



Le joueur de flûte

Thèmes : Le conte et la légende

FICHE PÉDAGOGIQUE ADAPTÉE CE2 ET CM1 - TESTÉE EN CLASSE

Temps cumulé des séances : 8H50

Prévoir 1 livre pour 2 élèves + 1 livre enseignant.

Séance n°1 - Découvrir le livre (0H35)

Français

Séance n°2,3,4 - Lire et comprendre le texte (3H)

Français

Séance n°5 - Le temps des verbes (pour CM1 - 0H20)

Français

Séance n°6 - Développer son jugement (1H)

Français et enseignement moral et civique (improvisation/jeu de rôle)

Séance n°7,8 - Ressentir les émotions d'une oeuvre et retranscrire des émotions (2H)

Français et arts plastiques ou éducation musicale (production)

Séance n°9 - Contes et légendes (1H15)

Français

Séance n°10 - Placer l'histoire sur une carte et sur l'échelle du temps (0H40)

Questionner le monde



Comprend :

- Fiches enseignant : explication du déroulé de la séance + documents à projeter au tableau + corrections
- Fiches élèves avec exercices

LE LIVRE

L'histoire du joueur de flûte
+ l'origine de la légende

- Textes illustrés couleur 20 pages
- Historique de la légende 2 pages
- Livre cartonné dos toilé
- ISBN : 979-10-90093-13-3

Les auteurs du livre :

Textes :

Julie Nakache : romancière et professeur de lettres, elle a écrit les textes d'un livre illustré par Cécile Vallade *Polyphonte* chez Eidola éditions, et trois romans aux éditions d'Ecart : *Il neige un peu de lui sur le seuil où elle attend*, *Portraits au visage manquant* et *Le reflet des méduses*

Illustrations :

Marie Caillou : illustratrice, auteur de BD, et réalisatrice de dessins animés, elle a dessiné, avec Hubert au scénario, *La chair de l'araignée* et *La ligne droite* chez Glénat, *Les monstres de Mayuko* chez Dargaud. Elle a illustré *Le chat botté* et *Ali Baba* chez Milan et *L'autre cendrillon* au Père Castor. Elle a réalisé un des courts métrages des films *Loulou et autres loups* et *Peur(s) du noir*.

Patricia Feuillard, professeure des écoles, et Claire Simon, professeure de français, ont participé à la réalisation de cette séquence, ainsi que Delphine Rieu.

©Eidola éditions 2018
Avec l'aide financière du Pôle image Magélis





Domaines et compétences :

Français :

Lecture et compréhension de l'écrit :

Mobilisation de connaissances lexicales et de connaissances portant sur l'univers évoqué par les textes.



Objectifs spécifiques de la séance :

Repérer les informations importantes sur une couverture de livre.
Émettre des hypothèses sur le contenu de l'ouvrage.



Matériel nécessaire :

1 livre pour 2 élèves + 1 fiche d'exercice par élève.



Déroulement de la séance

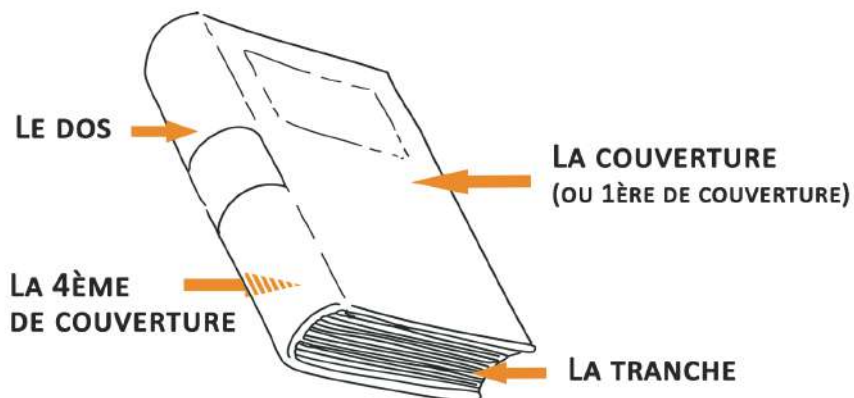
- 1 - Découverte du livre
- 2 - Réinvestissement individuel



1 - Découverte collective

Les élèves ont le livre en main.

L'enseignant donne aux élèves les noms des faces du livre et note les mots au tableau.



L'enseignant demande aux élèves de décrire ce qu'ils voient sur la couverture puis la quatrième de couverture.

L'enseignant note au fur et à mesure au tableau les mots suivants introduits par les élèves et l'enseignant : titre, auteurs, maison d'édition, logo, dessin / illustration, résumé, ISBN, code-barres, prix, autres titres de la collection.

La couverture :

• Vocabulaire

• Que trouve-t-on sur la couverture ?

- **le titre** : *Le joueur de flûte*
- **le nom des auteurs (auteur des textes et des illustrations)** : Julie Nakache et Marie Caillou
- **le nom de la maison d'édition** : Eidola éditions
—> rôle de la maison d'édition : imprimer les livres, les mettre à disposition du public et en faire la promotion.
- **le logo de la maison d'édition** : Un hibou
- **Quelles indications donne l'illustration ? :**

Description des vêtements : qu'inspirent-ils ? Sont-ils modernes ? Rappellent-ils une époque ?

Derrière lui, des maisons, une vieille enseigne en fer forgée, la silhouette d'un château :

Où se déroule l'histoire ? En ville ? Dans un village ? ...

Quelles caractéristiques ont les maisons ? Les colombages.

Quel animal voit-on ? Les rats.

Quel est l'instrument de musique joué par le musicien ? La flûte, un instrument à vent très ancien/archaïque (paléolithique supérieur).

