FICHE ENSEIGNANTS 3
1/3, CYCLE 1

Séance n°3: Myrmidon, entre réalité et imaginaire

Objectifs

- Parler sur des images
- Verbaliser des situations imaginaires
- Exposer son point de vue et écouter autrui

Compétences

- Réinvestir du vocabulaire appris lors des séances précédentes
- S'exprimer de façon compréhensible
- Dégager la signification d'une illustration rencontrée dans un album en justifiant son interprétation à l'aide des éléments présents dans l'image ou des situations qu'elle suggère

Déroulement

1re partie : à l'oral : se souvenir

Commencer la séance par un petit rappel des connaissances des élèves sur le début de l'histoire après le travail mené lors de la séance précédente. La couverture du livre, la quatrième de couverture (Annexe 1 de la séance 2) ainsi que les vignettes (Annexe 2 de la séance 2) pourront être réutilisées par l'enseignant si les élèves éprouvent quelques difficultés.

- Qui est le personnage ?
- Que savons-nous de lui ?
- Que s'est-il déjà passé dans l'histoire ?
- **Où nous étions-nous arrêtés ?** *(justement à la page 8 où l'on voit Myrmidon vêtu de ses nouveaux habits)*

Séance n°3 : Myrmidon, entre réalité et imaginaire

Myrmidon au pays des Cow-boys

Déroulement (suite)

2e partie : à l'oral en petits groupes : découvrir et partager

Dans l'idéal, l'enseignant aura la possibilité de travailler en petits groupes avec ses élèves avec plusieurs exemplaires du livre. Il est important que les élèves puissent avoir le temps de découvrir la fin de l'histoire à leur rythme mais aussi qu'ils aient la possibilité de partager leurs découvertes, leurs idées, leurs doutes avec leurs camarades. L'enseignant pourra utiliser toutes les remarques des élèves pour préparer le moment collectif où les élèves feront part au grand groupe de ce qu'ils ont compris au petit.

L'enjeu de ce travail est d'amener les élèves à se poser des questions sur l'histoire : *Myrmidon est-il réellement un shérif ? A-t-il vraiment un cheval ? ... Alors pourquoi grimpe-t-il à l'arbre ?* Et également que les élèves puissent trouver dans les dessins des réponses à ces questions.

<u>Aide pour mener le débat collectif sur la compréhension de l'histoire</u>

Que se passe-t-il ?
Comment réagit Myrmidon ? Que fait-il ? Que lui arrive-t-il ?
Qui arrive à la rescousse ? D'où vient- il ?
D'où arrivent toutes ces flèches ? Par qui Myrmidon est-il poursuivi ?
Arrivent-ils à l'attraper ? Comment fait-il pour leur échapper ?
Comment l'histoire finit-elle ?

L'enseignant notera au tableau pendant cette phase orale les évènements importants de l'histoire (apparition des flèches, apparition du cheval, l'arbre…) ce qui lui permettra d'y revenir facilement dans la phase suivante.

<u>Retour plus détaillé sur les images (les montrer aux élèves)</u>

- apparition des flèches : **Combien ?** (une flèche, puis 5, puis une nuée) **Comment sont-elles ? De quelles couleurs ?**

- apparition du cheval : **D'où vient-il ? Pouvait-on s'en douter ?** (Les élèves auront peut-être remarqué sur la case 2 page 13 les tremblements du sol, sinon, ils devront le trouver !) **Est-ce un vrai cheval ? Pourquoi ?**

À partir de ce moment, le débat s'engagera sur la question du réel et de l'imaginaire. Il est important que les élèves s'appuient sur des éléments de l'histoire pour argumenter leurs pensées. Le rôle de l'enseignant sera ici de les ramener à décrire les images pour argumenter leurs propos.

Myrmidon est-il attaqué par de vrais indiens ? D'où viennent-ils ? A quoi le voit-on ? Myrmidon est-il vraiment shérif ? Grâce à quoi le devient-il ?

Séance n°3 : Myrmidon, entre réalité et imaginaire

Déroulement (suite)

- Les éléments imaginaires sont représentés par des dessins vides de couleurs.

- Tous les moments où Myrmidon imagine des choses sont représentés dans des cases horizontales alors que tous les moments de sa vie réels sont représentés dans des cases verticales.

