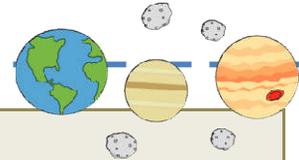


# SÉQUENCE / ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ

L'univers d'un auteur : Chris Van Allsburg



## Domaine 1 / Les langages pour penser et communiquer

Dire	Participer à des échanges dans des situations diversifiées	Jumanji / Zathura Harris Burdick
Lire	Comprendre un texte littéraire, des images, et les interpréter Construire les caractéristiques et spécificités d'un genre littéraire (albums fantastiques)	Jumanji / Zathura Harris Burdick
Ecrire	Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre Produire des écrits variés	Jumanji / Zathura Harris Burdick
Maîtriser la langue	Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe	Jumanji / Zathura
Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen		
Le jugement	Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier un point de vue	Jumanji / Zathura



## Objectifs principaux de la séquence

Connaître un genre littéraire : le fantastique

Lire des textes courts et en dégager les éléments essentiels

Comprendre les critères du genre (structure du schéma narratif fantastique, oscillation entre rêve et réalité)

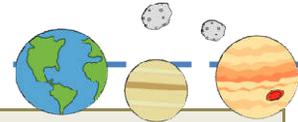
Reconnaître et utiliser un temps du récit : le passé simple de l'indicatif

Ecrire un texte fantastique

Connaître un auteur : Chris Van Allsburg

# DÉROULEMENT DES SÉANCES

## Jumanji – Chris Van Allsburg



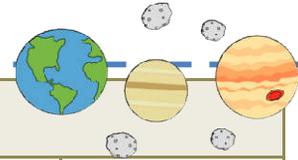
Séance 1 / Découvrir un album de Chris Van Allsburg / Analyse d'illustration

Collectif oral	<p>Projection de la 1<sup>ère</sup> illustration de Jumanji : en dégager les informations essentielles.</p> <p>Où – Quand – Qui ?</p> <p><u>1 – Le lieu</u> : un salon (fauteuils, tableau, pièce ouverte), dans une maison plutôt aisée (vêtements des enfants, tableau, pièce apparemment assez vaste)</p> <p><u>2 – Le temps</u> : dans le passé récent (meubles et jouets anciens), de jour (plafonnier éteint, lumière à la fenêtre).</p> <p><u>3 – Les personnages</u> : 2 enfants à l'air sage, bien coiffés et habillés. Entre 10 et 14 ans.</p> <p>Illustration très réaliste, ressemble à une photographie en noir et blanc.</p>	Diaporama « Jumanji »
Individuel écrit	<p><b>Situation initiale</b></p> <p>Lecture du texte jusqu'à « pour aller au parc ».</p> <p>Reprise de l'illustration : prénom des personnages (Pierre et Judith).</p> <p>Suite de la lecture du texte jusqu'à « Qu'est-ce que c'est ? ».</p> <p>Les élèves essaient d'imaginer le contenu de la boîte.</p>	Document 1
Collectif oral	<p>Lecture des propositions des élèves.</p> <p>Remarquer que des verbes ont été soulignés. A quel temps sont-ils conjugués ? Pourquoi ? (rappel de l'imparfait en même temps).</p>	Document 1
Collectif oral	<p><b>Élément perturbateur</b></p> <p>Lecture de l'enseignante jusqu'à « Tourne-toi très très lentement. »</p> <p>Demander aux élèves ce qu'il y a derrière Pierre selon eux.</p> <p>Vérifier avec l'illustration. Cela vous paraît-il possible ? A votre avis, que va-t-il se passer ensuite ?</p>	Tapuscrit + diaporama « Jumanji »