La 4ème de couverture :

• Vocabulaire

• Que trouve-t-on sur la 4ème de couverture ?

- **une illustration**
- **ISBN d'identification du livre et le code-barres** :
—> ISBN : numéro international qui permet d'identifier de manière unique chaque livre (tous les livres d'un même titre, d'une même édition) publié.
—> Code-barres : code utilisant des barres verticales lues par un lecteur optique, qui permet l'identification de l'article. C'est donc un code graphique de l'ISBN du livre.
- **Le prix**

• Emettre des hypothèses

D'après les éléments de la couverture et de la 4ème de couverture, de quoi peut parler le livre ? A quelle époque se déroule d'histoire ?



2 - Réinvestissement individuel

Chaque élève dispose d'une fiche à compléter.

Après correction, celle-ci sera à ranger dans ses documents de lecture.



- Relie au bon endroit les mots pour chaque figure :

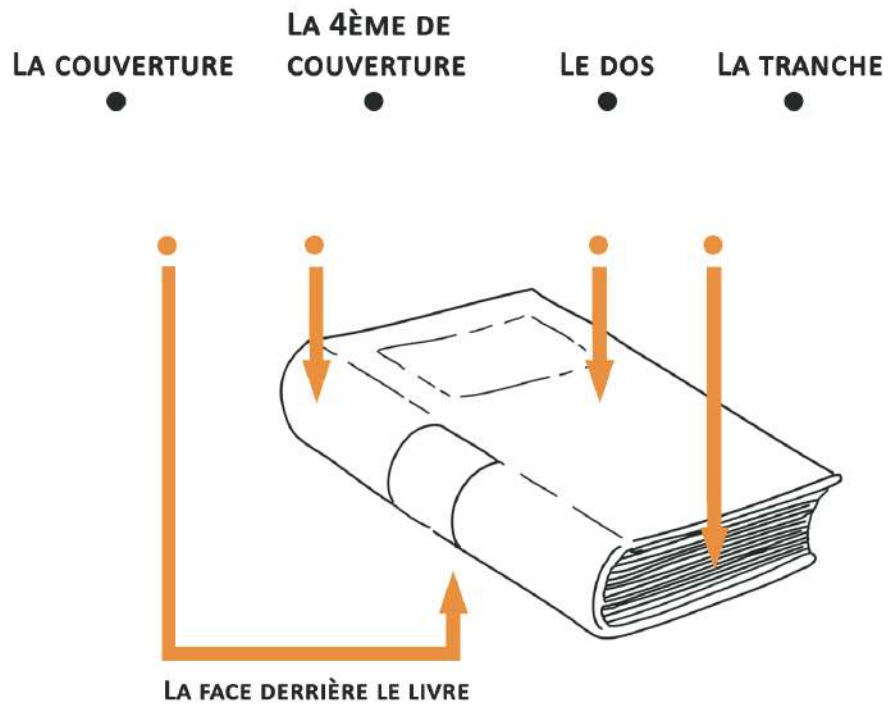


Figure 1 :



Figure 2 :



Domaines et compétences :

Français :

Lecture et compréhension de l'écrit :

Comprendre un texte.

Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)

Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris, s'en servir pour mieux comprendre.



Objectifs spécifiques de la séance :

Lire un livre, le comprendre.



Matériel nécessaire :

1 livre pour 2 élèves + 1 fiche d'exercice par élève + livre enseignant.



Déroulement de la séance

Séance 2 : 4 premières double pages de l'histoire

A + B + C + D + 1 réinvestissement individuel (E)

Séance 3 : 3 double pages suivantes de l'histoire

A + B + C + D

Séance 4 : 3 dernières double pages de l'histoire

A + B + C + D + 1 réinvestissement individuel (E)



A - Hypothèses de lecture

Les élèves font des hypothèses d'après les dessins à chaque séance 2, 3 et 4.



B - Lecture

Lecture en classe par l'enseignant pour les séances 2,3 et 4.



C - Relever le vocabulaire difficile

Séance 2 :

Fort longtemps	Vivre à l'abri de quelque chose	Fortuné
Bourg	Bienheureux	Prospre
Ne.. guère...	Festoyer	Le guet
Velus	Pas cadencé	Festin
Infiltrer	Tourelles	Chaumières
Engloutir		Se ruer

Séance 3 :

Barricader	Allure	Dégingandé	Pas
Aérien	Arborait	Bourse	Dissonant
Interpréter	Strident	Criard	
Porte-étendard	Enjambées	Envouté	

Séance 4 :

Monnaies trébuchantes	Tenir lieu de ...	Arborer	Tourner les talons
En guise de...	Harmonieux	Voltiger	Enchanté
Singulier	Entamer	Féérique	Ensorcelé
Affluer	Prodigieux	Grisé	Mélopée
Avoir beau...	Subjugué	Fabuleux	Infortuné



D - Compréhension de l'ouvrage

Découverte collective : les enfants doivent trouver le rôle des personnages de l'histoire, puis remplissent leur fiche individuelle.

