

Points d'intérêt :

- Découvrir un récit prenant et ludique, un parcours ponctué d'indices suscitant l'intérêt du lecteur
- Déciffrer un univers servi par une illustration originale. À travers les références culturelles des illustrations, découvrir un aspect de l'architecture, des arts plastiques et des arts appliqués du XXème siècle.

Compétences :

- Repérer dans un texte et dans les illustrations des informations explicites et en inférer des informations nouvelles
- Retrouver l'ordre chronologique d'un parcours et développer des capacités de réflexion et de déduction
- Donner son point de vue sur un livre lu
- Repérer des indices graphiques récurrents dans un album, détailler certains éléments constitutifs des illustrations en utilisant un vocabulaire spécifique
- Inventer un décor « à la manière de... »
- Reconnaître certaines œuvres de la création artistique du XXème siècle (peinture, architecture, « design »...)

Séquence n° 2: Littérature
 Nombre de séances : 7
 Durée : 7 x 45 min

Annexes :

- Scan de la couverture
- Scans des 5 premières illustrations

Séance	Objectifs	Déroulement	Matériel
1	Découvrir l'album	<p><u>Étape 1 : Questionnement – oral – collectif.</u> Inviter les élèves à se poser des questions autour du titre de l'album, mais laisser le mystère jusqu'à la fin.</p> <p><u>Étape 2 : Recherche – écrit – binôme.</u> Travailler sur les 5 premières illustrations de l'album. Dégager le plus d'informations possibles intéressantes : une fillette seule, une maison moderne, une clé, ...</p> <p><u>Étape 3 : Découverte – oral.</u> Lire aux élèves les pages jusqu'à « Décidément tout cela était bien mystérieux », p6.</p> <p><u>Étape 4 : Ressenti – oral.</u> Comment la fillette perçoit-elle la maison ? Point de vue du père ? Noter que la fillette est la narratrice. Recueillir les informations sur la fillette : elle va à l'école, elle est habillée de façon contemporaine, elle a un caractère indépendant, elle est curieuse</p> <p><u>Étape 5 : Lecture d'image – écrit - individuel.</u> Relever tous les éléments qui font écho au [O] du mot « Volubilis » : le fauteuil boule, le gong, la platine CD, la fenêtre de la chambre, le rond de la clé, le rond du tapis, les ronds du porte-parapluies et du porte-manteau.</p> <p><u>Étape 6 : – écrit - individuel.</u> Demander aux élèves d'imaginer ce secret. Leur proposer de l'écrire sur un morceau de papier et le mettre dans une boîte.</p>	<p>Affiche de la couverture</p> <p>Scans des 5 premières illustrations (1 jeu par binôme)</p> <p>Album</p>

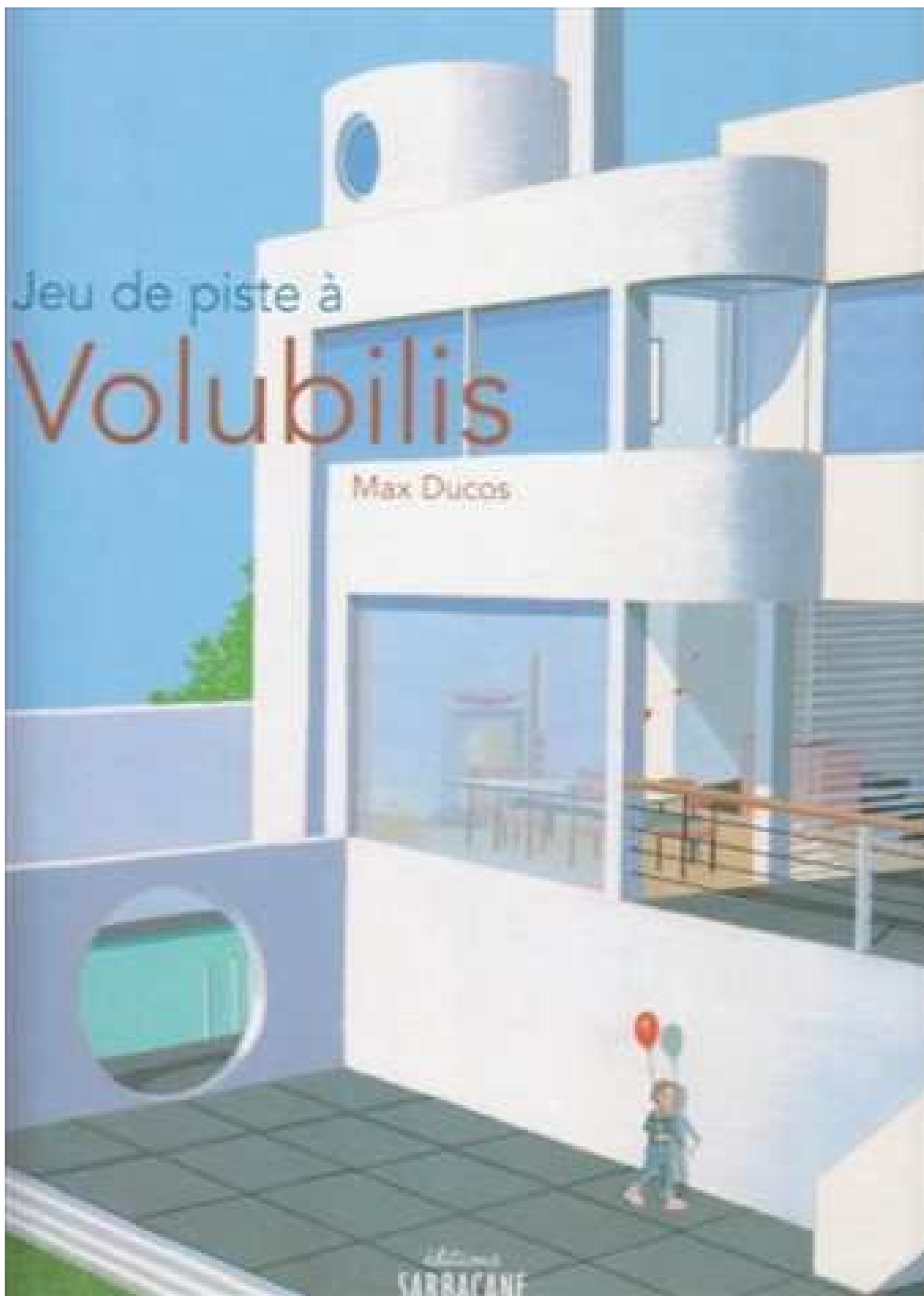
Bilan :