Pour terminer la séance, l'enseignant pourra proposer aux élèves de trier certaines images de l'histoire (Annexe 1) : d'un côté le réel, de l'autre l'imaginaire.

Si les élèves n'avaient pas remarqué la différence de format des vignettes, ils le feront sûrement plus facilement à ce moment en les voyant affichées au tableau.

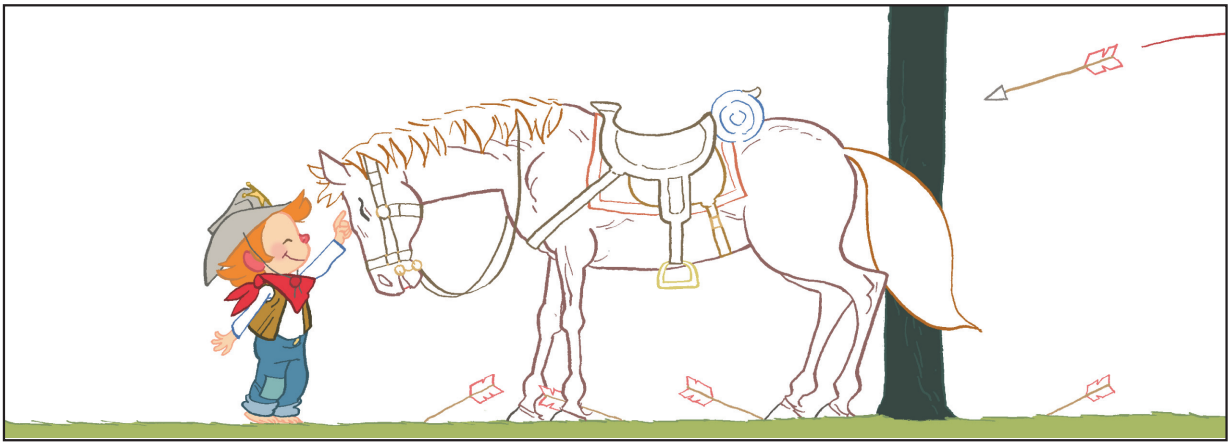
3e partie : à l'écrit

Fiche-élève 1 : **Réel ou imaginaire ?**

Demander aux élèves de découper les vignettes et de les classer selon qu'il s'agisse d'un moment imaginé par Myrmidon ou d'un moment réel.

Fiche-élève 2 : Inventer la suite de l'histoire (avec l'enseignant)

Demander aux élèves de choisir un Myrmidon déguisé, puis de découper dans la banque d'images proposées les éléments de ce déguisement. Leur proposer ensuite de compléter les vignettes de la fiche en collant les éléments au bon endroit (les Myrmidon en pyjama, les éléments du déguisement, Myrmidon déguisé) afin de raconter une histoire. Leur demander enfin de dessiner ce qui arrive à Myrmidon une fois déguisé, dans la dernière vignette.



FICHE 3 ÉLÈVE 1
1/2, CYCLE 1

Myrmidon, entre réalité et imaginaire

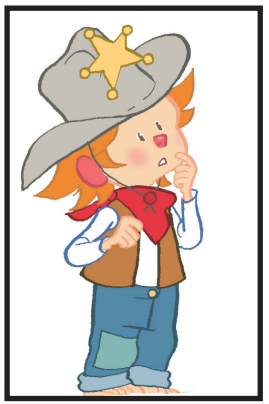
Nom : . . . . . .

Prénom : . . . . . .

Découpe les vignettes, puis colle-les dans le bon cadre.