PERSONNAGES	RÔLE DES PERSONNAGES DANS L'HISTOIRE
Les habitants adultes du village/ les villageois	<ul style="list-style-type: none"> Séance 1 : Envahis par des rats, ils vivent une catastrophe. Ils sont les personnages à aider. Séance 2 : Acceptent une aide extérieure pour se débarrasser des rats. Séance 3 : Ne tiennent pas leur promesse de payer le joueur de flûte en échange du service rendu (les débarrasser des rats). Ils deviennent la cause de leur malheur.
Les rats	<ul style="list-style-type: none"> Séance 1 : Animaux qui apportent des nuisances. Ils sont l'obstacle de l'histoire à surmonter. Séance 2 : Sont éloignés du village.
Le joueur de flûte	<ul style="list-style-type: none"> Séance 2 : Apparition du personnage principal. Il propose son aide contre de l'argent. C'est lui qui va trouver des solutions. C'est le héros. Séance 3 : Il emmène les enfants loin du village pour se venger des villageois qui n'ont pas tenu parole. De personnage sauveur il devient personnage qui apporte le malheur.
Les enfants des villageois	<ul style="list-style-type: none"> Séance 3 : Personnages qui servent la vengeance du joueur de flûte. On ne sait pas ce qu'ils deviennent.



E - Réinvestissement individuel

Chaque élève dispose d'une fiche à compléter (séances 2 et 4). Expliquer le mot synonyme.



PERSONNAGES	RÔLE DES PERSONNAGES DANS L'HISTOIRE
Les habitants adultes du village/ les villageois	Séance 1 : Séance 2 : Séance 3 :
Les rats	Séance 1 : Séance 2 :
Le joueur de flûte	Séance 2 : Séance 3 :
Les enfants des villageois	Séance 3 :



Prénom :

Exercice séance 2 :

Il y a fort longtemps, vivaient, à l'abri de la misère, des villageois fortunés. Dans leur bourg, le soleil brillait, même en hiver. À longueur de journée, tous les habitants, bienheureux et prospères, se régalaient de mets délicieux. La nourriture ne manquait guère ; été, automne, comme hiver, on trouvait toujours de quoi festoyer. Hélas, les chanceux villageois ne partageaient guère. C'était là leur défaut.

CE2 et CM1 : Surligne sur les phrases ci-dessus les mots ou groupes de mots qui montrent que les villageois ont une belle vie.

CM1 : Réécris les phrases ci-dessus en changeant les mots par leurs contraires pour que les villageois soient pauvres et malheureux mais généreux :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Prénom :

Exercice séance 4 :

Relie les mots à leurs synonymes :

- | | |
|-------------|---------------------------------|
| Festoyer • | • Riche |
| Fortuné • | • Faire la fête |
| Affluer • | • Petit village |
| Bourg • | • Aliments, nourriture |
| Fabuleux • | • fasciné, ébahi |
| Mélopée • | • Fantastique,
• merveilleux |
| Subjugué • | • Mélodie |
| Hanter • | • Arriver nombreux |
| Infortuné • | • Préoccuper,
• tourmenter |
| Mets • | • Malchanceux,
• malheureux |



Exercice séance 2 :

CE2 et CM1 : **Surligne les mots ou groupes de mots qui montrent que les villageois ont une belle vie :**

Il y a fort longtemps, vivaient, à l'abri de la misère, des villageois fortunés. Dans leur bourg, le soleil brillait, même en hiver. À longueur de journée, tous les habitants, bienheureux et prospères, se régalaient de mets délicieux. La nourriture ne manquait guère ; été, automne, comme hiver, on trouvait toujours de quoi festoyer. Hélas, les chanceux villageois ne partageaient guère. C'était là leur défaut.

CM1 : **Réécrit les phrases en changeant les mots par leurs contraires pour que les villageois soient pauvres et malheureux mais généreux :**

Il y a fort longtemps, vivaient, dans la misère, de pauvres villageois. Dans leur bourg, le soleil ne brillait pas/il pleuvait, même en été. À longueur de journée, tous les habitants, malheureux et miséreux/misérables/pauvres, mangeaient/avaient de l'affreuse/ infecte/horrible/mauvaise nourriture/aliments/pitance. La nourriture manquait ; été, automne, comme hiver, on ne trouvait jamais de quoi manger/s'alimenter/festoyer. Mais, les malchanceux villageois partageaient. C'était là leur qualité.

Exercice séance 4 :

Relie les mots à leurs synonymes :

- | | |
|-------------|----------------------------|
| Festoyer • | • Riche |
| Fortuné • | • Faire la fête |
| Affluer • | • Petit village |
| Bourg • | • Aliments, nourriture |
| Fabuleux • | • fasciné, ébahi |
| Mélopée • | • Fantastique, merveilleux |
| Subjugué • | • Mélodie |
| Hanter • | • Arriver nombreux |
| Infortuné • | • Préoccuper, tourmenter |
| Mets • | • Malchanceux, malheureux |



Domaines et compétences :

Français :

Comprendre comment se forment les verbes et orthographier les formes verbales les plus fréquentes (*lien avec l'écriture*).

» Notions de marques liées au temps.



Objectifs spécifiques de la séance :

Identifier les éléments d'une œuvre qui indiquent l'époque à laquelle se déroule l'histoire.

Les verbes et leurs temps.



Matériel nécessaire :

1 livre pour 2 élèves + 1 fiche par élève.



Déroulement de la séance

Une fiche d'exercice (1 exercice pour les CE2 et 2 exercices pour les CM1).



1 - Exercice

L'enseignant donne à chaque élève une fiche à remplir.
Il la corrigera.



Prénom :

Exercice 1 :

- **Entoure les éléments du livre qui montrent que l’histoire se situe à une autre époque :**

Les maisons Les vêtements Les nuages Le vocabulaire
 Les instruments de musique La végétation Les animaux

- **Recopie les premiers mots du conte qui indiquent l’époque.**

.....

- **Quel est le temps des verbes utilisé sur la première page ?**

.....

Conclusion : plusieurs éléments nous indiquent le temps de l’histoire : les dessins, le vocabulaire et la conjugaison.

Exercice 2 (CM1) :

Surligne les verbes au passé et souligne leur sujet.

