

Séance n°4 : Myrmidon, que fais-tu? Que ressens-tu?

Objectifs



- S'exprimer de façon compréhensible
- Ecouter autrui
- Apprendre à parler la langue française et à la comprendre

Compétences



- Caractériser le personnage d'une histoire
- Participer à un échange collectif
- Ressentir des émotions et en parler

Déroulement



1ère partie : à l'oral : se recentrer sur Myrmidon

Commencer la séance par un petit rappel des connaissances des élèves sur l'histoire entière. 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.

L'enseignant propose ensuite à ses élèves d'observer certaines vignettes de l'histoire plus attentivement (Annexe 1). Myrmidon est un personnage très **expressif**. Le but est pour chaque nouvelle image d'attirer l'attention des élèves sur cette expressivité : les amener à décrire le visage de Myrmidon (surtout les yeux et la bouche), leur apprendre à mettre des mots sur ses attitudes (position du corps, des mains...), ses émotions, prendre le temps de décrypter les dessins, de parler des traits de crayon, des onomatopées, de déchiffrer les expressions du visage et de trouver les mots justes pour les exprimer.

Case 2 page 9 : l'étonnement, la surprise

Case 2 page 10 : la peur, la fuite

Case 1 page 22 : la joie

Case 1 page 25 : l'effort, la concentration

Case 2 page 17 : la douleur

Ce sera également l'occasion de travailler des expressions de la langue française : prendre ses jambes à son cou/avoir la peur au ventre/être fou de joie/être aux anges...



Aide pour mener le débat sur les descriptions des images.

**Que fait Myrmidon ? A quoi pense-t-il ?
A votre avis, que ressent-il ? Est-ce facile pour lui ?
A quoi devine-t-on ce qu'il ressent ?
Que remarque-t-on sur son visage ?
Sauriez-vous imiter l'expression de Myrmidon ?**

Déroulement (suite)



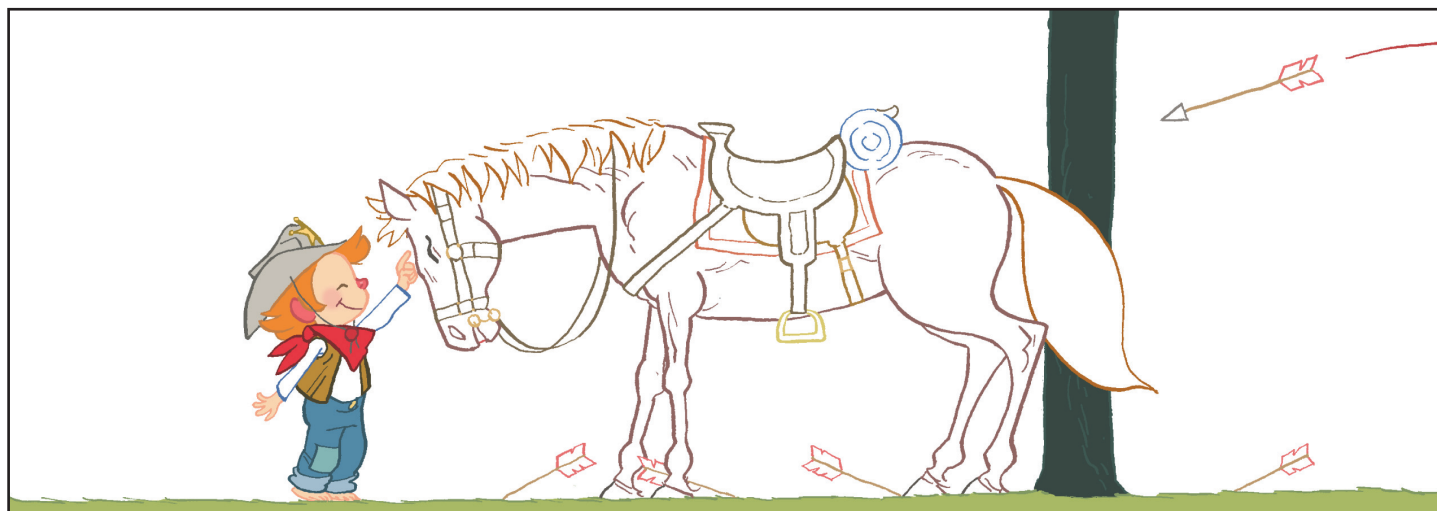
2^e partie : à l'écrit

Fiche-élève : trier et classer des images de Myrmidon
Il s'agit pour l'élève de découper les images de Myrmidon et de les associer par deux, ces deux cartes représentant la même émotion ou des émotions très proches. Cette activité peut également prendre la forme d'un atelier de langage avec la présence de l'enseignant. Celui-ci pourra plastifier les images.

