne vienne à bout finalement de ce grand fauve vaniteux et braillard. »</p> <p>De qui est-il question ? Rechercher dans un dictionnaire qui est Minerve.</p>	<p>Maître et élèves</p> <p>Groupes</p> <p>Collectif</p> <p>collectif</p>	<p>Pages 24-25(braillard) Et illustration page 23</p> <p>Extrait page 25</p>
5	<p>Trouver des informations dans un texte littéraire.</p> <p>Lire des textes docs</p> <p>Trouver sur la toile des informations simples et les comprendre</p>	<p>Le jeu d'échecs Rechercher :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la définition du jeu et de celle des échecs selon Faber</li> <li>- l'origine du jeu</li> <li>- les pièces, leur déplacement</li> </ul> <p>Lecture de textes sur l'origine du jeu. Lecture d'image (enluminure) : situer l'époque, le lieu.</p> <p><a href="http://www.kidadoweb.com">www.kidadoweb.com</a> lien pour échec et mat et mokrane.com</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire connaissance avec les pièces du jeu</li> <li>- la disposition des pièces</li> </ul>	<p>Groupes</p> <p>Groupes</p> <p>Séance décrochée</p>	<p>Pages 26-27</p> <p>Page 27</p> <p>Page 27</p> <p>Séance décrochée</p>