Une nuit, perché en haut de sa tour, Monsieur Le guet aperçut au loin, venant des contrées voisines, une colonne noire et poilue qui approchait le village. L’armée des petits velus avançait, d’un pas cadencé, dans la neige. Les soldats rats rampaient par milliers. Poussés par la faim, attirés par pommes, pains, poissons, jambons, ils se préparaient eux aussi au festin.

Monsieur Le guet, affolé par cette armée de rats affamés manqua de tomber du haut de sa tour. Il sonna la cloche pour alerter les villageois. Hélas, les murailles arrêtent les hommes pas les rats ! L’armée de velus infiltra les fissures, escalada les tourelles, se faufila dans le bourg et pénétra à l’intérieur des chaumières.

Réécris ces verbes au présent en conservant la même personne.



Exercice 1 :

- Entoure les éléments du livre qui montrent que l'histoire se situe à une autre époque :

Les maisons Les vêtements Les nuages Le vocabulaire
 Les instruments de musique La végétation Les animaux

- Recopie les premiers mots du conte qui indiquent l'époque.

... Il y a fort longtemps.....

- Quel est le temps des verbes utilisé sur la première page ?

... Le passé / l'imparfait

Conclusion : plusieurs éléments nous indiquent le temps de l'histoire : les dessins, le vocabulaire et la conjugaison.

Exercice 2 :

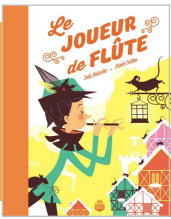
Surligne les verbes au passé et souligne leur sujet.

Une nuit, perché en haut de sa tour, Monsieur Le guet aperçut au loin, venant des contrées voisines, une colonne noire et poilue qui approchait le village. L'armée des petits velus avançait, d'un pas cadencé, dans la neige. Les soldats rats rampaient par milliers. Poussés par la faim, attirés par pommes, pains, poissons, jambons, ils se préparaient eux aussi au festin.

Monsieur Le guet, affolé par cette armée de rats affamés manqua de tomber du haut de sa tour. Il sonna la cloche pour alerter les villageois. Hélas, les murailles arrêtaient les hommes pas les rats ! L'armée de velus infiltra les fissures, escalada les tourelles, se faufila dans le bourg et pénétra à l'intérieur des chaumières.

Réécris ces verbes au présent en conservant la même personne.

__ aperçoit __ __ approche __ __ avance __ __ rampent __ __ se préparent __
 __ manque __ __ sonne __ __ infiltre __ __ escalade __ __ se faufile __ __ pénètre __



Domaines et compétences :

Français :

Langage oral

Participer à des échanges dans des situations diversifiées.

Enseignement moral et civique :

Comprendre qu'il existe une gradation des sanctions et que la sanction est éducative.



Objectifs spécifiques de la séance :

Développer son jugement.



Matériel nécessaire :

Aucun.



Déroulement de la séance

1 - Débat

2 - Improvisation / jeu de rôle



1 - Débat

L'enseignant pose les questions suivantes et doit faire émerger les réflexions et argumentations.

Pourquoi le joueur de flûte se venge-t-il ?

Les villageois ont un comportement égoïste et ne tiennent pas leur promesse.

Il faut respecter les valeurs de respect, entraide, honnêteté, promesse...

A-t-il raison d'enlever les enfants à leurs parents ?

La vengeance est démesurée et les enfants n'y sont pour rien dans l'avarice/cupidité/radinerie de leurs parents.

Il faut mesurer la réponse à une mauvaise action. Essayer de trouver des solutions plutôt que d'user de violence ou de se venger.

Au lieu d'enlever les enfants, qu'est-ce que le joueur de flûte aurait pu faire ?

Les enfants doivent trouver comment par le dialogue on peut tenter de résoudre les choses.

Le joueur de flûte charme les enfants avec sa flûte, mais il aurait pu le faire avec de belles promesses. Faut-il suivre un inconnu même si on est sous le charme de belles promesses ?



2 - Improvisation / jeu de rôle

1 - L'élève dans le rôle du joueur de flûte tente d'argumenter avec un élève dans le rôle du villageois pour se faire payer. Le villageois doit aussi argumenter son refus. Les élèves doivent observer qui a trouvé les meilleurs arguments (le joueur de flûte ou le villageois ?).

2 - L'élève dans le rôle du joueur de flûte tente de charmer un enfant avec des promesses et l'élève dans le rôle de l'enfant doit résister en argumentant.



Séances n°7-8 - Ressentir les émotions d'une oeuvre et retranscrire des émotions.

CE2 et CM1

Temps : 1H/séance



Domaines et compétences :

Français :

Comprendre un texte.

Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir pour mieux comprendre.

Arts plastiques :

La narration et le témoignage par les images.

L'expression des émotions.

Arts plastiques ou éducation musicale :

Explorer et imaginer.

Echanger, partager.



Objectifs spécifiques de la séance :

Lire un livre, le comprendre.

Développer son jugement.



Matériel nécessaire :

1 livre pour 2 élèves

+ matériel d'art plastique si c'est le choix de la production artistique.



Déroulement des séances

Séance 7 en deux parties (1H) : A et B.

Séance 8 (1H) : il faut choisir l'option arts plastiques ou l'option éducation musicale.



Séance 7 - A - Compréhension texte et images

Les enfants comparent les deux images ci-dessous et l'enseignant demande aux élèves comment, par le texte et les images, on peut différencier les musiques.