Prolongement



Les images du début de la séance représentant Myrmidon peuvent être utilisées pour un jeu de mime : un élève tire une image, observe l'attitude de Myrmidon et doit la mimer à ses camarades qui eux, doivent deviner de quelle expression, émotion il s'agit.



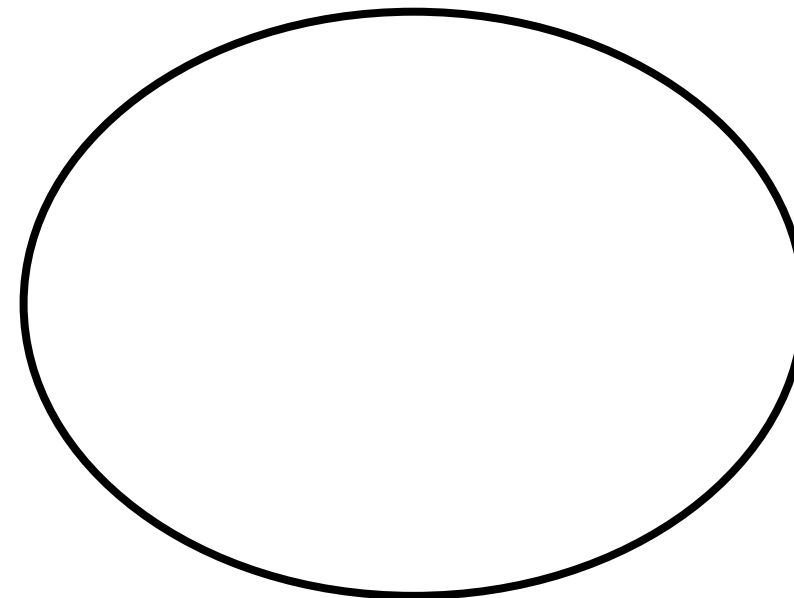
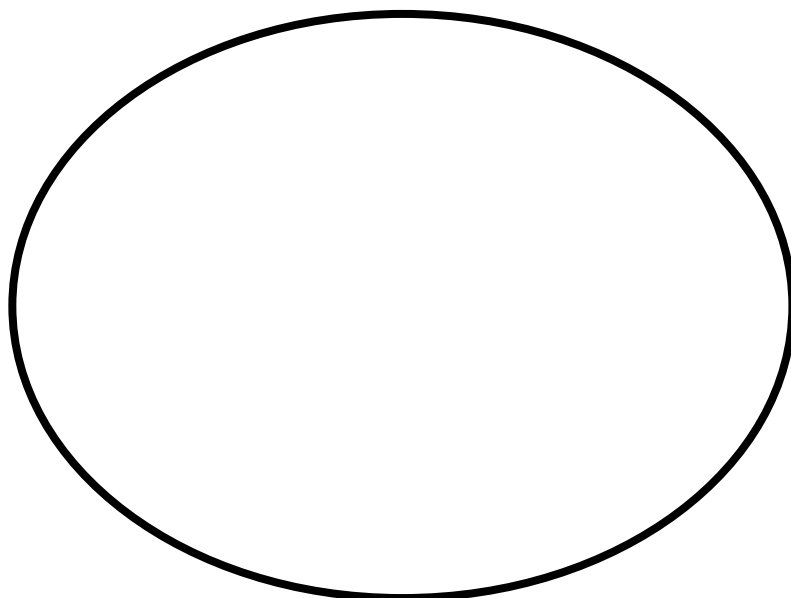
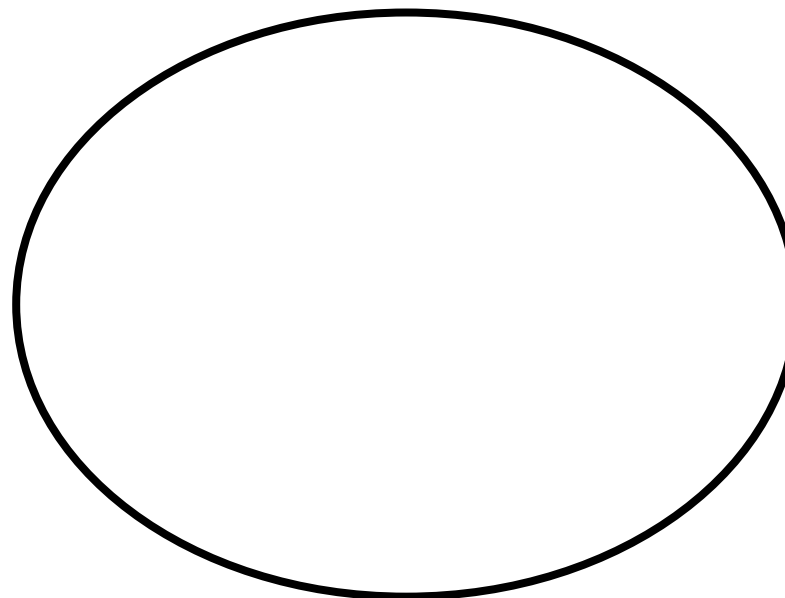
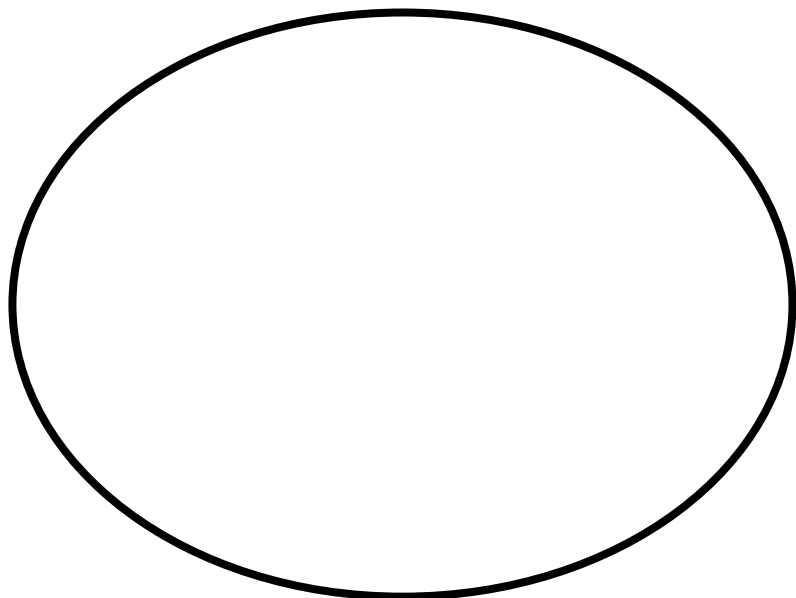
Myrmidon, que fais-tu? Que ressens-tu?