# DÉROULEMENT DES SÉANCES

## Jumanji – Chris Van Allsburg



### Séance 2 / Les caractéristiques du genre fantastique (1)

Collectif oral	Retour sur le début de l'histoire : situation initiale réaliste, rappel du lieu, des personnages, des illustrations, puis rappel de l'élément perturbateur : le lion.	Diaporama « Jumanji »
Collectif oral	<p><u>Péripéties – Rebondissements</u></p> <p>Lecture du texte jusqu'à « Jumanji ! hurla-t-elle aussi fort qu'elle put » (faire deviner aux élèves ce qui va survenir en présentant progressivement les illustrations au cours de la lecture).</p> <p>Au début de l'histoire, pouvait-on imaginer ce qui allait se passer dans ce jeu ? Est-ce logique ? Est-ce normal ?</p> <p>Insister sur le côté imaginaire et surprenant. Les rebondissements sont irréels.</p> <p>Comment peut se terminer cette histoire ? (réalité / surnaturel prend le dessus)</p>	Tapuscrit « Jumanji »  Diaporama « Jumanji »
Individuel écrit	Les élèves lisent la suite de l'histoire jusqu'à « Vous pourrez finir votre puzzle et dîner. » + répondent aux questions du document 2 (réel / imaginaire).	Document 2

### Séance 3 / Les caractéristiques du genre fantastique (2)

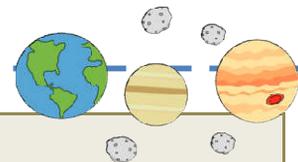
Collectif oral	<p><u>Débat et réflexion</u></p> <p>En s'appuyant sur les indices du texte et les réponses données aux questions précédentes, les élèves débattent pour savoir : Est-ce que cela est vraiment arrivé ?</p> <p>→ 2 groupes : ceux qui pensent que c'est arrivé / ceux qui pensent que ce n'était qu'une illusion (nommer un secrétaire pour noter les arguments de chaque groupe).</p>	Document 2
Collectif oral	Lecture de la fin de l'histoire par l'enseignante (arrivée des 2 autres enfants avec une boîte mince sous le bras). De quoi s'agit-il ? Que va-t-il se passer ? Est-ce réel ou imaginaire ?	Tapuscrit « Jumanji »
Collectif oral  Individuel écrit	<p>Dans le texte, des indices permettent de penser que Pierre et Judith ont pu rêver ces événements. Mais un doute persiste. La fin est ambiguë... L'histoire va-t-elle se répéter?</p> <p><u>Ce qui caractérise un récit fantastique :</u> l'intrusion de l'irréel dans un monde réaliste l'ambiguïté entre le rêve et la réalité</p>	Document 3

### Séance 4 (décrochée) / L'utilisation et les caractéristiques du passé simple

Insister sur le fait que les événements écrits au passé simple se déroulent au premier plan (lien avec la concordance des temps et notamment l'imparfait).

# DÉROULEMENT DES SÉANCES

## Zathura – Chris Van Allsburg



### Séance 5 / Ecrire une scène fantastique

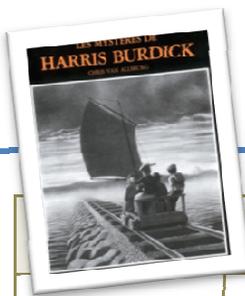
Collectif oral	Retour sur le récit « Jumanji » avec le diaporama des illustrations. Sur la dernière d'entre elles, on voit deux enfants qui courent avec la boîte de jeu. « Souvenez-vous, vous aviez émis des hypothèses à leur sujet. Nous allons voir si vous aviez raison avec un deuxième récit de Chris Van Allsburg, « Zathura ». »	Diaporama « Jumanji »
Collectif oral	Lecture offerte du début de l'histoire jusqu'à « puis lança les dés ». Etablir une comparaison orale entre ce texte et « Jumanji » (personnages, lieu, type de jeu).	Tapuscrit « Zathura »
Individuel écrit	<p style="text-align: center;"><b>Ecriture d'une scène fantastique</b></p> Que va-t-il se passer suite à ce premier lancer de dé ? A vous de l'imaginer. <u>Rappel</u> : quelles étaient les étapes dans « Jumanji » ? 1 – Lancer de dé 2 – Déplacement sur le plateau et lecture de la case 3 – Evénement fantastique 4 – Lancer de dé suivant → Utiliser la carte mentale sur le passé simple pour construire son récit.	Document 4
Collectif oral	Lecture de quelques productions d'élèves. Analyser oralement les points positifs, les éléments manquants...	Productions d'élèves