On entendit d'abord, discrètement, une note s'élevant de la place du village, puis une autre, et encore une autre, aiguë et dissonante : le mystérieux jeune homme jouait de la flûte. Soudain, ses dix doigts, déchainés, se mirent à interpréter un terrible morceau. Des notes stridentes et criardes volèrent dans les airs si bien que même le porte-étendard se boucha les oreilles. Nul n'avait jamais entendu une aussi terrible mélodie.



Peu de temps après, on revit le mystérieux jeune homme. De ses longs doigts jaillirent, cette fois, des notes harmonieuses qui voltigèrent sur les toits. Au son de la flûte enchantée et séduits par cette musique singulière, tous les petits enfants entamèrent une danse féérique.

	LES RATS	LES ENFANTS
Texte	<ul style="list-style-type: none"> • « notes aiguës et dissonantes », • « stridentes et criardes », « se boucha les oreilles », « terrible mélodie ». 	<ul style="list-style-type: none"> • « notes harmonieuses », « flûte enchantée », « séduits par cette musique », « danse féerique », « sautillant joyeusement », « prodigieuse farandole ».
Dessin	<ul style="list-style-type: none"> • Demander aux enfants de trouver différents mots pour décrire la portée de notes : • Des portées de notes anguleuses, des notes carrées, une clé de sol épineuse, piquante. • Attitude du personnage spectateur : se bouche les oreilles et s'enfuit. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demander aux enfants de trouver différents mots pour décrire la portée de notes : • Des portées de notes souples, ondulantes, arrondies, notes rondes, clé de sol avec de belles courbes. • Attitude des personnages : joyeux et dansants.



Séance 7 - B - Préparation à la production artistique

Choisir une discipline artistique :

- **Arts plastiques :**

Travail sur les formes dissonantes et harmonieuses / les courbes et les angles / l'ordre et le désordre / couleurs chaudes et froides, etc.

Les élèves doivent, en classe entière, vérifier que les couleurs ne transmettent pas toutes la même émotion. Même chose pour les formes, les matières etc, en fonction de ce que l'enseignant aura choisi d'aborder.

- **Musique :**

Travail sur les sons dissonants et harmonieux / aigus et graves / forts et doux

Possibilité d'écoute de musiques dissonantes et harmonieuses, de sons dissonants et harmonieux.

Les élèves doivent, en classe entière, vérifier que les sons ne transmettent pas toutes la même émotion, ni les rythmes, ni la puissance sonore. Vérifier avec la voix, en tapant ou frottant sur les parties du corps, avec les objets que l'on trouve dans la classe (objets en bois, métalliques, plastiques...).



Séance 8 : Production artistique

- **Arts plastiques :**

Chaque élève doit choisir deux émotions opposées puis chercher comment par les formes, les couleurs, les matières etc, modifier l'impression qu'un dessin peut transmettre.

L'enfant doit produire deux dessins, un pour chaque émotion. La base du dessin doit être la même mais avec quelques modifications dans le traité.

Chaque élève doit ensuite les présenter à la classe, et les enfants doivent deviner les émotions que chaque élève a voulu transmettre.

- **Musique :**

Travail de production collective :

Composer une musique harmonieuse et la transformer en musique dissonante.

Les enfants peuvent utiliser leurs voix et tous les éléments de la classe qui peuvent produire du son. Avant de faire la production, ils doivent tester comment ces éléments peuvent créer un son agréable ou non selon la façon dont ils sont utilisés.



Domaines et compétences :

Français :

Lecture et compréhension de l'écrit :

Mobilisation de connaissances lexicales et de connaissances portant sur l'univers évoqué par les textes.



Objectifs spécifiques de la séance :

Comprendre les contes et les légendes.



Matériel nécessaire :

Imprimer les cartons et les découper.



Déroulement de la séance

- 1 - Lecture du livre par l'enseignant (les deux pages « La légende »)
- 2 - Définition du conte et de la légende
- 3 - Exercice classe entière + restitution
- 4 - Recherche + restitution



1 - lecture

Lecture par l'enseignant de la deuxième partie du livre (la légende)



2 - De la légende au conte

L'enseignant questionne les élèves.

Qu'apprend-on dans cette double page ?

- 1- Le conte est issu d'une légende.
- 2- Plusieurs faits réels pourraient être la source de cette légende.

Qu'est-ce
qu'une
légende ?

- Récit merveilleux, dont on ne sait s'il est vrai ou pas, où les faits historiques sont
- transformés par l'imagination populaire ou l'invention poétique. Il se transmet de
- bouche à oreille.

Qu'est-ce qu'un
conte ?

- Récit de faits imaginaires écrits par un auteur, qui fait appel au merveilleux.



3 - Exercice classe entière :

Imprimer et découper les cartons ci-dessous.

L'enseignant fait deux colonnes au tableau : Contes et Légendes

Il demande aux enfants de la classe de placer les cartons découpés au tableau dans la bonne colonne. Il leur demande ensuite de trouver d'autres idées pour compléter le tableau.

Ensuite les élèves reportent les noms sur leur fiche.

À placer dans la colonne légendes :

Fantôme

Père Noël

Fée

Marchand
de sable

Petite
souris

Troll

À placer dans la colonne contes :

La reine
des
neiges

Les 3
petits
cochons

Boucle
d'or

Aladin

Blanche-
Neige

Barbe
bleue



Parmi les auteurs célèbres, qui a écrit un conte d'après cette légende ?

Les frères Grimm. L'enseignant donne la réponse ou demande à des élèves de regarder dans la bibliothèque de l'école si le livre s'y trouve (rappel de la séance 1 sur la couverture).

Connaissez-vous d'autres contes écrits par les frères Grimm ?