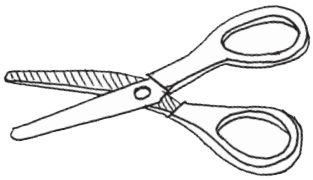
Réel

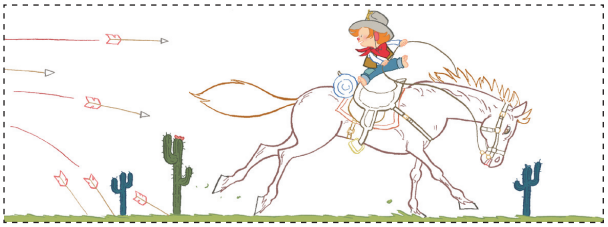
Imaginaire

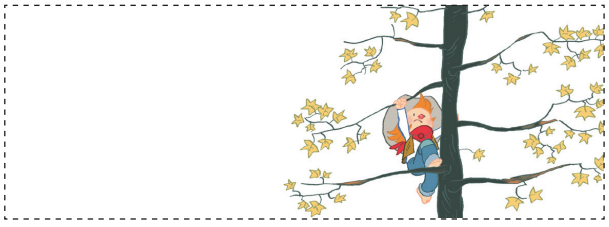


FICHE 3 ÉLÈVE 1
2/2, CYCLE 1

Myrmidon, entre réalité et imaginaire







FICHE 3 ÉLÈVE 2
1/2, CYCLE 1

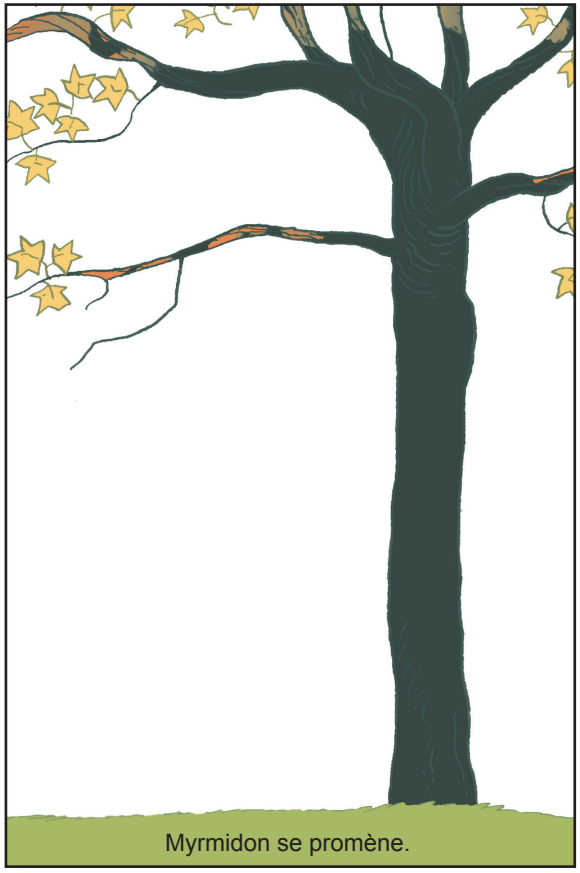
Myrmidon, entre réalité et imaginaire

Nom : . . . . . .

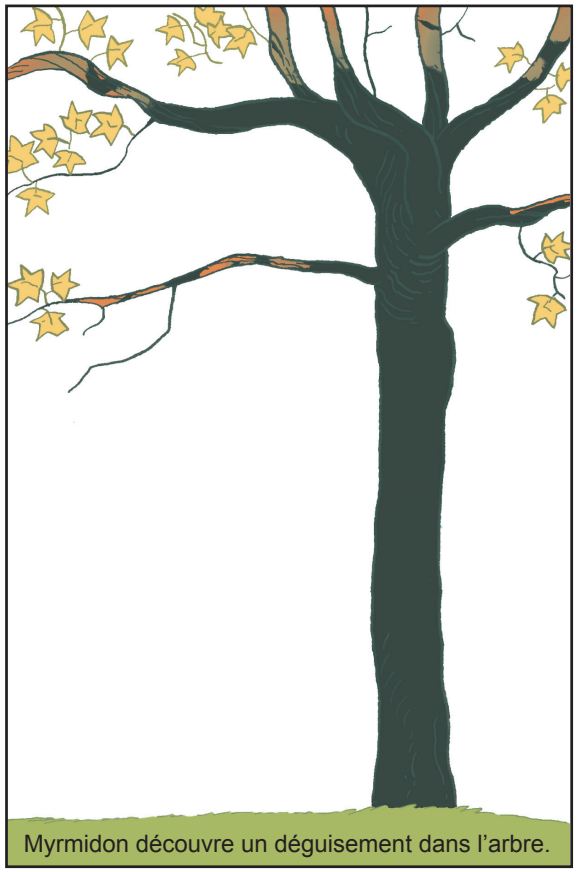
Prénom : . . . . . .