### Séance 6 / Etablir un parallèle entre « Jumanji » et « Zathura »

Collectif oral	Rappel des productions écrites. A votre avis, que va-t-il se passer à la fin de l'histoire ? → Il faut revenir à un univers réaliste, que le lecteur garde un doute sur le vrai et le faux. <b>Emission d'hypothèses par les élèves.</b>	
Collectif oral	Lecture des situations écrites par Chris Van Allsburg.	Tapuscrit « Zathura »
Individuel écrit	Comparer dans un tableau les situations de « Jumanji » et « Zathura » (points communs, différences).	Document 5

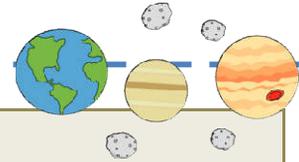
### Séance 7 (décrochée) / Débat sur les liens familiaux en EMC

<b>Mésentente dans les fratries</b> De quoi les deux frères prennent-ils conscience à la fin de l'histoire ? A votre avis, qu'a essayé de dire Walter à son frère avant de disparaître dans le trou noir ?		
---	--	--



# DÉROULEMENT DES SÉANCES

Harris Burdick – Chris Van Allsburg

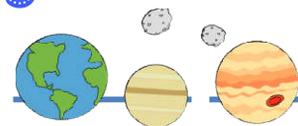


## Séance 8 / Ecrire une nouvelle fantastique

Collectif oral	Lire la présentation de l'album afin de motiver les élèves → insister sur l'aspect mystérieux de la disparition de Harris Burdick.	Portfolio « Harris Burdick »
Collectif oral	Présentation de chaque illustration en les affichant au tableau. Analyse rapide pour identifier l'élément fantastique de chacune. → Faire remarquer que ces illustrations ne sont pas l'œuvre de Harris Burdick mais de Chris Van Allsburg lui-même. On reconnaît le grain, les tons sépia / noir & blanc, le réalisme photographique...	Portfolio « Harris Burdick »
Individuel écrit	<b>Ecriture d'une nouvelle fantastique à partir d'une illustration</b> Chaque élève choisit l'une des 15 illustrations. Il va devoir écrire un texte qui pourrait être illustré par cette image. La phrase extraite de l'histoire originale doit faire partie du texte créé par l'élève	Document 6
Collectif oral	Lecture de quelques productions d'élèves. Bilan « Chris Van Allsburg ».	Productions d'élèves Fiche HDA

# FICHE ÉLÈVE – DOCUMENT 3

## Bilan – « Jumanji » – Chris Van Allsburg



### Je me fais « un film » de l'histoire.

OUI

NON

Je comprends que l'histoire parle de deux enfants, Pierre et Judith, qui s'ennuient dans leur maison. En sortant dans le parc, près de chez eux, ils découvrent un jeu dans une boîte, « Jumanji ». Pierre et Judith décident de faire une partie pour voir de quoi il s'agit. Au cours de cette partie, des événements extraordinaires se produisent avec des animaux de la jungle. Les parents de Pierre et Judith ne s'aperçoivent de rien car à leur retour, ils trouvent les deux enfants endormis dans le salon. La maison est parfaitement ordonnée.



Je comprends que Pierre et Judith sont les héros d'une histoire qui mélange rêve et réalité.



### J'exprime mes émotions

J'éprouve de la sympathie pour les personnages qui sont des enfants, comme moi.



J'ai peur pour Pierre et Judith lorsqu'ils jouent à Jumanji. Je me demande ce qui va leur arriver. Je suis soulagé quand la partie se termine.



Je ne ressens aucune crainte pour Pierre et Judith. Je pense qu'ils rêvent et que rien ne peut réellement se passer.



### Je mène l'enquête dans le texte

Je suis capable de repérer des éléments extraordinaires dans le texte.  
Exemple : \_\_\_\_\_



Je suis capable de repérer des éléments qui semblent montrer que Pierre et Judith ont rêvé et n'ont pas vraiment vécu ces moments (voir document 2).



### Je propose des pistes de lecture et j'argumente mes idées

Je pense que ce qui est arrivé dans le jeu s'est vraiment passé.  
Mon argument : \_\_\_\_\_



Je pense que ce n'était qu'une illusion.  
Mon argument : \_\_\_\_\_



### Je vais plus loin...

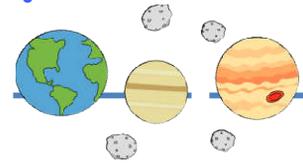
Je comprends qu'il y a plusieurs interprétations possibles et que personne ne peut être sûr de ce qui s'est passé dans l'histoire.