Plan du château de Blain



© Biblioteca Casanatense

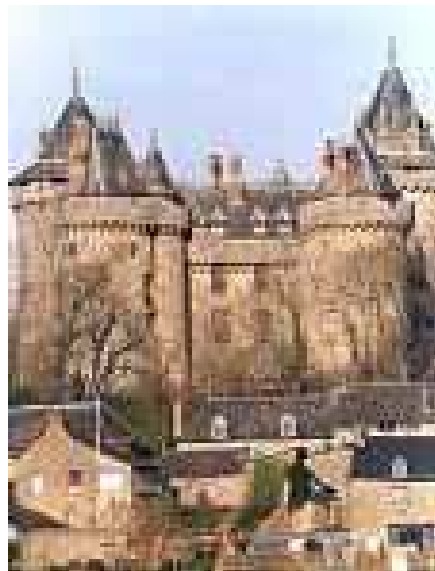


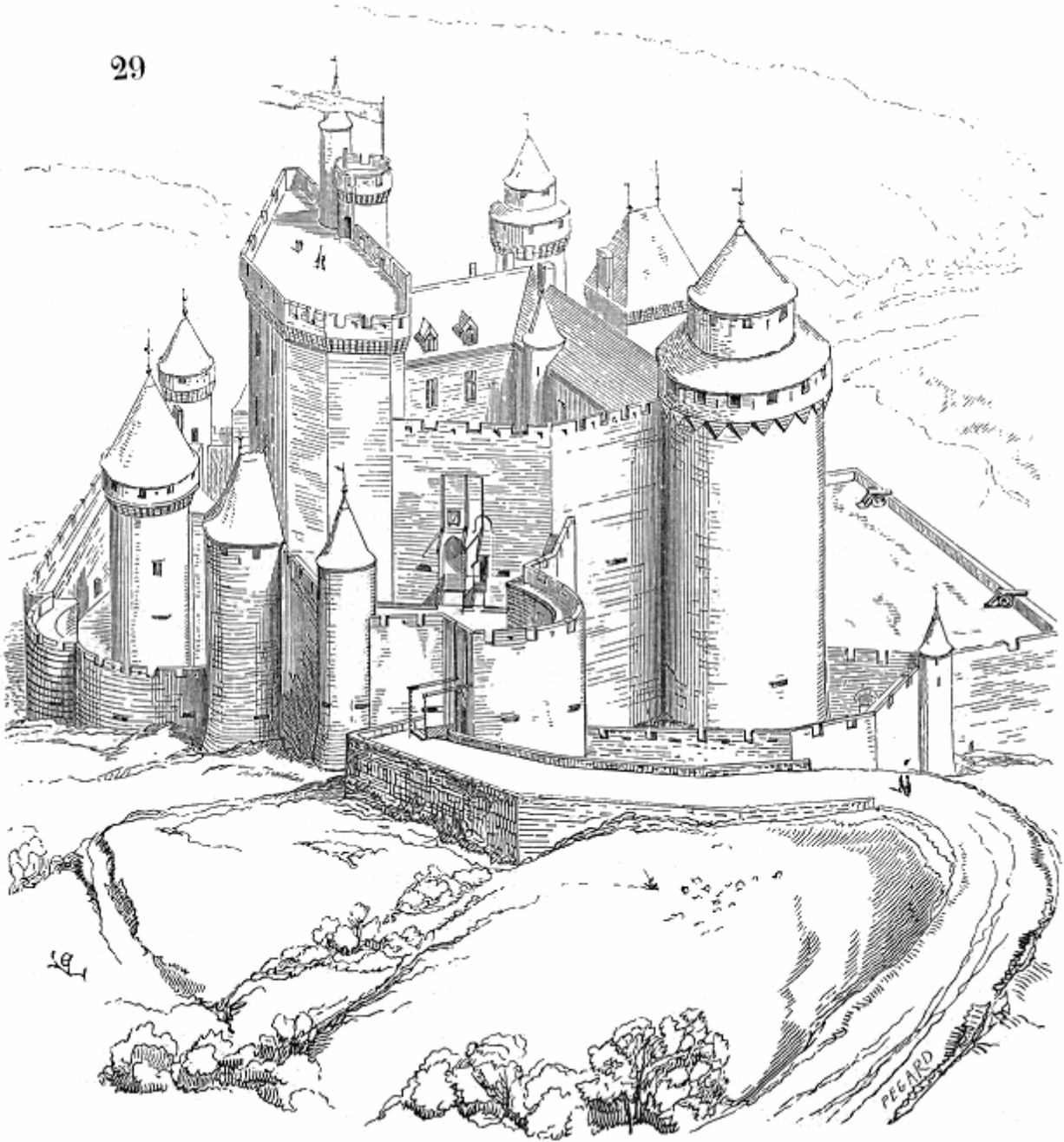


châteaugiron



Combourg





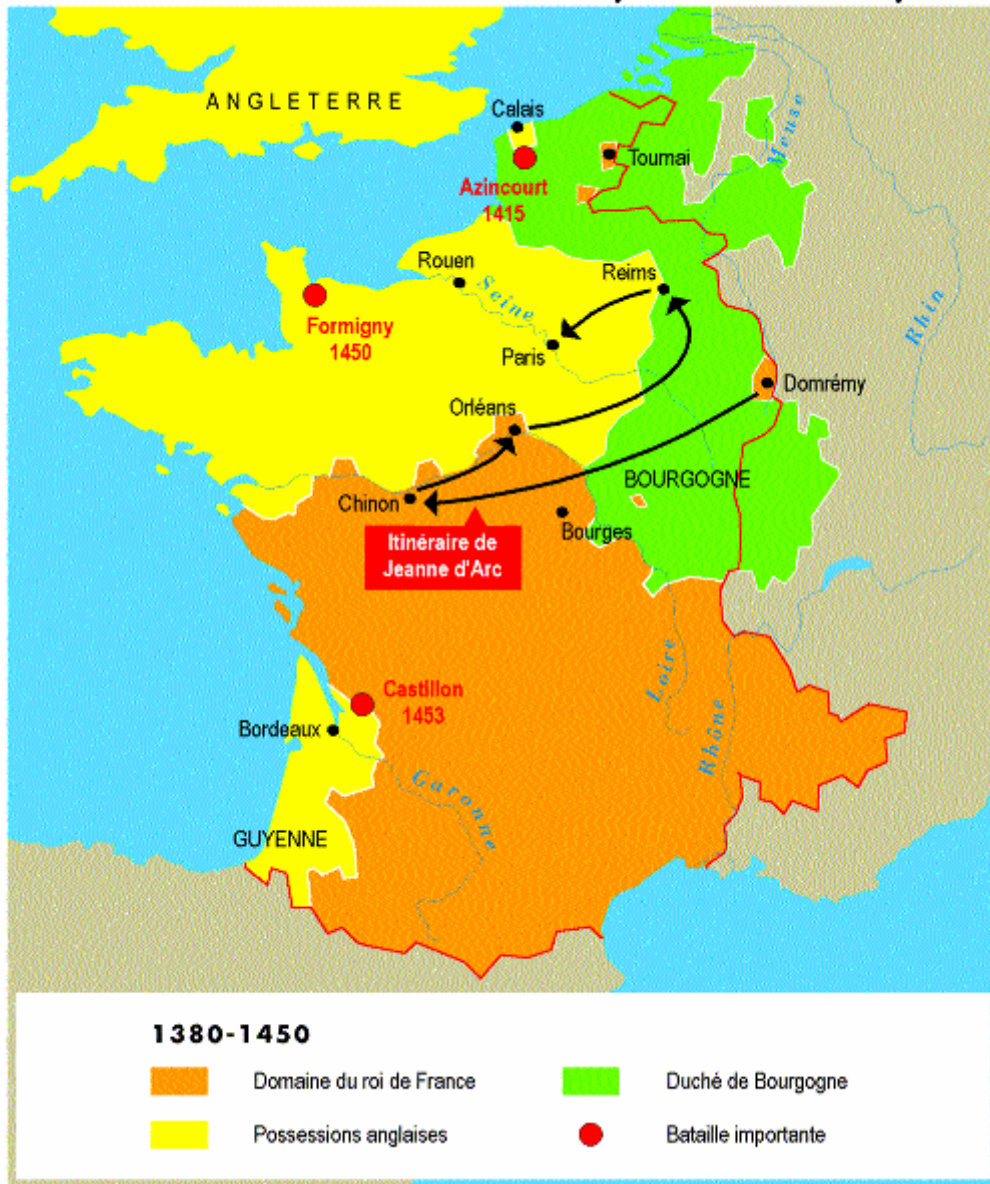
Château de BONAGUIL

# LA GUERRE DE CENT ANS (1337-1360)

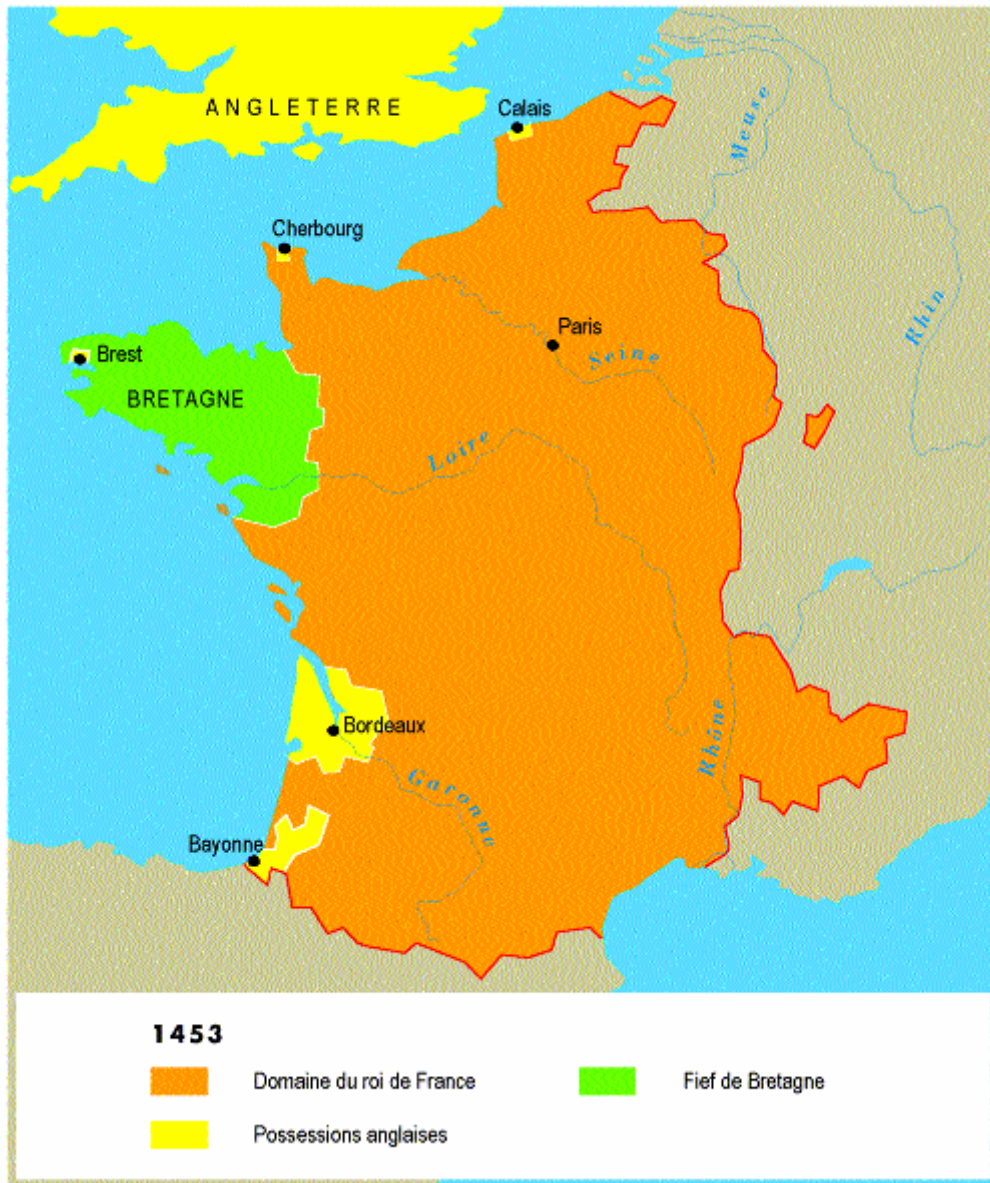




# LA GUERRE DE CENT ANS (1380-1450)



# LA GUERRE DE CENT ANS (FIN DE LA GUERRE : 1453)



## **Histoire du Jeu d'Echecs**

Histoire du Jeu d'Echecs:

Le jeu d'échecs a eu lieu, pour la première fois en Inde vers 455 de notre ère.

Le Précepteur du Raja Shek Rama, appelé Sissa, s'est inspiré d'un jeu indien Shaturanga (jeu avec 64 cases) pour mettre en place le jeu représentant le monde matériel et sa dualité- Pour ce faire, il utilise: Un Tableau de 8 cases sur 8 alternativement noires et blanches. Des Pièces symbolisant les lois de la nature telles que Le Roi représente l'homme le plus important, qui se voit confronté aux épreuves de la vie qui peuvent lui faire obstacles. Le Cavalier peut sauter les obstacles...

Les armées Arabes du Calife Omar furent pris de passion de ce jeu quelques décennies plus tard en Perse. Ils l'ont tellement apprécié qu'ils y portent quelques modifications, ils séparèrent les 64 cases en 32 cases blanches et autant de noires. Le mot Echecs vient de l'arabe "Sheiks" qui signifie chefs ou sage. Ils diffusèrent ce jeu dans tout le bassin méditerranéen.

Le jeu d'échecs s'est par la suite propagé à travers le monde entier en extrême Orient, en Europe etc.

Des livres sur le jeu "Echec et mat" apparurent et favorisèrent son développement.

Le jeu "Echec et mat" reste l'un des jeux qui favorise la sagesse.