

# ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

## LE TÉMOIGNAGE D'ALICE (T<sub>6</sub>)

S<sub>9</sub>  
T<sub>6</sub>  
D<sub>6</sub>  
L<sub>1</sub> P<sub>3</sub>

### Accent sur :

- La pensée computationnelle – compétences de vie (D<sub>6</sub>)



### Tâche 2 : À quoi ressemblent les personnages et les scènes de l'histoire ?

Les élèves créent les personnages ou les éléments du paysage.

**Toutes les solutions sont bonnes !**

Tout type d'outil et de matériau peut être utilisé !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel du Bazar à Idées, utiliser vos propres idées ou simplement laisser les enfants résoudre le problème en faisant appel à leur créativité.



### Bazar à Idées – quelques idées :

- Construction d'un décor à partir de blocs ArTeC
- Construction d'un décor en matériaux recyclés
- Dessin
- Création d'images de synthèse

**Pour plus de détails sur les différentes solutions, voir les feuilles d'Idées !**

### Domaines de développement :

#### Objectifs :

- Orientation dans l'espace
- Motricité fine
- Créativité

### Et également :

- L'attention et la concentration
- Concentration sur un sujet : dessin, informatique
- Développement des talents

### Tâche 5 : Comment se comporter au pays des merveilles ?

Les élèves parlent de parodie, d'exclusion, d'accusation et de procès.

Ils mettent en scène et jouent la situation donnée.

### Accent sur :

- L'esprit critique
- Les compétences sociales
- L'éducation civique

Vous pouvez utiliser les cartes « Joue la comédie ! » tirées du Bazar à Idées.

### Domaines de développement :

#### Objectifs :

- Compétences sociales
- Esprit critique
- Éducation civique
- Compréhension de texte

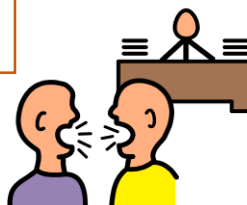
### Et également :

- L'attention et la concentration
- Compétences de vie
- Développement des talents



### Comment gérer la production:

Enregistrez la vidéo dans laquelle vous jouez les situations.



### Bazar à Idées – quelques idées :

- Discutez de la scène figurant sur la carte « Joue la comédie ! ».
- Mettez en scène une situation donnée dans la tâche.

**Pour plus de détails sur les différentes solutions, voir les feuilles d'Idées !**

### Découpez les cartes de situation.

**Choisissez le thème que vous voulez que les enfants traitent. Donnez-leur la carte de situation appropriée.**

**Aidez-les à construire la situation si besoin.**




### ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES

S<sub>9</sub>  
T<sub>2,4,6</sub>  
L<sub>1</sub>

#### Quelques idées – Comment se comporter dans différentes situations

#### Joue la comédie !

La scène d'Un Thé de Fous est une parodie. Que veut dire ce mot ?

Découvre-le et joue la situation avec ton camarade, une fois sérieusement et une fois de façon parodique !

#### Joue la comédie !

Lors d'Un Thé de Fous, le Lièvre et le Chapelier ont dit à Alice qu'il n'y avait pas de place à table, alors se lit y en avait. Pourquoi lui ont-ils dit cela ?

Pourquoi le Chapelier a-t-il dit à Alice de trouver la réponse à l'énigme alors que ni lui ni le Lièvre ne la connaissent ?

T'es-tu déjà retrouvé dans une situation similaire ?

Découvre-le et joue une situation d'exclusion avec ton camarade !

#### Joue la comédie !

Alice doit se présenter au tribunal devant le Roi de Coeur.

Que signifient les termes « tribunal » et « procès » ?

Qui sont les participants à un procès ? Quel est leur rôle ?

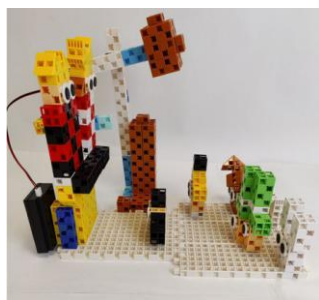
Quel est le déroulement d'un procès ?

Imagine et mets en scène un procès au tribunal !

# ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

## LE TÉMOIGNAGE D'ALICE (T6)

S9  
T6  
D6  
L2 P3



### Accent sur :

- La pensée computationnelle – compétences de vie (D6)

### Objectifs de la leçon :

- Compréhension de texte
- Résolution de problèmes
- Prise de décision
- Organiser le travail en groupe

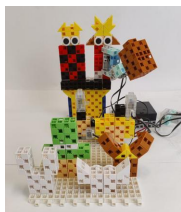
Alice arrive dans la salle d'audience et voit le Roi et la Reine de Cœur sur leurs trônes, entourés d'une grande foule d'animaux et de tout le jeu de cartes.