Dans un texte, on a parfois : l'intrusion de l'irréel dans un monde réaliste + l'ambiguïté entre le rêve et la réalité. Ces éléments caractérisent le genre \_\_\_\_\_ • Christall'Ecole

# FICHE ÉLÈVE – DOCUMENT 4

« Zathura » – Chris Van Allsburg



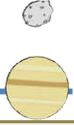
Voici le premier lancer de dé. A toi d'imaginer la suite...



Dany posa un pion sur la case Terre, puis  
lança les dés.

# FICHE ÉLÈVE – DOCUMENT 5

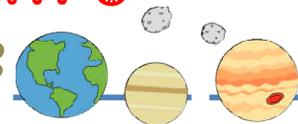
Comparer des récits – Chris Van Allsburg



	Jumanji	Zathura
Les héros	<input type="checkbox"/> Deux enfants, Pierre et Judith. <input type="checkbox"/> Lien familial : frère et sœur.	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____
La situation initiale	<input type="checkbox"/> Lieu → _____ <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Lieu → Maison (chambre + salon) <input type="checkbox"/> Walter et Dany se disputent.
Le lieu de rupture	<input type="checkbox"/> Au pied d'un arbre, dans le parc.	<input type="checkbox"/> Au pied d'un arbre, dans le parc.
Le jeu	<input type="checkbox"/> « Jumanji », un jeu d'aventures dans la jungle.	<input type="checkbox"/> _____ _____
Les éléments perturbateurs (irréels)	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> La pluie (mousson) + Le guide. <input type="checkbox"/> La charge du rhinocéros. <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> L'éruption volcanique.	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> La perte de pesanteur. <input type="checkbox"/> La pesanteur trop forte. <input type="checkbox"/> Le vaisseau pirate Zorgon. <input type="checkbox"/> _____
Le retour à la réalité	<input type="checkbox"/> Judith gagne la partie.	<input type="checkbox"/> _____
La situation finale	<input type="checkbox"/> Pierre et Judith dans leur maison, comme si rien ne s'était passé. Ils replacent le jeu dans _____. Leurs parents les retrouvent endormis.	<input type="checkbox"/> Dany et Walter dans le parc, une heure plus tôt. Walter jette le jeu dans _____. _____

# FICHE ENSEIGNANT – DOCUMENT 5

Comparer des récits – Chris Van Allsburg



	Jumanji	Zathura
Les héros	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Deux enfants, Pierre et Judith.</li> <li><input type="checkbox"/> Lien familial : frère et sœur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Deux enfants, Walter et Dany</li> <li><input type="checkbox"/> Lien familial : ils sont frères.</li> </ul>
La situation initiale	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Lieu → Maison (salon)</li> <li><input type="checkbox"/> Pierre et Judith s'ennuient.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Lieu → Maison (chambre + salon)</li> <li><input type="checkbox"/> Walter et Dany se disputent.</li> </ul>
Le lieu de rupture	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Au pied d'un arbre, dans le parc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Au pied d'un arbre, dans le parc.</li> </ul>
Le jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> « Jumanji », un jeu d'aventures dans la jungle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> « Zathura », un jeu d'aventures dans l'espace.</li> </ul>
Les éléments perturbateurs (irréels)	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Le lion sur le piano.</li> <li><input type="checkbox"/> Les singes dans la cuisine.</li> <li><input type="checkbox"/> La pluie (mousson) + Le guide.</li> <li><input type="checkbox"/> La charge du rhinocéros.</li> <li><input type="checkbox"/> Le python sur la cheminée.</li> <li><input type="checkbox"/> L'éruption volcanique.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> La pluie de météorites.</li> <li><input type="checkbox"/> La perte de pesanteur.</li> <li><input type="checkbox"/> La pesanteur trop forte.</li> <li><input type="checkbox"/> Le vaisseau pirate Zorgon.</li> <li><input type="checkbox"/> Le trou noir.</li> </ul>
Le retour à la réalité	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Judith gagne la partie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Walter est avalé par le trou noir.</li> </ul>
La situation finale	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pierre et Judith dans leur maison, comme si rien ne s'était passé. Ils replacent le jeu dans le parc. Leurs parents les retrouvent endormis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Dany et Walter dans le parc, une heure plus tôt. Walter jette le jeu dans une poubelle.</li> </ul>

# Le passé simple

C'est un temps du passé.