Myrmidon continue sa promenade, il trouve un nouvel arbre, un nouveau déguisement, de nouvelles aventures.
À toi d'inventer l'histoire !

Choisis le déguisement de Myrmidon, découpe son déguisement en entier puis colle les images dans les cases pour raconter la suite de l'histoire.



Myrmidon se promène.



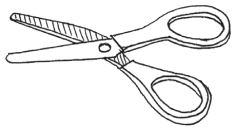
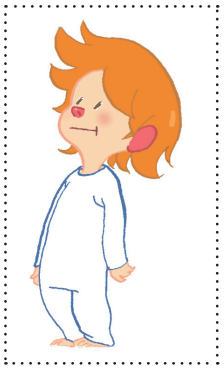
Myrmidon découvre un déguisement dans l'arbre.

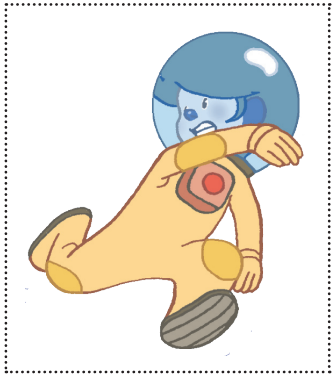
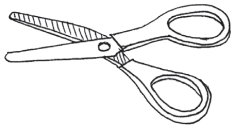
Myrmidon se déguise.

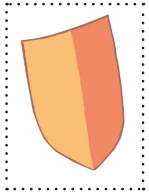
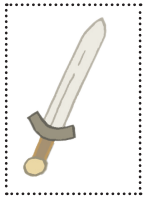
Myrmidon part à l'aventure.

