

ULYSSE ET LE CYCLOPE TOUS LES SUJETS

S23
T1-4
D1-12
L1 P1



Objectifs de la leçon :

- échauffement, introduction, prise de décision
- choix du segment de texte pouvant être traité

Activité Présentez brièvement l'ensemble du projet qui s'étend sur 5 leçons Créer des groupes : diviser la classe en 4 groupes Lire le texte récapitulatif Décidez des tâches à accomplir	Méthode/Interaction Information frontale Utilisez les idées de formation de groupes issues du GTG (nomination, tirage au sort...) Lisez à voix haute, en groupe ou individuellement. Laissez le groupe choisir ou effectuez vous-même le choix	Résultats Les élèves réfléchissent en termes d'une période de 5 leçons Groupes homogènes ou hétérogènes selon vos objectifs Laissez les élèves imaginer ce qui pourrait se passer à partir de ces quelques lignes.	1. Préparation Matériel nécessaire : le texte résumé Temps nécessaire : 10 minutes <i>Ulysse, roi courageux et rusé, revient de la guerre de Troie après dix ans de combats.</i> <i>Il est pressé de retourner sur son île d'Ithaque avec ses hommes. Alors qu'ils naviguent, ils arrivent sur une île habitée par les cyclopes. Les marins, fatigués et affamés, débarquent pour explorer l'île.</i> <i>Ils chassent des animaux sauvages et cherchent de l'eau, mais ne trouvent aucune trace de civilisation, juste des forêts et des chèvres.</i> <i>Tout à coup, Ulysse aperçoit de la fumée sur une île voisine, entend des bruits d'animaux et des voix humaines.</i> <i>Curieux, il décide d'aller à leur rencontre pour savoir si ces habitants sont amicaux ou hostiles, donnant des instructions à ses hommes avant de s'éloigner.</i>
Activité Travailler sur la tâche choisie	Méthode/Interaction L'objectif des groupes est de représenter la scène de la tâche à l'aide de dessins, d'activités artistiques et manuelles, de constructions, etc. Laissez-les faire preuve de créativité : leur point de vue les aidera à se préparer pour les prochains cours. Soyez attentif à la manière dont la coopération fonctionne au sein du groupe ! Aidez à répartir les tâches et le matériel si nécessaire !	Résultat Ne vous attendez pas à des œuvres d'art exceptionnelles. Cette tâche est une sorte de brainstorming, dans lequel chacun peut explorer et apprendre à travers ses erreurs.	2. Travaillez sur la tâche choisie Temps nécessaire : 25 minutes Matériel nécessaire Fiche de travail, pages d'idées Tous types d'outils et de matériel peuvent être utilisés : • Dessin, arts plastiques • Blocs ArTeC • Carton, boîtes • Mastic • Sable • Matériaux recyclés – demandez-leur d'apporter des déchets propres et « ordinaires » de chez eux. Apportez-en vous aussi !
Activité Présentation Évaluation	Méthode/Interaction Chaque groupe présente son travail Discutez avec eux du déroulement de leur coopération et de leur travail en groupe Demandez-leur de citer quelque chose qu'ils ont apprécié dans le travail d'un autre groupe	Évaluation Évaluez le processus (fluidité, autonomie, etc.), l'originalité (variété des idées, matériaux utilisés) et en particulier les compétences manuelles (précision, efficacité, angles, lignes, etc.).	3. Évaluation Temps nécessaire: 10 minutes

ULYSSE ET LE CYCLOPE TOUS LES SUJETS

S23
T1-4
D1-12
L1 P2



Objectifs de la leçon :

- échauffement, introduction, prise de décision
- choix du segment de texte pouvant être traité

Dans cette introduction, préparez les élèves en leur demandant de deviner ce qui pourrait se passer à partir de ces quelques lignes.

Lecture du résumé :

- les enfants peuvent lire le résumé individuellement
- on peut le lire à haute voix pour le groupe
- ou vous pouvez le lire à haute voix à toute la classe

Choisir la tâche :

- La tâche choisie influence la partie du texte que le groupe approfondira pendant les leçons 2 à 4.
 - Les groupes peuvent choisir eux-mêmes la tâche à accomplir. Essayez de les inciter à choisir des tâches différentes !
 - Vous pouvez répartir vous-même les tâches entre chaque groupe. De cette façon, vous pouvez planifier les tâches des leçons 2 à 4 au début du projet.
- Pour découvrir les compétences que chaque tâche permet de développer, consultez les pages suivantes !
- Laissez les enfants faire preuve de créativité ! Le but n'est pas de copier les solutions proposées dans le Bazaar des idées ! Celles-ci ne sont que des suggestions !
- Leur point de vue les aidera à se préparer pour les prochains cours.


ULYSSE ET LE CYCLOPE
 Groupe:

Ulysse, ancien roi et commandant militaire grec, rentre chez lui avec ses compagnons après la guerre de Troie. En chemin, ils débarquent sur une île où ils sont capturés par un cyclope.

Je travaille dessus :

11 Faites des activités artistiques et manuelles ! Réalisez une mosaïque ou un vase grec « antiaue » !



Utilisez de la céramique séchant à l'air libre ! Utilisez des bouts de papier, du papier coloré et de la colle ! Dessinez en utilisant différentes techniques, utilisez

12 Jouez à colin-maillard ! Inventez différentes règles



Bandez les yeux de plusieurs avec un foulard et guidez-le !

Utilisez des cubes ArTeC ou du papier quadrillé et des crayons de couleur ! Découvrez l'application Piktapp !

grotte !

Regroupez les moutons !

Que pouvez-vous trouver dans le « bazar des idées » ?

- Différentes fiches d'idées pour les exercices d'échauffement
- Sur ces fiches, vous trouverez
 - Des idées d'activités artistiques et manuelles (fabrication de marque-pages en papier)
 - des guides de construction pour les blocs ArTeC,
 - une fiche de travail MAZE,
 - des cartes mémoire TRACKS,
 - des cartes mémoire FOREST,
 - Cartes de situation,
 - Liens utiles,
 - Focus.