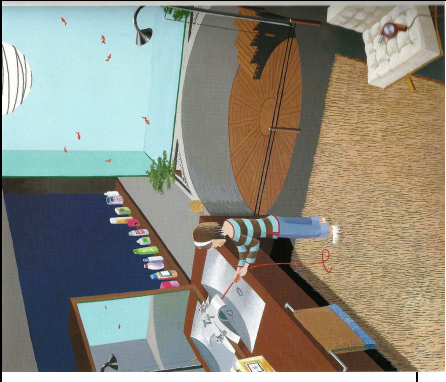
Jeu de piste à

Volubilis

Max Ducos

éditions
SARRACANE



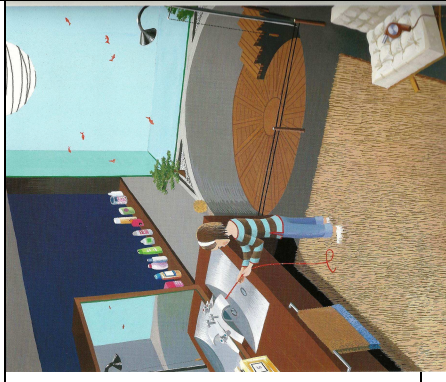


.....

.....

.....

.....

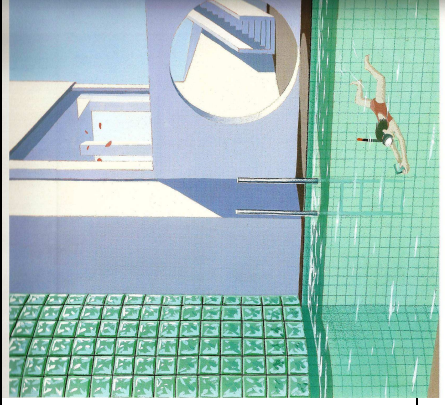


.....

.....

.....

.....

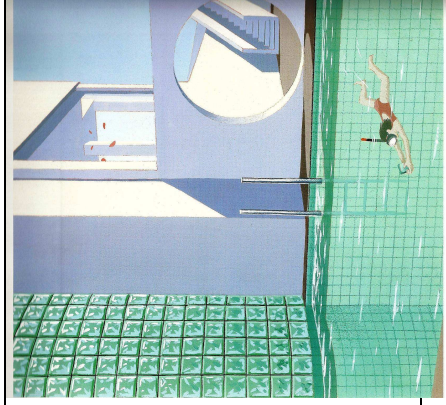


.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

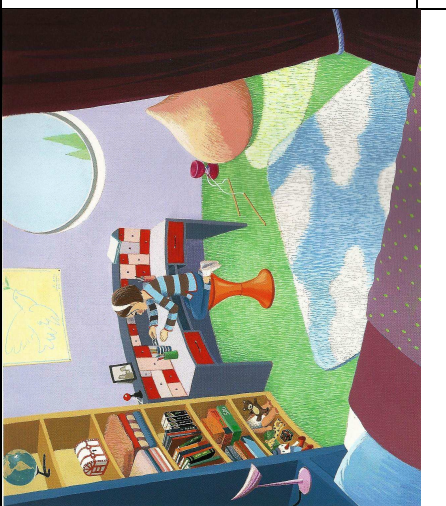


.....

.....

.....

.....

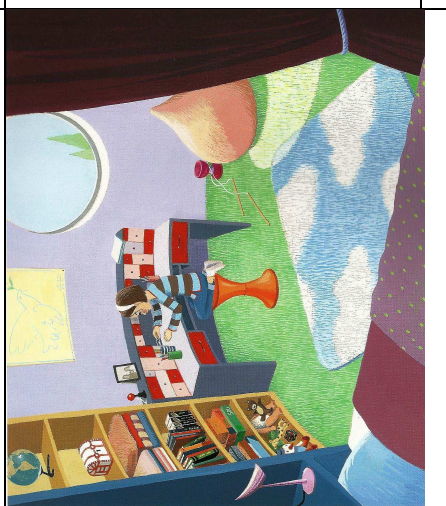


.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....