

ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

TOUS LES THÈMES

S9
 T1-6
 D1-12
 L1 P1

Objectifs de la leçon :

- Échauffement, introduction, prise de décision
- Choix du segment de texte à traiter
- Développement de la créativité



Activité	Méthode/Interaction	Production finale	1. Préparation
			Temps requis : 10 minutes
			Matériel nécessaire : le résumé du texte
Présentez brièvement le projet des 5 leçons	Informations principales	Les élèves réfléchissent à long terme sur les 5 leçons	Il s'agit de l'histoire d'une jeune fille, Alice, qui tombe dans un terrier de lapin et entre dans un monde fantastique souterrain peuplé de créatures étranges.
Créer des groupes : diviser la classe en 5-6 groupes	Utiliser les idées de formations de groupe du GTG* (nommer, dessiner...)	Groupes homogènes ou hétérogènes selon vos objectifs	
Lire le résumé du texte Décider des tâches à accomplir	Lecture devant un public en groupe ou seul Laissez le groupe choisir ou choisissez vous-même	Laissez les élèves imaginer ce qui pourrait se passer à partir de ces quelques lignes	

Activité	Méthode/Interaction	Production finale	2. Travailler sur la tâche choisie
			Temps requis : 25 minutes
Travailler sur la tâche choisie	L'objectif des groupes est de représenter la scène dans le cadre de la tâche par le dessin, les travaux manuels, la construction, etc. Laissez-leur utiliser leur créativité : leur perspective les aidera à se préparer pour les leçons suivantes.	Ne vous attendez pas à des œuvres d'art magnifiques. Cette tâche est une sorte de brainstorming qui permet à chacun d'explorer et d'apprendre en commettant des erreurs.	Matériel nécessaire Feuille de Tâches, pages du Bazar à Idées Tous types d'outils et de matériaux peuvent être utilisés : • Dessin, travaux manuels • Blocs ArTeC • Carton • Matériaux recyclés – demandez-leur d'apporter à l'école des magazines, des « déchets » propres et réutilisables de la maison. Apportez-en vous aussi.
	Faites attention à la façon dont la coopération dans le groupe fonctionne. Aidez-les à distribuer les tâches et le matériel si nécessaire.		

Activité	Méthode/Interaction	Évaluation	3. Évaluation
			Temps requis : 10 minutes
Présentation	Chaque groupe présente son travail	Évaluer le processus (flux, autonomie, etc.), l'originalité (variété des idées, matériaux utilisés) et surtout l'habileté manuelle (précision, efficacité, angles, lignes, etc.).	
Évaluation	Discutez avec eux de la manière dont s'est déroulée leur coopération et leur travail de groupe. Demandez-leur de citer quelque chose qu'ils ont aimé dans le travail d'un autre groupe.		

ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

TOUS LES THÈMES

S9
T1-6
D1-12
L1 P1

Objectifs de la leçon :

- Échauffement, introduction, prise de décision
- Choix du segment de texte à traiter
- Développement de la créativité



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

Le résumé du texte :

Il s'agit de l'histoire d'une jeune fille, Alice, qui tombe dans un terrier de lapin et entre dans un monde fantastique souterrain peuplé de créatures étranges.

Lire le résumé :

- Les enfants peuvent lire le résumé individuellement
- L'un d'entre eux peut le lire à voix haute pour le groupe
- Ou vous pouvez le lire à voix haute pour toute la classe.

Choix de la tâche :

- La tâche choisie influence la partie du texte que le groupe élaborera au cours des leçons 2 à 4.
 - Les groupes peuvent choisir eux-mêmes la tâche. Essayez de les inciter à opter pour des tâches différentes.
 - Vous pouvez vous-même répartir les tâches entre les groupes. Vous pouvez ainsi planifier les tâches des leçons 2 à 4 au début du projet.
- Pour savoir quelles compétences peuvent être développées par tâche, consultez les pages suivantes.
- Laissez les enfants faire preuve de créativité ! L'objectif n'est pas de copier les solutions du Bazar à Idées.
- Leur perspective les aidera à préparer les leçons à venir.


ALICE AU PAYS DES MERVEILLES
 Groupe :

Les Aventures d'Alice au pays des merveilles raconte l'histoire d'une petite fille, Alice, qui tombe dans un terrier de lapin et entre dans un monde fantastique peuplé de créatures étranges.

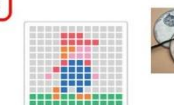
Je travaille sur :

I1 Sais-tu ce que « redimensionner » veut dire ?



Utilise un modèle, du papier millimétré et des crayons de couleur ou l'infographie (par exemple, Piskalepp).
[Idées page link](#)

I2 I6 Crée une animation !



Utilise un modèle, du papier millimétré et des crayons de couleur ou l'infographie (par exemple, Piskalepp).
[Idées page link](#)

I3 I4 Le jeu du sablier et le jeu de la toupie



Utilise un modèle, de la colle à carton, des matériaux recyclés, des crayons.
[Idées page link](#)

Que trouve-t-on dans le Bazar à Idées ?

- Différentes fiches d'idées pour les tâches d'échauffement
- Sur ces fiches, vous trouverez :
 - Des exemples de solutions de travaux manuels (création de *flipbook*, d'un minuteur à partir de bouteilles et de sable, d'une toupie, d'un thaumatrope, de blocs ArTeC)
 - Des idées pour jouer aux chaises musicales
 - Des idées pour créer une Alice géante
 - Des idées de défis d'orientation
 - Listes des matériaux et des outils nécessaires
 - Cartes de situation
 - Des liens utiles
 - Des centres d'intérêt