Le Valet de Cœur se tient devant eux, enchaîné, et le Lapin Blanc tient une trompette dans une main et un rouleau de parchemin dans l'autre. Au milieu de la salle, se trouve une table sur laquelle est posé un grand plat de tartes. En attendant le début du procès, Alice regarde autour d'elle et remarque que le Roi est le juge et que les jurés ne sont pas très malins.

Le Lapin Blanc commence à lire l'accusation : il affirme que le Valet de Cœur a volé les tartes. Le Roi souhaite que le jury réfléchisse à son verdict, mais le Lapin lui dit qu'il faut d'abord entendre les témoins. Le premier témoin est le Chapelier, accompagné du Lièvre de Mars et du Loir. Alice sent qu'elle recommence à grandir. Le Chapelier n'apporte aucune preuve, alors ils passent au témoin suivant. Il s'agit du cuisinier de la Duchesse et elle est interrogée à son tour. Elle assure que les tartes sont principalement faites de poivre. À sa grande surprise, Alice elle-même est appelée comme troisième témoin.

Entre-temps, Alice a tellement grandi qu'elle renverse le banc des jurés en se levant. Elle déclare au Roi qu'elle ne sait rien des tartes volées.

Le Roi lit la Règle 42 qui déclare que « Toute personne qui mesure plus de mille kilomètres de haut doit quitter la cour. » Tout le monde se tourne vers Alice, qui nie cette affirmation et accuse le Roi d'avoir inventé la règle. Le Roi se tait un instant avant d'appeler au verdict. Le Lapin Blanc présente un papier soi-disant écrit par le Valet, mais qui n'a aucun sens. Finalement, le Roi demande au jury, pour la troisième fois, de rendre un verdict. La Reine le contredit en disant qu'il faut une sentence d'abord, puis un verdict. Alice ne craint plus de contredire la Reine, car elle a atteint sa taille normale maintenant, et elle leur dit qu'ils ne sont rien d'autre qu'un jeu de cartes. Alice se réveille soudainement sur les genoux de sa sœur au bord de la rivière. Elle se rend compte que tout n'était qu'un rêve et raconte ses aventures à sa sœur. Alors qu'Alice court chercher du thé, sa sœur, pensive, s'endort à son tour en faisant le même rêve qu'Alice. Elle continue à rêver que sa petite sœur finira par devenir aussi une femme et qu'elle gardera toujours le cœur simple et aimant de son enfance.



### Principales caractéristiques et interactions des personnages

| Personnage                                           | Caractéristiques                 | Interactions                          |
|------------------------------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|
| Alice                                                | Marche, grandit                  | Discute, contredit                    |
| Cartes                                               | Marchent, bougent les bras       | Déplacent le maillet                  |
| Le Roi et la Reine de Cœur                           |                                  | Appellent au verdict, se contredisent |
| Le Valet, le Lapin, le Lièvre, le Chapelier, le Loir | Jouent différents rôles, parlent |                                       |

### Comment utiliser la Carte de personnage :

Chaque élève remplit sa propre Carte de personnage :

- Écrit le nom du personnage
- Ses caractéristiques, ses mouvements, ses réactions, etc.
- Rassemble les éléments du décor, les autres accessoires, les choses à construire
- Réfléchit aux phases, aux outils et aux matériaux de la construction du robot

**Les élèves peuvent utiliser davantage de petits encadrés de la Carte de personnage si nécessaire !**

Alice  
Cartes

Bouger  
Marcher  
Bouger les bras  
Émettre du son

Salle d'audience  
Maillet  
Tête

Les actions principales de l'histoire  
Diviser l'extrait de texte en plusieurs parties  
Dresser une liste des éléments nécessaires  
Fichiers médias nécessaires


 Ton prénom \_\_\_\_\_  
 Je construis : \_\_\_\_\_


 Ton prénom \_\_\_\_\_  
 Fais attention, ton robot doit être capable de \_\_\_\_\_


 Ton prénom \_\_\_\_\_  
 Il doit aussi y avoir : \_\_\_\_\_


 Ton prénom \_\_\_\_\_  
 Réfléchis bien à : \_\_\_\_\_



# PROG4

# ALICE AU PAYS DES MERVEILLES LE TÉMOIGNAGE D'ALICE (T6)

S9  
T6  
D6  
L3-L4  
P5

Idées pour des robots de différents niveaux de programmation

Les témoins dans la salle d'audience comme dans un spectacle de marionnettes. Les témoins arrivent sur un carrousel.