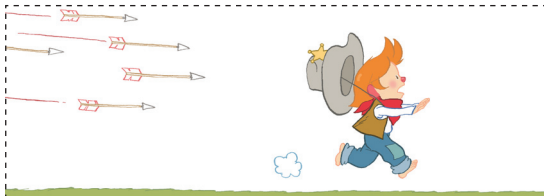
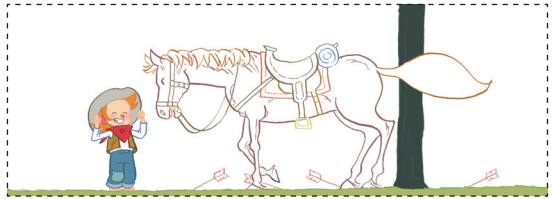
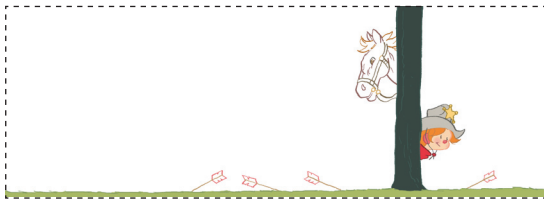
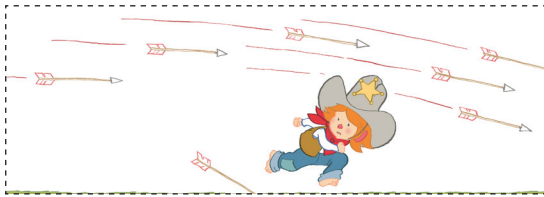
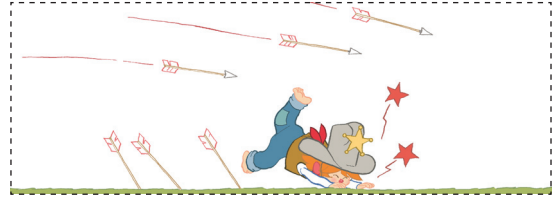
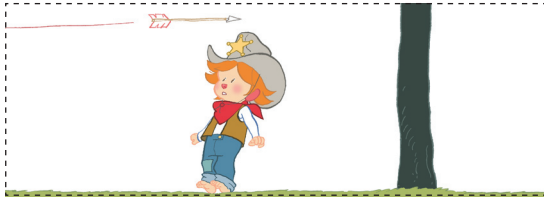
Nom :