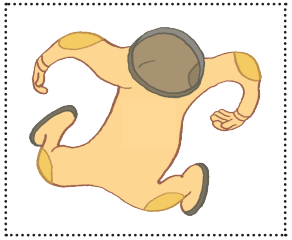
Myrmidon,
entre réalité et imaginaire

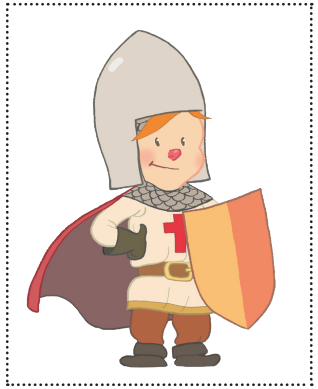
Myrmidon
au pays des Cow-boys





Myrmidon, entre réalité et imaginaire

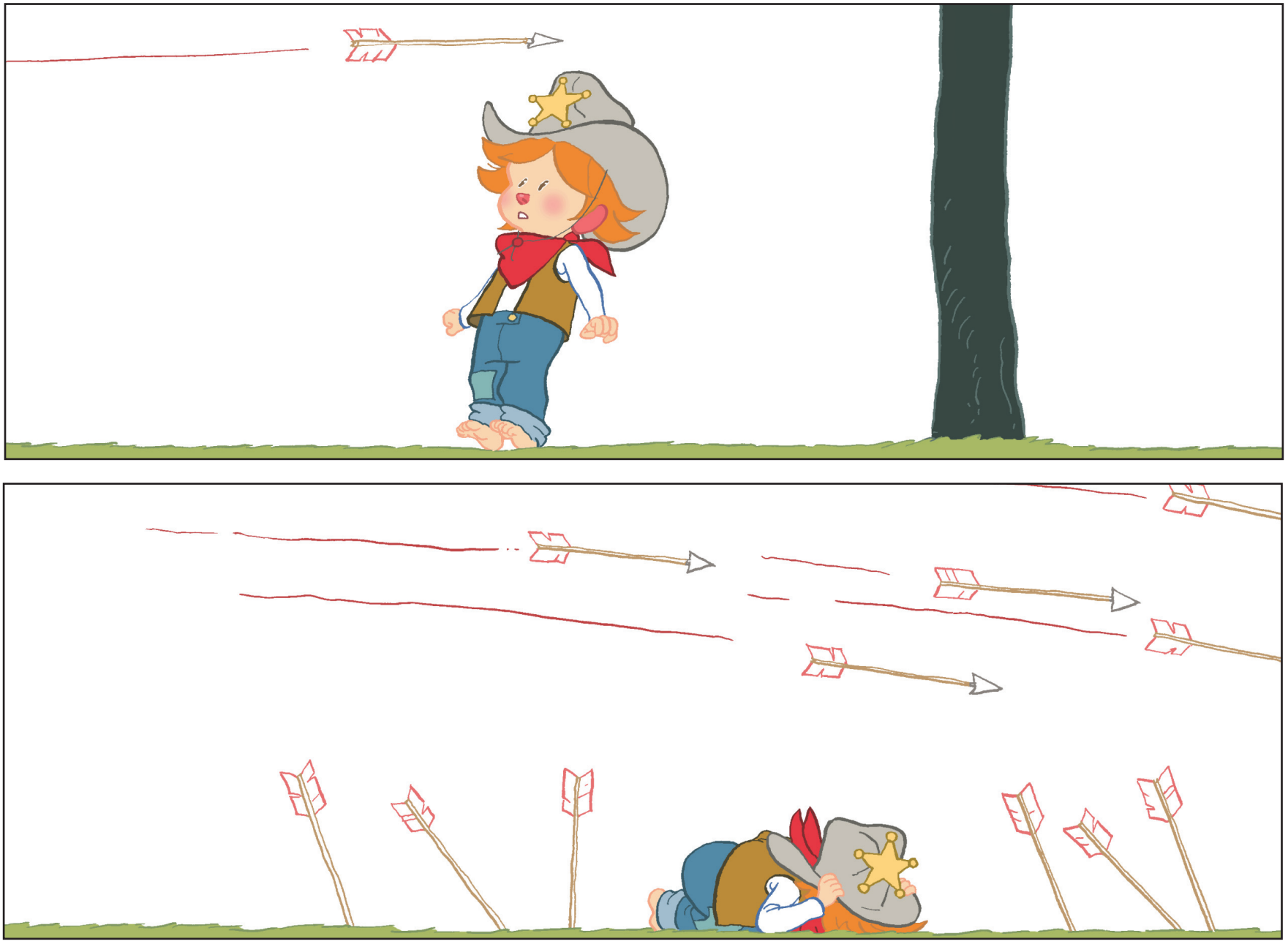
FICHE 3 ANNEXE 1
2/6, CYCLE 1

Myrmidon, entre réalité et imaginaire

