

Grégoire, petit paysan du Moyen-âge

Exploitation en expression écrite et découverte du monde

Phase 1 (au fil de la lecture) :

Objectifs : Savoir caractériser des personnages.

Approcher l'élaboration d'une carte heuristique.

Construire les cartes heuristiques des personnages afin de les caractériser. Les illustrer.

Phase 2 (sur 3 ou 4 séances) :

Objectifs : Savoir écrire un texte explicatif.

Découvrir des éléments sur la vie au Moyen-âge.

Sur la base des cartes construites, élaborer des textes sur les paysans et les nobles au Moyen-âge. Se baser non sur le thème général, mais sur les personnages.

1. Présenter le projet, soit écrire un texte de type documentaire sur les personnages du récit.
2. Dégager un canevas, en s'appuyant sur un exemple (comme Guillemette). Construire une silhouette du texte, du type :

Titre : Guillemette, petite paysanne du Moyen-âge

Sous-titre 1 : Son habitat :

Sous-titre 2 : Vêtements :

Sous-titre 3 : Sa vie quotidienne

3. Recherche de silhouette par groupe selon le personnage.
4. Confrontation.
5. Ecriture individuelle, puis confrontation par groupe.
6. Elaboration d'un écrit de groupe.
7. Confrontation collective. Dégager ce qu'on sait sur la vie des paysans et des nobles en synthétisant

Phase 3 :

- Séance 3.1 :

Découvertes sur la vie des paysans.

S'appuyer soit sur un film documentaire, comme Jehan de Provins (CNDP – 1986), ou par exemple ce [film](#), film à partir duquel on pourra construire une carte heuristique au fur et à mesure, soit sur un fond documentaire adapté à partir duquel, par groupes, on dégagera des informations qui permettront d'enrichir la synthèse antérieure.

- Séance 3.2 :

Découvertes sur la vie des seigneurs.

Utiliser un livre documentaire, avec deux axes : le château, les chevaliers.

Travailler par groupe : Compléter le schéma du château. ([lien](#))

Définir des aspects de la vie des nobles.

Confronter les travaux et élaborer une synthèse.

Phase 4 (facultatif) :

Les jeux au Moyen-âge d'après une peinture de Bruegel : jeux d'enfants.

S'exprimer sur l'œuvre, ce qu'on voit, ce qu'on reconnaît, évoquer des aspects purement plastiques (technique, couleurs, dominantes...etc.).

Raconter, émettre des hypothèses, exprimer ce qu'on ressent.

Situer l'œuvre dans le temps. La titrer.

Percevoir que l'œuvre donne une représentation des jeux enfantins à la fin du Moyen-âge.

Objectifs : Savoir exploiter des documents..

Découvrir des éléments sur la vie au Moyen-âge.