Rechercher dans la bibliothèque de l'école des livres écrits par les frères Grimm (rappel de la séance 1 sur la couverture).

ex :

Blanche-Neige

Cendrillon (version modifiée de celle de Charles Perrault)

La Belle au bois dormant (version modifiée de celle de Charles Perrault)

Le Petit Chaperon rouge (version modifiée de celle de Charles Perrault)

Les Musiciens de Brême

Le Vaillant Petit Tailleur

Tom Pouce

Hansel et Gretel

Blanche-Rose et Rose-Rouge

Raiponce (Rapunzel)

Nain Tracassin - Le serpent blanc - Le Roi Barbe d'Ours - Frérot et Sœurlette

La Petite Gardeuse d'oies - La Vraie Fiancée - L'Eau de la vie

Le Roi Grenouille ou Henri de Fer - Le Roi de la montagne d'or - Dame Holle

Ensuite les élèves restituent dans leur fiche.



Fiche à compléter :

Qu'est-ce qu'une légende ? : Récit merveilleux, dont on ne sait s'il est vrai ou pas, où les faits historiques sont transformés par l'imagination populaire ou l'invention poétique. Il se transmet de bouche à oreille.

Qu'est-ce qu'un conte ? : Récit de faits imaginaires écrits par un auteur, qui fait appel au merveilleux.

Noter dans les bonnes colonnes ci-dessous les contes et légendes

Contes	Légendes

Parmi les auteurs célèbres, qui a écrit un conte d'après cette légende ?

.....

Connaissez-vous d'autres contes écrits par les frères Grimm ?

.....

.....



Séance n°10 - Placer l'histoire sur une carte et l'échelle du temps

CE2 et CM1

Temps : 0H40



Domaines et compétences :

Questionner le monde :

Se situer dans l'espace

Lire des plans, se repérer sur des cartes.

Se situer dans le temps

Situer des événements les uns par rapport aux autres

» Continuité et succession, antériorité et postériorité, simultanéité

Repérer et situer quelques événements dans un temps long.



Objectifs spécifiques de la séance :

Placer le conte étudié dans l'espace et le temps.



Matériel nécessaire :

1 fiche par élève + projeter la fiche au tableau.



Déroulement de la séance



Exercices :

L'enseignant donne à chaque élève une fiche à remplir. Ils peuvent s'aider du livre (2ème partie)

Exercice 1 :

L'enseignant projette la fiche au tableau et remplit la carte avec eux, puis les élèves reportent les noms sur leur carte. Possibilité de rechercher sur une carte de l'Europe présente dans la classe.

Exercice 2 :

L'enseignant explique aux élèves comment fonctionne la frise, puis les élèves remplissent la fiche en autonomie.



Prénom :

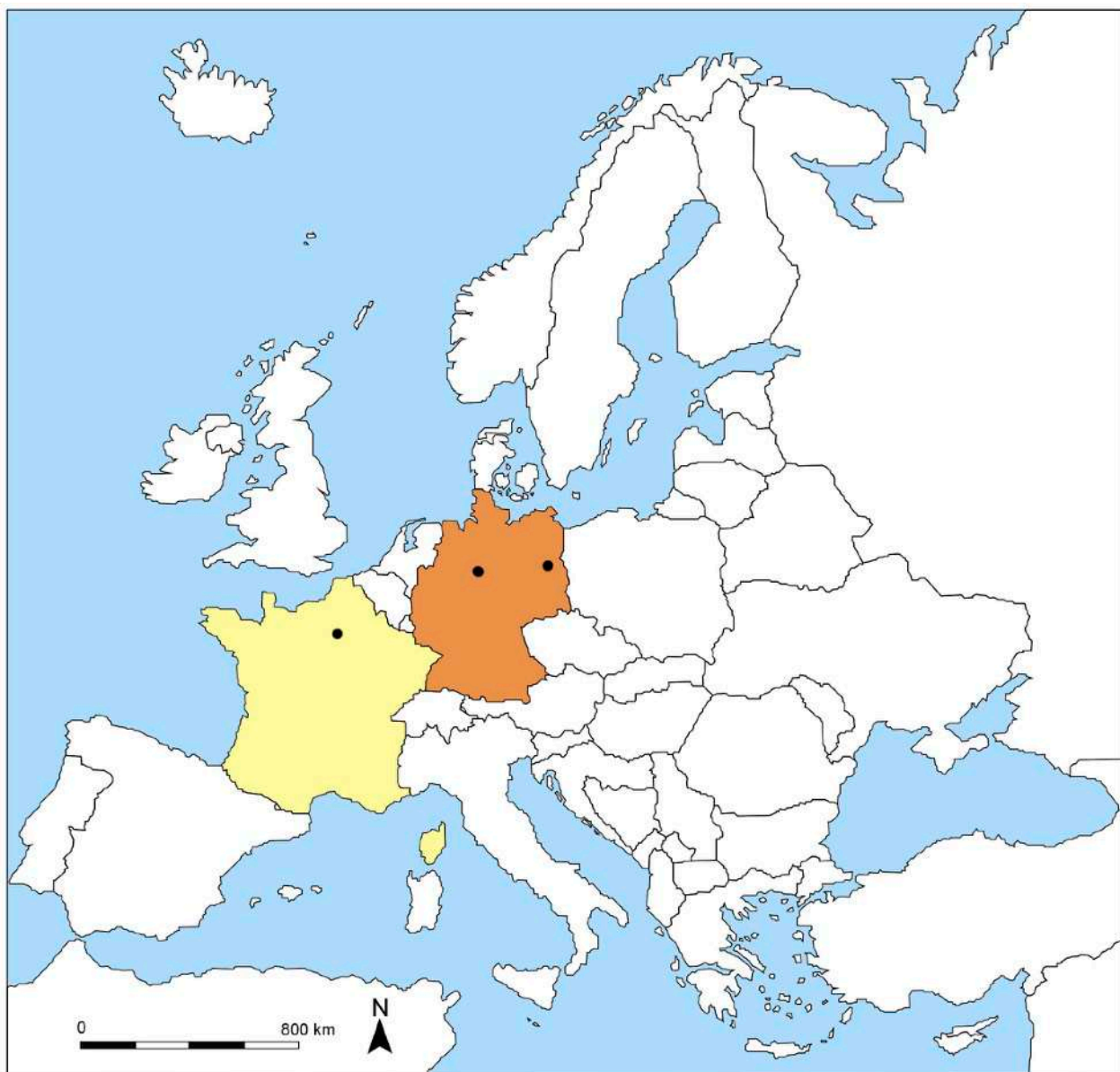
Exercice 1 :