Il indique les actions principales d'un récit.

Pendant qu'il neigeait, Louane *alla* dans le jardin et *fit* un bonhomme de neige.

Pour les verbes en -er, on ajoute « a » au radical à la 3<sup>ème</sup> personne du singulier, et « èrent » à la 3<sup>ème</sup> personne du pluriel.

il joua / ils jouèrent  
il chanta / ils chantèrent  
il alla / ils allèrent



il traça  
ils tracèrent  
il mangea  
ils mangèrent

Pour les verbes en -ir comme « finir », on ajoute « it » au radical à la 3<sup>ème</sup> personne du singulier, et « irent » à la 3<sup>ème</sup> personne du pluriel.

il finit / ils finirent  
il choisit / ils choisirent  
il gravit / ils gravirent

# Le passé simple

C'est un temps du passé.

Il indique les actions principales d'un récit.

Pendant qu'il neigeait, Louane *alla* dans le jardin et *fit* un bonhomme de neige.

Pour les verbes en -er, on ajoute « a » au radical à la 3<sup>ème</sup> personne du singulier, et « èrent » à la 3<sup>ème</sup> personne du pluriel.

il joua / ils jouèrent  
il chanta / ils chantèrent  
il alla / ils allèrent



il traça  
ils tracèrent  
il mangea  
ils mangèrent

Pour les verbes en -ir comme « finir », on ajoute « it » au radical à la 3<sup>ème</sup> personne du singulier, et « irent » à la 3<sup>ème</sup> personne du pluriel.

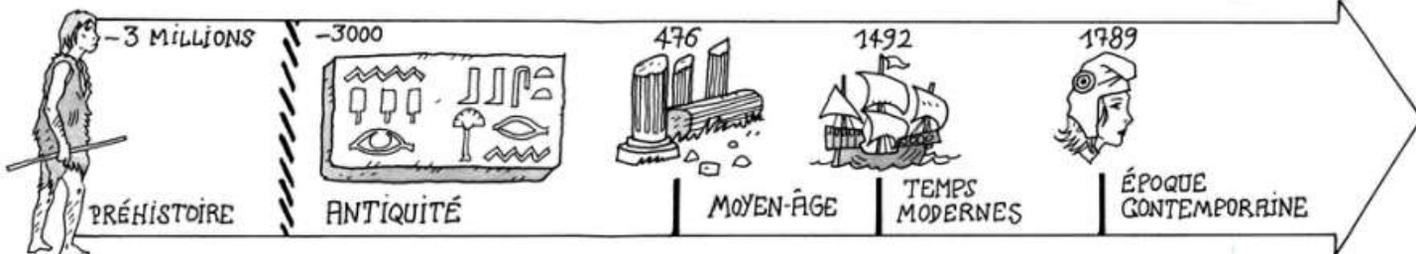
il finit / ils finirent  
il choisit / ils choisirent  
il gravit / ils gravirent



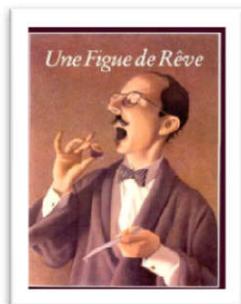
## Quelques précisions

- NOM DE L'ARTISTE : Chris Van Allsburg (né en 1949 aux Etats-Unis)
- MÉTIER : auteur et illustrateur de livres pour enfants
- PARTICULARITÉS : ses albums dépeignent généralement des univers fantastiques, où des événements magiques et incontrôlables perturbent la vie des personnages. Loin d'être rassurantes, ses histoires, superbement illustrées, sont très différentes de ce que proposent souvent les éditeurs aux enfants. Il s'amuse à insérer son chien Fritz dans chacun de ses ouvrages.

Trois de ses albums ont été adaptés au cinéma dont *Jumanji* et *Zathura*.



1985



1993



Image extraite de *Jumanji* (1981)

### Mon avis



-----

-----

-----

-----