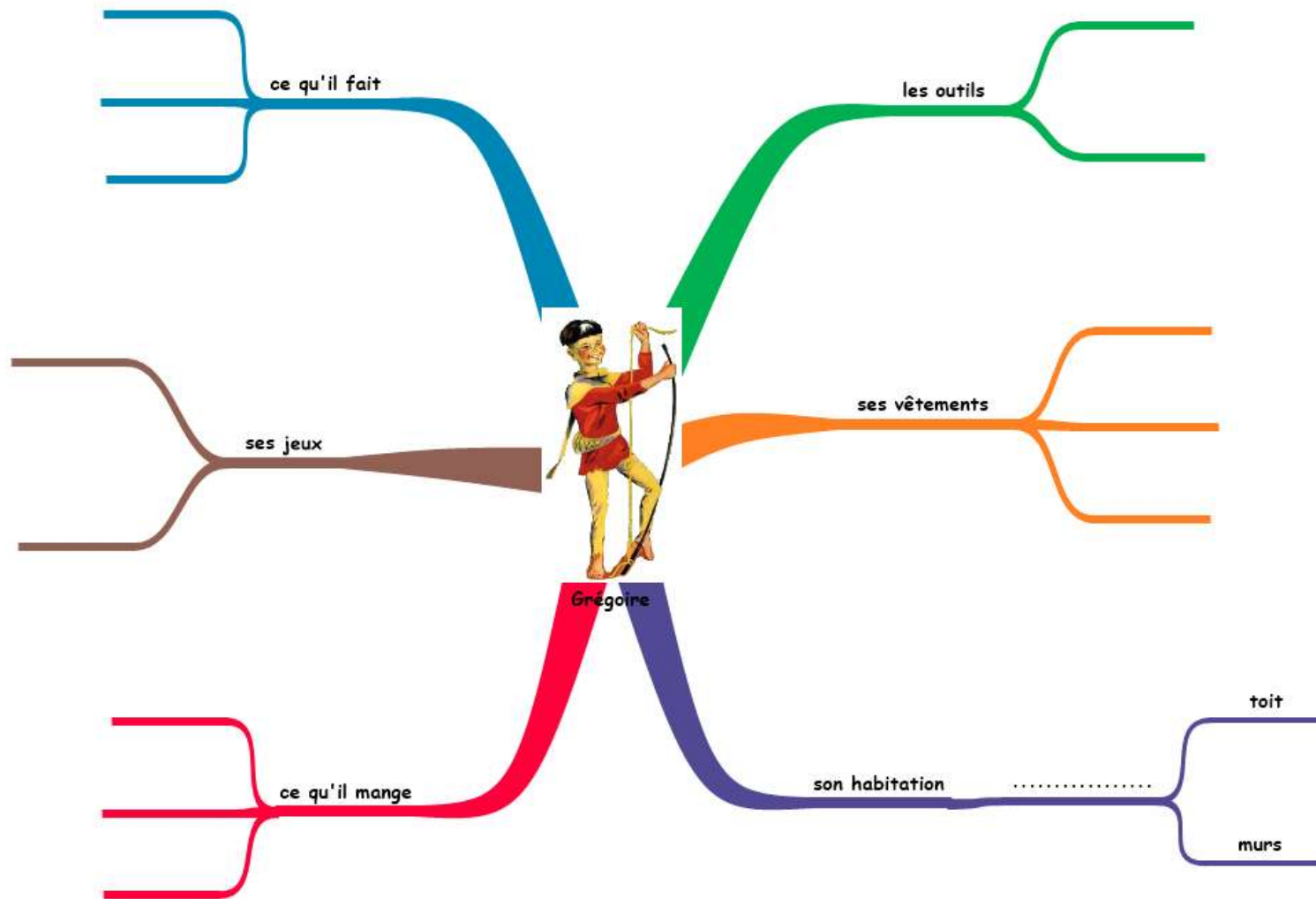
Essayer de définir ces jeux (usage du TBI ou TNI, afin de jouer sur l'échelle du tableau).