Dans quel pays actuel se déroule l'histoire ?.....

Dans quelle ville ?

Sur la carte de l'Europe ci-dessous :

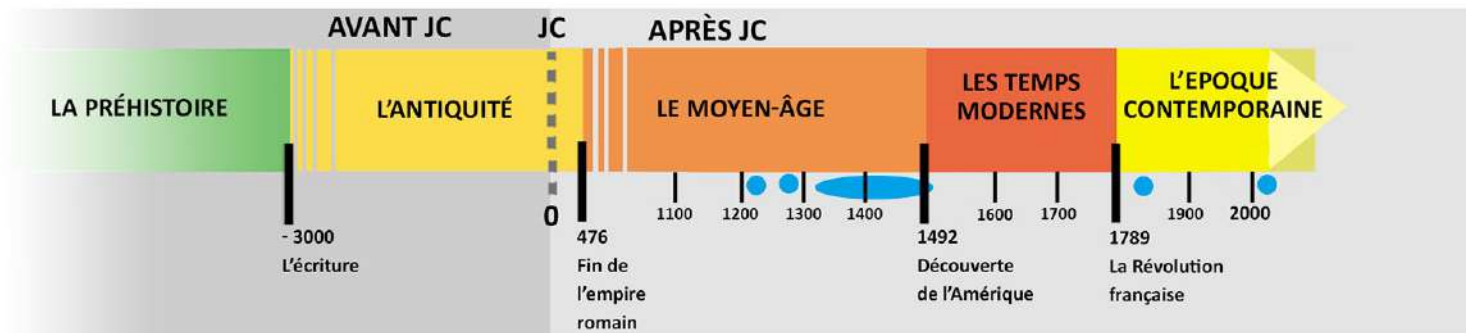
- a - Écris les noms des deux pays colorés.
- b - Écris le nom des capitales de ces pays et de la ville où se situe l'histoire du joueur de flûte.
- c - Dessine un point pour situer la ville ou le village de ton école et écris son nom.



Prénom :

Exercice 2 :

Relie chaque évènement écrit en bleu au point bleu qui lui correspond sur la frise.



- 1284 Emigration
- 1212 Croisade
- 14° et 15° siècles Peste
- 2016 Ecriture du conte par Julie Nakache
- 1816 Ecriture du conte par les frères Grimm

À quelle période historique les faits réels qui ont inspiré la légende se situent-ils ?

.....

À quelle période historique les frères Grimm ont-ils vécu ?

.....

À quelle période historique sommes-nous ?

.....



Exercice 1 :

L'enseignant projette la fiche au tableau et remplit la carte avec eux, puis les élèves reportent les noms sur leur carte. Possibilité de rechercher sur une carte de l'Europe présente dans la classe.

Dans quel pays actuel se situe l'histoire ?.....L'Allemagne.....

