

<p><b><u>Niveau</u></b> Clis (classe entière et en petit groupe)</p>	<p><b>Réaliser des Cartes Heuristiques : mémoriser et restituer un conte</b></p>	<p><b>Plusieurs séances, en alternance avec le travail sur le lexique et le sens du récit</b></p>
<p><b><u>Discipline</u></b> Arts visuels / M. de la langue</p>		

**Objectif des séances :**

*Pour l'enseignant :*

Observer l'intérêt et les difficultés d'une représentation schématique d'un pour sa mémorisation et sa restitution

*Pour les élèves :*

Réaliser une carte heuristique individuelle sur le conte : La drôle de maison

Mémoriser et restituer le conte

Réflexion META sur la réalisation de la carte et ses avantages/inconvénients

**Compétences du socle commun visées par les séances :** (IO 2008 –Socle commun)

**Compétence 1 :** *La maîtrise de la langue française*

-lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse

-dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court.

**Compétence 5 :** *La culture humaniste*

-dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes

**Compétence 7 :** *L'autonomie et l'initiative*

- écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;

- échanger, questionner, justifier un point de vue ;

- travailler en groupe, s'engager dans un projet

**Savoirs et savoir-faire mis en œuvre :** (IO 2008 – CE1)

*Manifester sa compréhension d'un récit lu par un tiers :*

-en répondant à des questions le concernant

-en reformulant le contenu, en le résumant

-en identifiant les personnages principaux, les événements, les circonstances spatiales et temporelles

*Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations*

*Réciter des textes en prose ou des poèmes en respectant l'intonation*

**Objectifs individuels / productions attendues / points d'appuis**

<b><u>Groupe vert</u></b> Etayage nécessaire sur l'utilisation de l'espace Attention à Nathalie : dessins illisibles parfois	<b><u>Groupe bleu</u></b> Attention à Olivier : le sens de lecture le perturbe, il a besoin d'écrits pour se repérer	<b><u>Groupe rouge</u></b> Réalisation autonome Ajout de mots clefs en autonomie si nécessaire Etayage nécessaire sur la partie « dialogues »
--	---	--

**Matériel**  
Feuille A3 pour chaque élève  
Matériel de dessin et de coloriage- Affichages collectifs sur les cartes heuristiques – Fiche aide mémoire individuelle sur les symboles -

<b>Phase</b>	<b>Organisation</b>	<b>Rôle de l'enseignant – consignes</b>	<b>Tache et procédures à mettre en œuvre par l'élève</b>	<b>Médiation</b>
<b><u>Temps 1 :</u></b> <b>Lancement du projet</b>	<b>Collective</b>	Organiser un échange autour des carte déjà réalisées en classe : sur quoi ? pourquoi faire ? en quoi cela nous aide ?  Rappeler le projet final de restitution du conte face à un public  Créer le besoin de réaliser une carte pour organiser les idées du conte	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repérer les cartes déjà réalisées en collectif.</li> <li>✓ Se remémorer les activités faites autour de ces cartes</li> <li>✓ Repérer les processus mis en jeu par l'utilisation de ces cartes</li> </ul>	<p>Se servir des affichages de la classe regroupant les différentes cartes</p> <p>S'appuyer sur Kelly qui a bien compris la démarche autour des cartes de l'automne et de l'hiver ire revivre les scènes de travail</p>
<b><u>Temps 2 :</u></b> <b>Travail sur l'image centrale</b>	<b>Individuelle</b>	Demander aux élèves de dessiner l'image centrale de la carte, elle représente le thème du conte, son titre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ dessiner au centre de sa carte l'image centrale du conte et y écrire le titre</li> </ul>	Comme les élèves sont habitues a ce genre de représentation, ils devraient proposer d'eux même de représenter une cruche avec plus ou moins de détails sur le décor. Sinon, repartir du titre de l'histoire, faire comparer avec la moufle
<b><u>Temps 3 :</u></b> <b>Travail sur le décor du conte</b>	<b>Individuelle après le travail collectif sur les symboles</b>	Sur les branches déjà tracées, faire dessiner les symboles du champ et des vacances, faire ajouter les mots clefs aux élèves qui le souhaitent	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendre le système de branche (1 symbole par embranchement)</li> <li>✓ utiliser le système de codage choisi</li> </ul>	Repérer qui a besoin d'un mot clef supplémentaire (a priori Olivier, Brendan)

<p><b><u>Temps 4 :</u></b> <b>Travail sur les personnages</b></p>	<p><b>Individuelle après le travail collectif sur les symboles</b></p>	<p>Sur les branches déjà tracées, faire dessiner les symboles des animaux avec leurs caractéristiques, faire ajouter les mots clefs si nécessaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendre le système de branche (1 symbole par embranchement)</li> <li>✓ utiliser le système de codage choisi</li> </ul>	<p>Attention : respecter l'ordre d'arrivée des personnages</p>
<p><b><u>Temps 5 :</u></b> <b>Travail sur le début et la fin du conte</b></p>	<p><b>Individuelle après le travail collectif sur les symboles</b></p>	<p>Sur les branches déjà tracées, faire dessiner 2 étapes de la scène initiale et les 3 étapes de la scène finale</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ découper une situation en étapes successives</li> <li>✓ utiliser le système de codage choisi</li> </ul>	<p>S'appuyer sur les dessins de l'évaluation</p>
<p><b><u>Temps 6:</u></b> <b>Travail sur les étapes successives et les dialogues</b></p>	<p><b>En petit groupe après le travail collectif sur les symboles</b></p>	<p>Coder la 1ere étape en collectif puis laisser les élèves essayer de coder les suivantes sur le même modèle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ se remémorer l'ordre de prise de parole,</li> <li>✓ bien utiliser l'espace de sa carte</li> <li>✓ utiliser le système de codage choisi</li> </ul>	<p>Faire rappeler les symboles choisis</p> <p><i>Attention : beaucoup d'infos à représenter, risque de fouillis sur les feuilles</i></p>
<p><b><u>Temps 7 :</u></b> <b>Restitution avec / ou sans la carte</b></p>	<p><b>Individuelle, relation duelle avec l'enseignant</b></p>	<p>Demander aux élèves de raconter le conte</p>		<p>Observer utilisation ou non de la carte Essayer de relancer le moins possible</p>