Prénom :

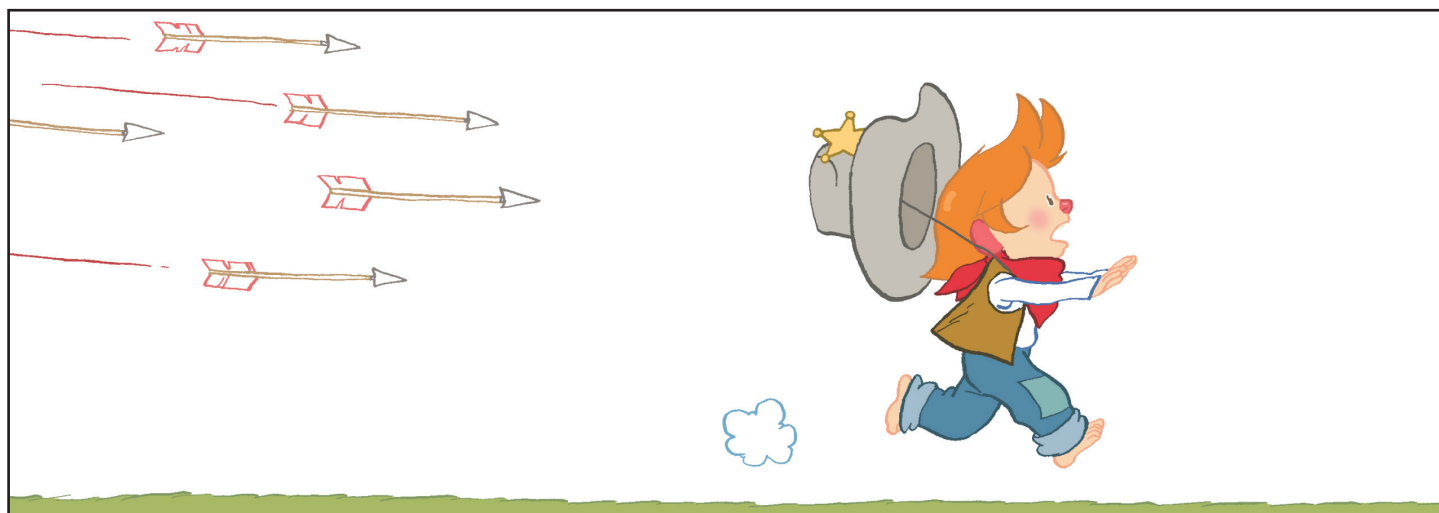
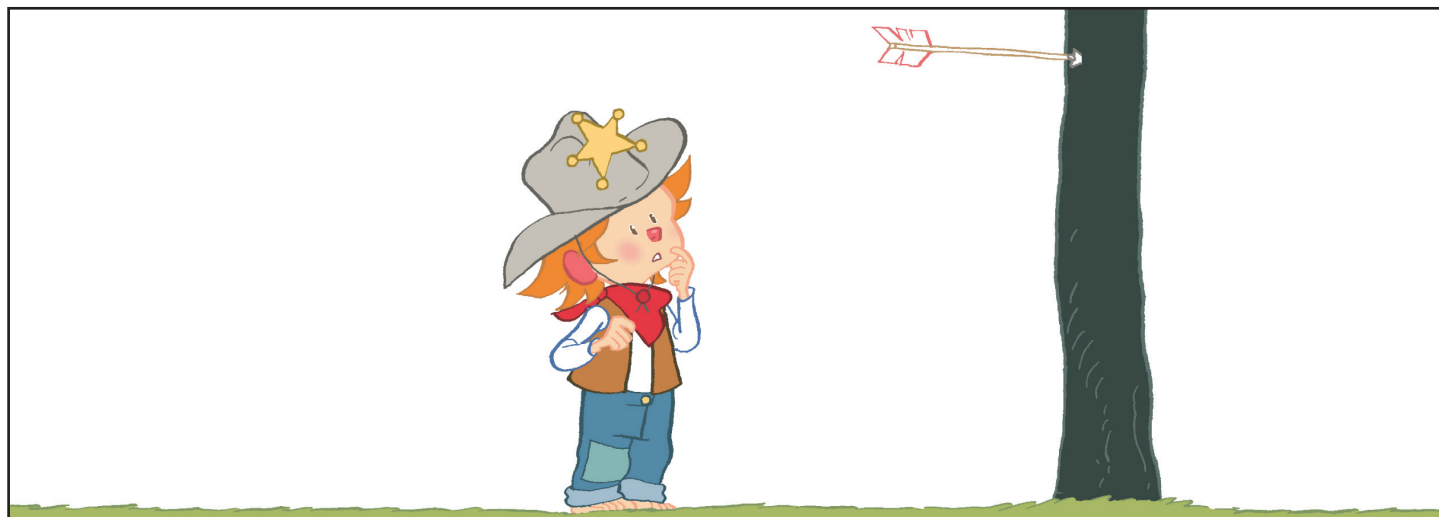
Découpe les images de Myrmidon et colle-les deux par deux dans les cercles : elles doivent exprimer la même émotion.