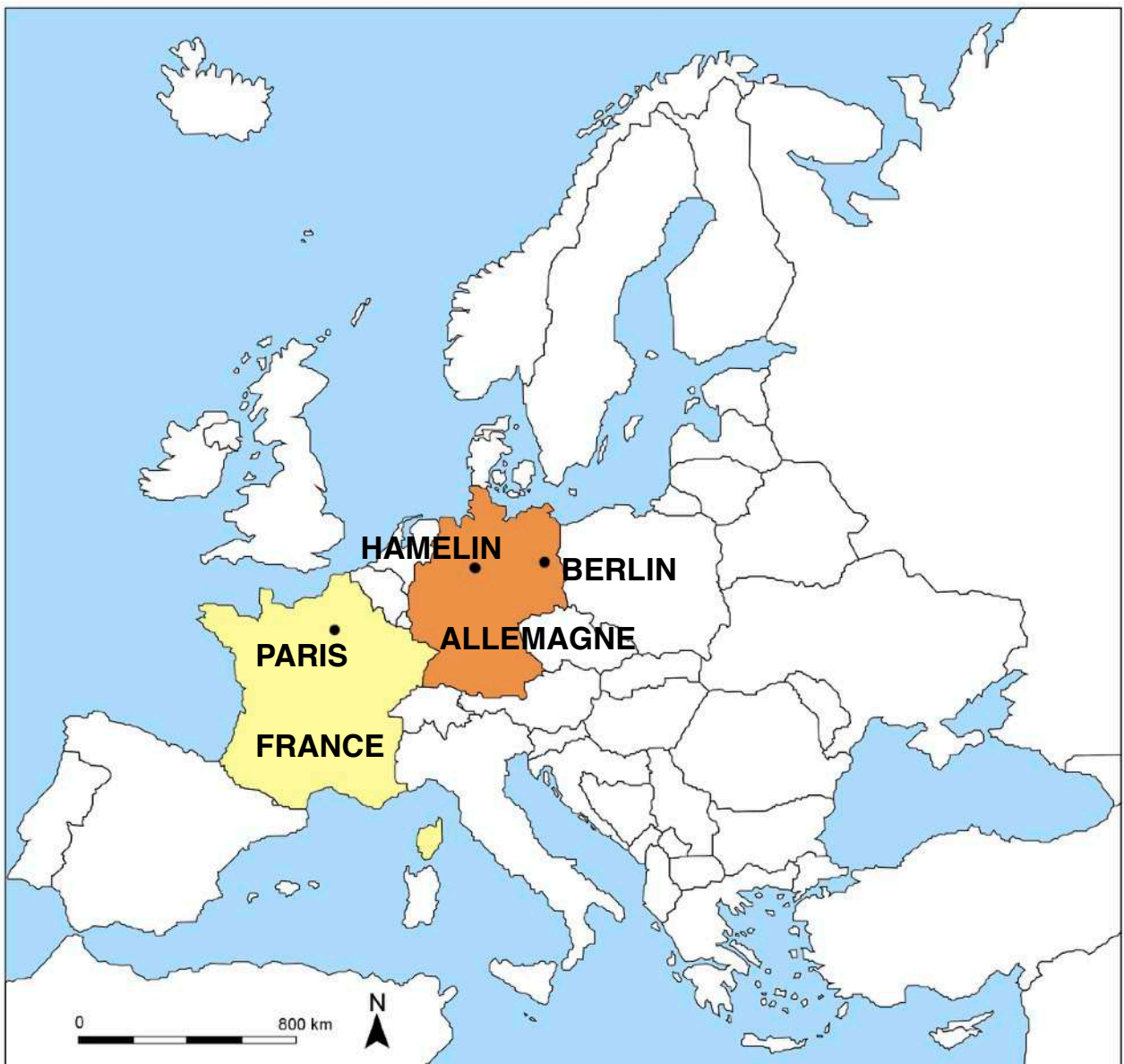
Dans quelle ville ?Hamelin.....

Sur la carte de l'Europe ci-dessous :

a - Écris les noms des deux pays colorés.

b - Écris le nom des capitales de ces pays et de la ville où se situe l'histoire du joueur de flûte.

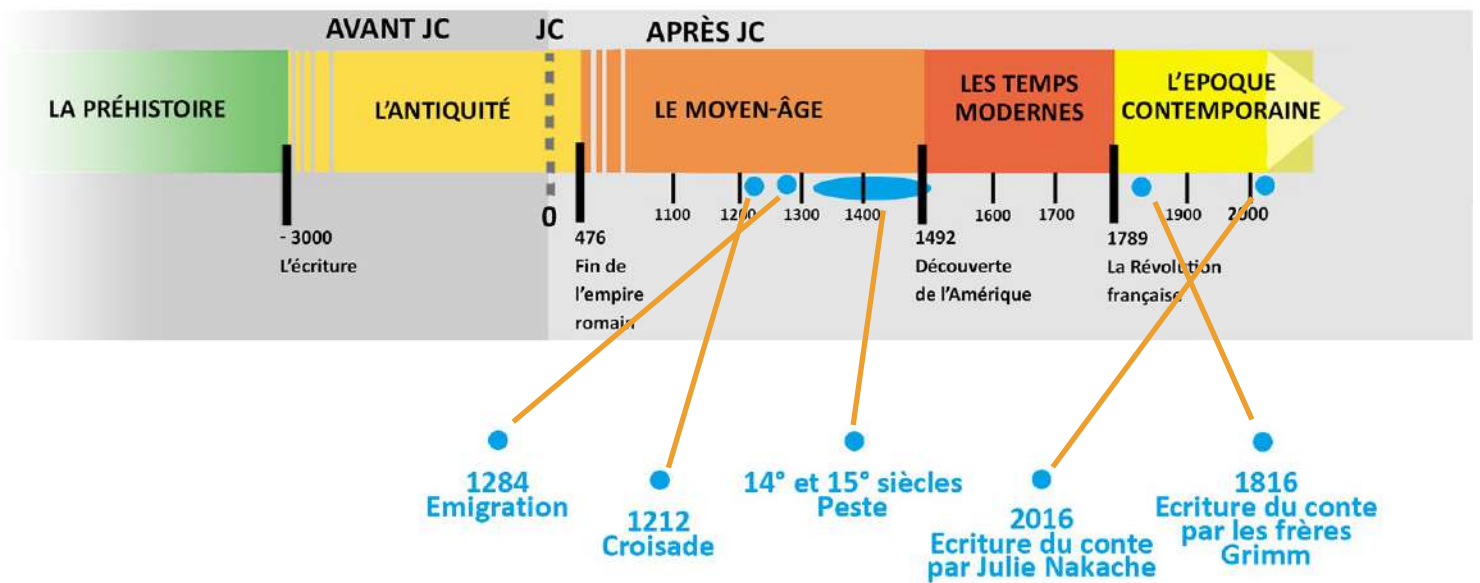
c - Dessine un point pour situer la ville ou le village de ton école et écris son nom.



Exercice 2 :

L'enseignant explique aux élèves comment fonctionne la frise, puis les élèves remplissent la fiche en autonomie.

Relie chaque évènement écrit en bleu au point bleu qui lui correspond sur la frise.



À quelle période historique les faits réels qui ont inspiré la légende se situent-ils ?

.....Le Moyen-Âge.....

À quelle période historique les frères Grimm ont-ils vécu ?

.....L'Époque Contemporaine.....

À quelle période historique sommes-nous ?

.....L'Époque Contemporaine.....