

Séquence le Buveur d'encre- CE1 **Lire sans questionnaire**

- **Séance 1 : découverte**

Matériel : livres / enfant + couverture photocopiée par enfant. Cahier de littérature.

Découverte de la 1^{ère} de couverture / 4^{ème} de couverture. Coller la couverture du livre dans le cahier littérature + écrire autour tous les mots ou idées : de quoi va parler ce livre ? (lieux, personnages ? problème ? ...).

- **Séance 2 : lecture du chapitre 1 : La cachette**

Matériel : livres / [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#) + [Les personnages-chapitre1.docx](#)

Etape 1 : fiche personnage mystère « un étrange client » : relever à chaque chapitre les mots/phrases qui parlent de lui, qui le décrivent [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#)

Etape 2 : le narrateur – Odilon et son rapport aux livres.

Identifier son rapport aux livres, à la lecture, en relevant dans le texte tous les mots ou expressions qu'il utilise pour parler des livres et de la lecture.

- **Séance 3 : lecture chapitre 2 : Drôle de Client**

Matériel : livres / [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#) + [chap2-imagine la suite.docx](#)

Etape 1 : fiche personnage mystère « un étrange client » : relever à chaque chapitre les mots/phrases qui parlent de lui, qui le décrivent [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#)

Etape 2 : imagine la suite à partir de la dernière illustration : [chap2-imagine la suite.docx](#)

- **séance 4 : lecture du chapitre 4 : la Poursuite**

Matériel : livres / [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#) + [chap3-écris-la-phrase-illustration.docx](#)

Etape 1 : fiche personnage mystère « un étrange client » : relever à chaque chapitre les mots/phrases qui parlent de lui, qui le décrivent [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#)

Etape 2 : dessiner le chemin de la poursuite + [chap3-écris-la-phrase-illustration.docx](#)

- **séance 5 : lecture du chapitre 5 : Drôle de cimetière**

Matériel : livres / [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#) +

Etape 1 : fiche personnage mystère « un étrange client » : relever à chaque chapitre les mots/phrases qui parlent de lui, qui le décrivent [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#)

Etape 2 : champ lexical de la peur : le nuage de mot. Ecrire au centre du cahier le mot PEUR et relever tout autour tous les mots / expressions qui montrent que le petit garçon a peur :

Réponses attendues :

Brrr... - ça n'est pas un endroit pour les enfants. – se révéler dangereux – une mauviette – mon suspect – Soudain – m'a échappé – j'ai serré les dents – Et quelle trouille... - Mes genoux se sont entrechoqués. – dans ma tête, c'était le noir complet. – Comme un automate – bizarre – dans les profondeurs de la terre – au ralenti – des toiles d'araignée – Brrr...

Etape 3 : « Vous travaillerez en groupe pour faire le travail suivant. Vous allez chercher dans le texte le vocabulaire lié à la nourriture. Il peut s'agir de mots, de groupes de mots ou même de phrase. Dans

chaque groupe, il y aura un lecteur, un script qui écrira sur l'affiche commune, et un ou deux explicateurs. » [chapitre5-lexique-nourriture.docx](#)

-Prévoir groupe hétérogène de 3 ou 4 élèves

Etape 4 : Mise en voix d'un passage.

Par groupe de 2 s'entraîner à lire un dialogue par groupe de sens [CHAPITRE-5-entrainement-lecture-orale.pdf](#)

>Passage des groupes sur 2 ou 3 jour (pour les bons lecteurs, exigés d'ajouter les intonations, les expressions du visage possible ... laisser les élèves chercher eux-mêmes).

Etape 5 : identifier les paroles des personnages. Dessine le personnage qui prononce les paroles dans la bulle. [paroles-personnages-chapitre 6.docx](#)

- **séance 6 : lecture du chapitre 6 : Vam ... Vampire**

Matériel : livres / [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#) + [paroles-personnages-chapitre 6.docx](#) + [chapitre6-partie1-partie2.pdf](#)

Etape 1 : fiche personnage mystère « un étrange client » : relever à chaque chapitre les mots/phrases qui parlent de lui, qui le décrivent [FICHE-PERSONNAGE-buveur.pdf](#)

Etape 2 : Lecture des deux fins : lecture puzzle / lecture par groupe

[chapitre6-partie1-partie2.pdf](#) : partie 1 petit lecteur / partie 2 bon lecteur

Objectif : Amener les élèves à comprendre que le héros croit avoir rêvé avant de se rendre compte que ce n'était pas un rêve.

Distribuer la première partie du chapitre 6 (où le lecteur croit que les vampires n'existent pas, que le héros a rêvé) à une moitié de classe. Distribuer la deuxième partie (où le lecteur croit que le héros est vraiment devenu un buveur d'encre) à l'autre moitié.

Chacun lit silencieusement sa partie.

Mise en commun : on commence par la première partie. Les élèves expliquent ce qu'ils ont compris. (guider avec des questions : où ? que fait le héros ? que s'est-il donc passé ?) Ils peuvent même lire des extraits comme « les vampires n'existent pas ». Certains se demanderont pourquoi le héros a mal au bras. Cette discussion doit aboutir à la possibilité que toute cette histoire ne soit qu'un rêve.

Pour la 2ème partie, on posera la question : « Et vous, grâce à votre texte, croyez-vous que le garçon a rêvé ? » Faire justifier la réponse négative (guidage : où ? que fait-il ? que s'est-il donc passé ?). Cette mise en commun doit aboutir à la possibilité que le héros a vraiment été mordu par le buveur d'encre et qu'il en est devenu un lui aussi.

« **Qui a raison ?** » **Lecture du chapitre entier par l'enseignant.**

Etape 3 : Que s'est-il passé ? **CONCLUSION** orale / collective

Objectif : Amener les élèves à s'interroger sur le rapport entre ce qui peut être réaliste et ce qui ne l'est pas dans ce roman et, par là, définir le genre fantastique.

« Est-ce que cette histoire pourrait vous arriver ? pourquoi ? »

Laisser les élèves s'exprimer (c'est impossible, ça n'existe pas, c'est SURNATUREL !)

Conclure en leur annonçant qu'une histoire, lorsqu'elle n'est pas réaliste, surnaturelle, on dit qu'il s'agit du genre fantastique.

Faire copier une trace écrite à compléter avec les mots écrits au tableau : « Le genre fantastique, c'est... » : laisser les élèves faire des propositions et se mettre d'accord collectivement sur la TE finale.

Prolongement :

Rallye-lecture autour des livres du Buveur d'Encre : lire en réseau.