Myrmidon, entre réalité et imaginaire

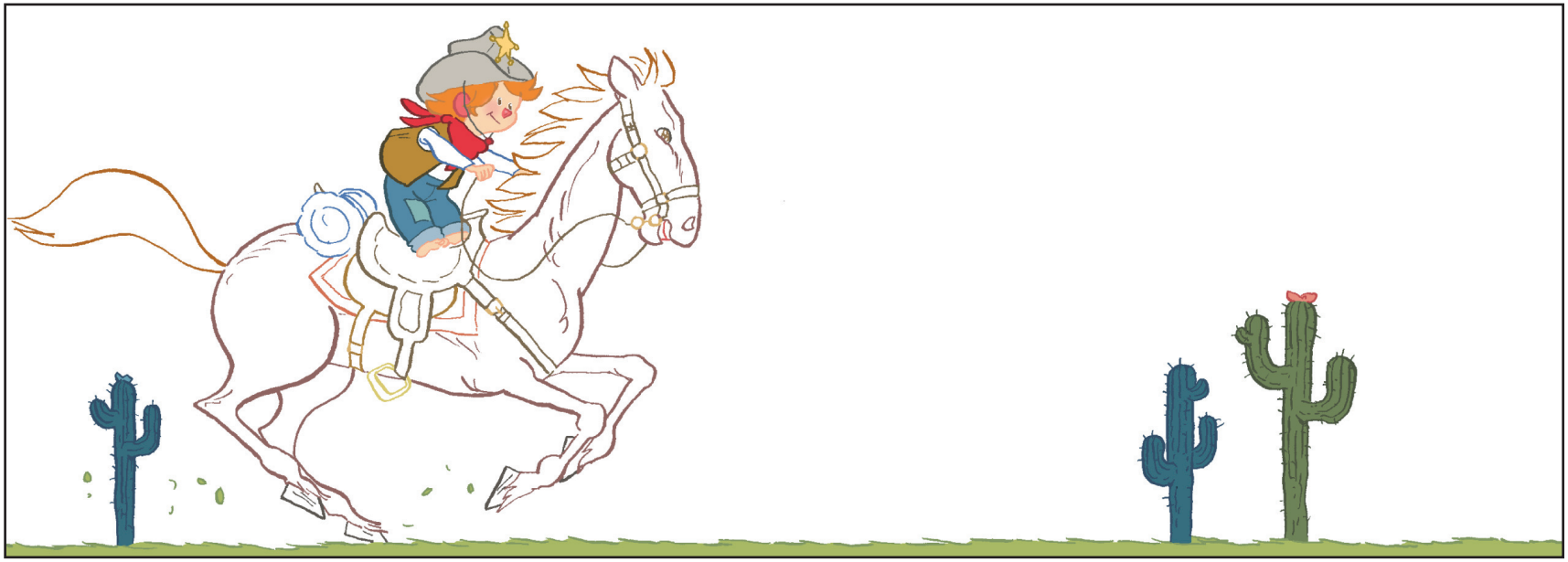
FICHE 3 ANNEXE 1
4/6, CYCLE 1

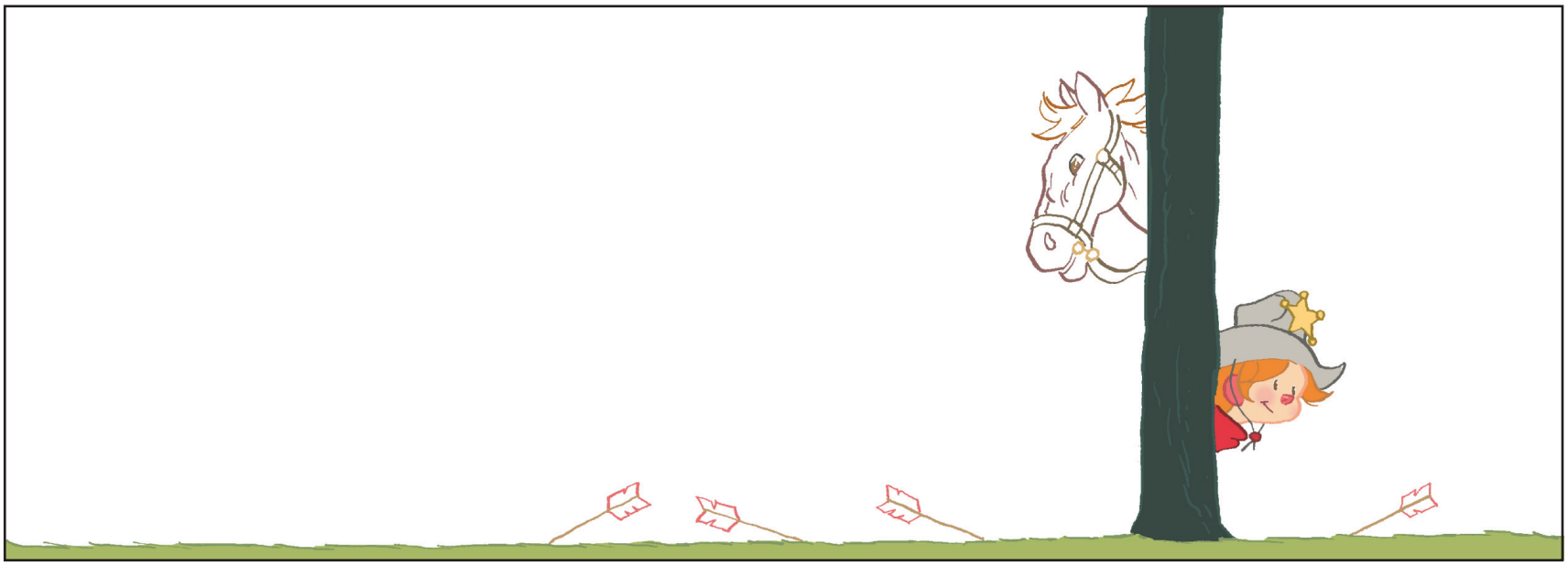
Myrmidon, entre réalité et imaginaire



FICHE 3 ANNEXE 1
5/6, CYCLE 1

Myrmidon, entre réalité et imaginaire





FICHE 3 ANNEXE 1
6/6, CYCLE 1

Myrmidon, entre réalité et imaginaire