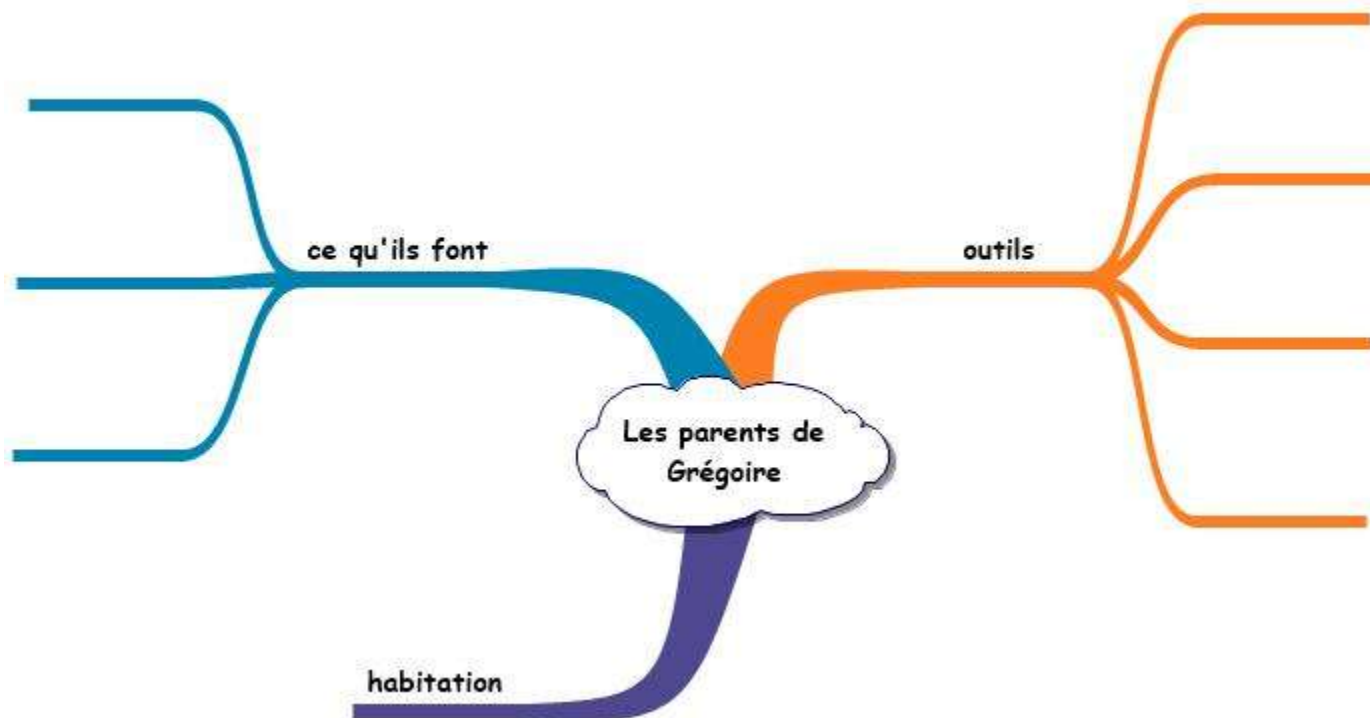
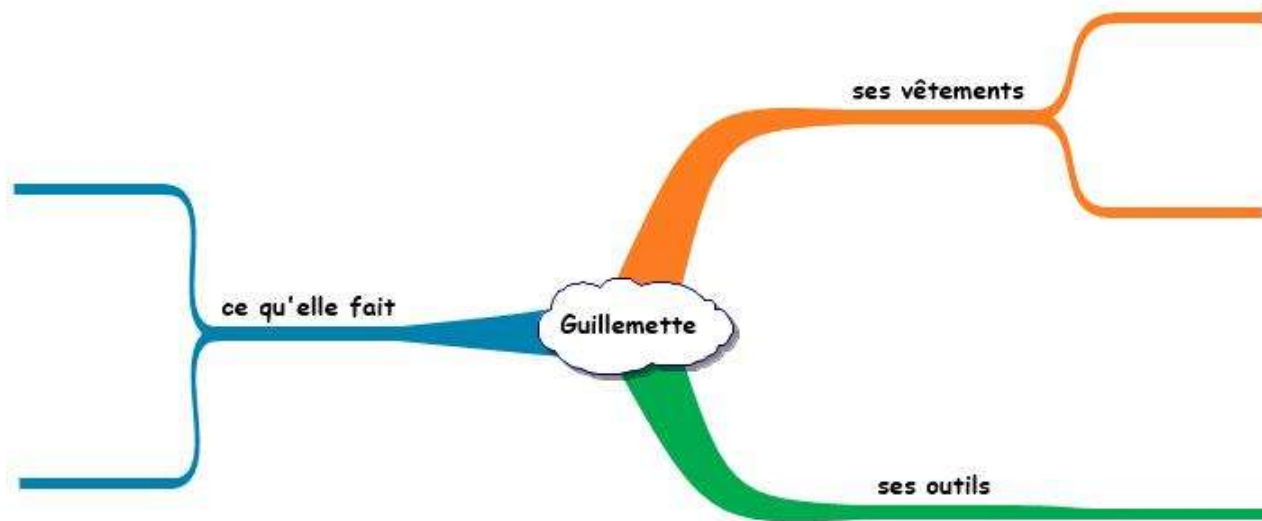
Composer un inventaire des jeux : voir [ICI](#).