PROG1

La Reine frappe avec son marteau et appelle les témoins qui arrivent à des vitesses différentes sur le carrousel.

PROG2

La Reine frappe avec son marteau et convoque les témoins qui arrivent sur un carrousel qui tourne de façon aléatoire sur une longue durée. Le Roi interrompt les cris accusateurs de la Reine.

PROG3

La salle d'audience est en plein chaos. La Reine appelle les témoins qui arrivent à des vitesses différentes, et le Roi met fin aux accusations de la Reine.

PROG4



## La salle d'audience

### P1 Marionnettes et personnages

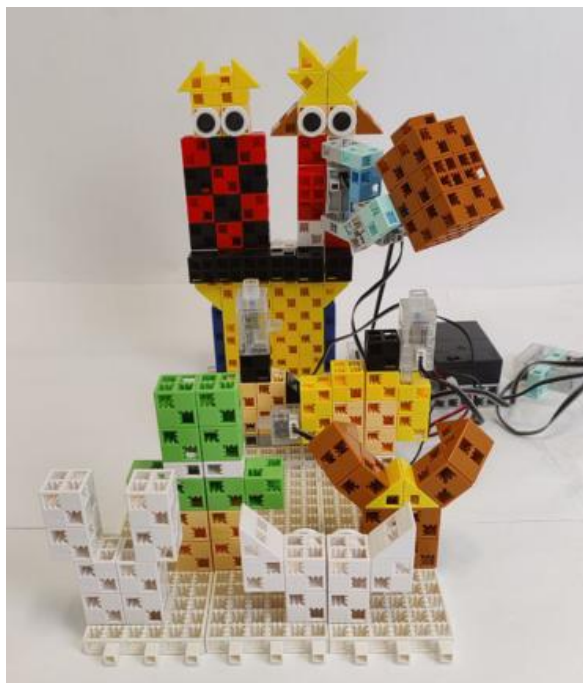
- Construisez les personnages de la scène.
- a.) Les témoins s'alignent les uns après les autres sur un carrousel que l'on peut tourner à la main et tournant sur un axe.
- Le couple royal, le Valet, les autres pièces du jeu de cartes, Alice et le Lapin Blanc sont dans la salle d'audience.
- b.) Le jeu de piste est alimenté par un moteur CC et démarre automatiquement. Il est également équipé de pièces mobiles avec des axes pour certains personnages.

### P2 Chaos dans la salle d'audience

- La Reine et le Roi de Cœur, assis sur le trône, interrogent les témoins.
- Les témoins sont alignés sur un carrousel comme en P1 b).
- 3 capteurs tactiles sont fixés au carrousel. Les 3 capteurs tactiles sur le carrousel le font démarrer à 3 vitesses différentes, alignant ainsi les témoins devant le couple royal.
- La direction de la Reine de Cœur peut être réglée à l'aide d'un axe situé au-dessus du capteur tactile correspondant.
- À l'aide de son bras et d'un servomoteur, elle frappe le capteur tactile sélectionné et fait démarrer le carrousel à la vitesse choisie. Le programme de la Reine de Cœur démarre en appuyant sur un capteur tactile.

### P3 Le Roi intervient

- Construisez le Roi et la Reine de Cœur sur le trône.
- Les témoins s'alignent sur un carrousel comme en P1 b). 1 capteur tactile est connecté au carrousel.
- La construction de la Reine est similaire à P2, avec 1 Buzzer connecté. Le Roi est connecté à un capteur de son et à 1 LED.
- Déclenchée par un capteur tactile, la Reine frappe avec son marteau, actionné par un servomoteur monté sur son épaule, et met le carrousel en mouvement avec les témoins.
- Le carrousel tourne pendant une durée aléatoire, puis s'arrête, et le Buzzer de la Reine retentit, signal d'accusation.
- À ce signal sonore, le capteur de son monté sur le Roi active son programme et fait clignoter une LED pour indiquer que le Roi arrête l'accusation et prend la défense des témoins.



### P4 Le Roi et la Reine au procès

- Le Roi et la Reine de Cœur sont assis sur le trône, comme en P3.
- Construisez le carrousel, comme en P2.
- Le bras de la Reine est relié à un servomoteur, comme en P2. La Reine peut sélectionner un autre servomoteur pour placer son marteau sur le capteur tactile sélectionné. La Reine peut être tournée en actionnant le servomoteur pas à pas.
- Devant elle, le carrousel comporte trois capteurs tactiles qui font tourner le moteur CC à différentes vitesses et « guident » les témoins jusqu'au trône.
- Une fois le carrousel mis en marche, le robot fonctionne de la même manière qu'en P3.