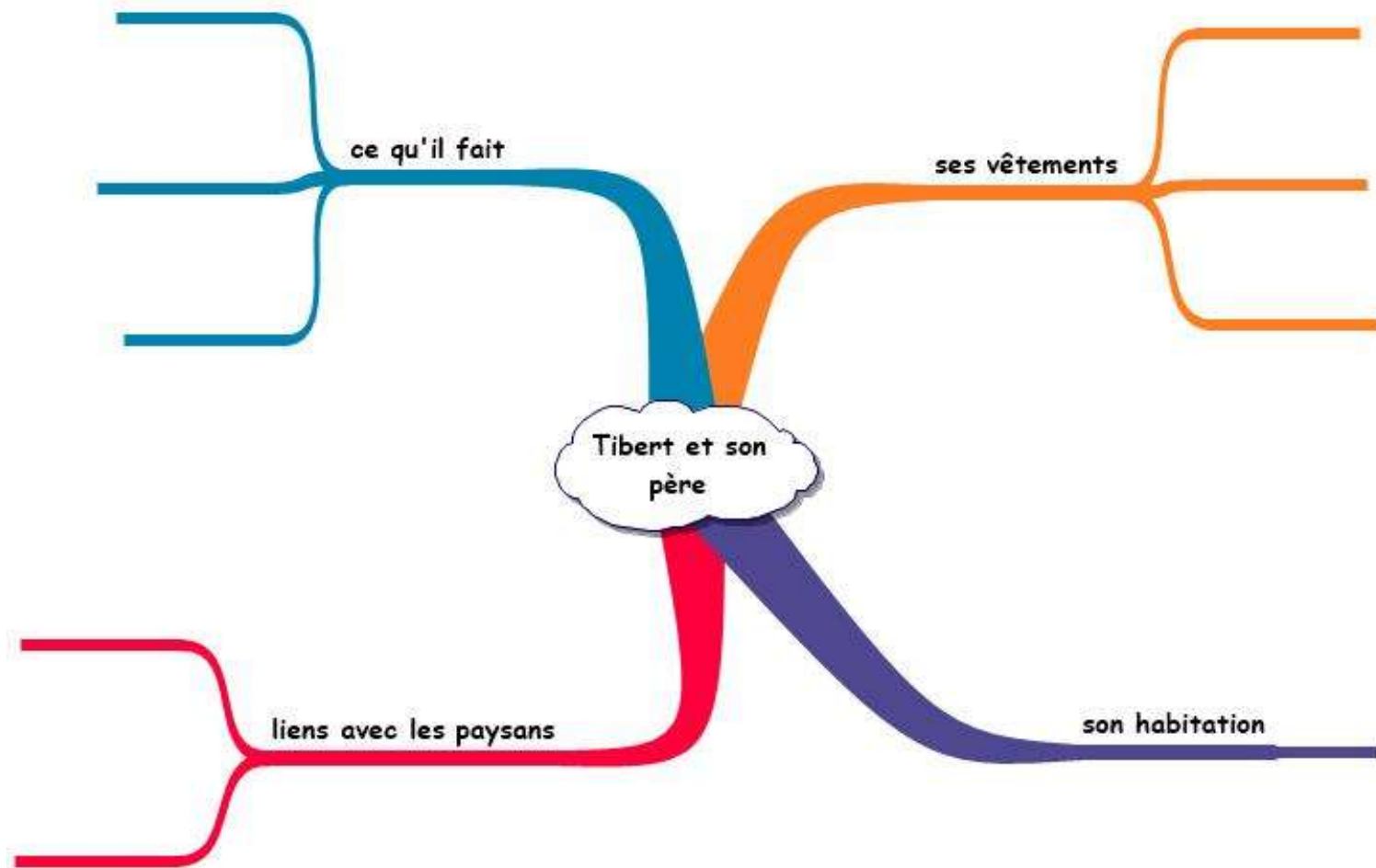
Ce tableau peut dériver sur des activités d'E.P.S (pratique des jeux perçus) et d'expression écrite (écrire les règles des jeux). Voir [ICI](#).

Composer une synthèse sur les jeux au Moyen-âge... et voir en quoi il existe des permanences.

En art visuel, on pourra composer une œuvre plastique sur la base de photographies... voire une photographie "Jeux d'enfants".









Images pour les cartes heuristiques