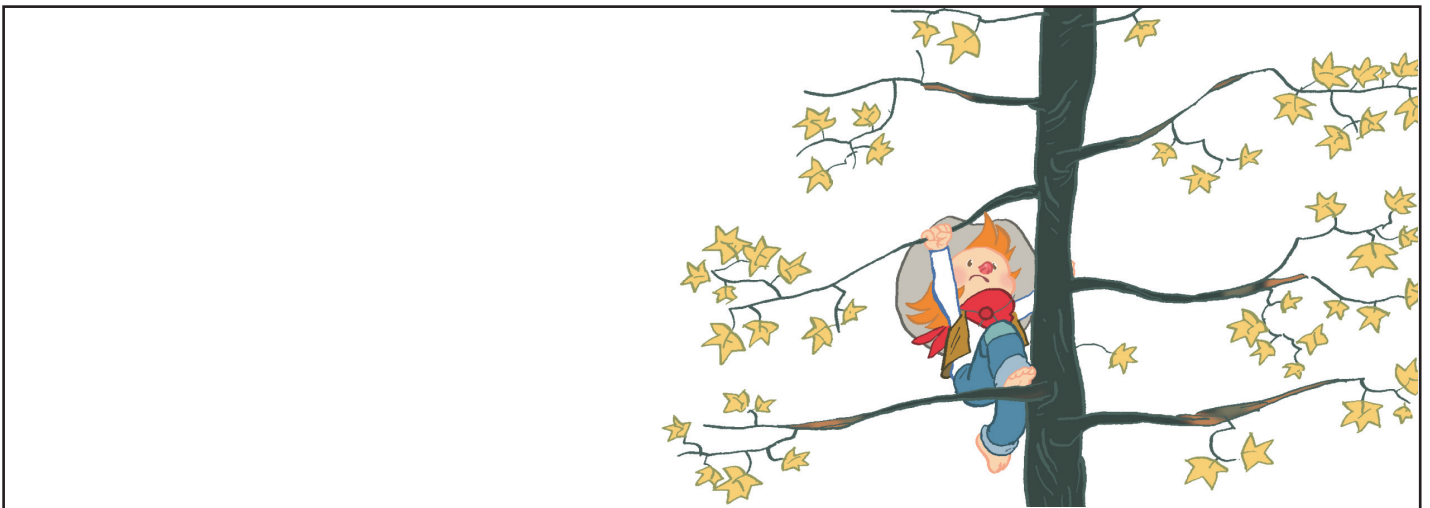
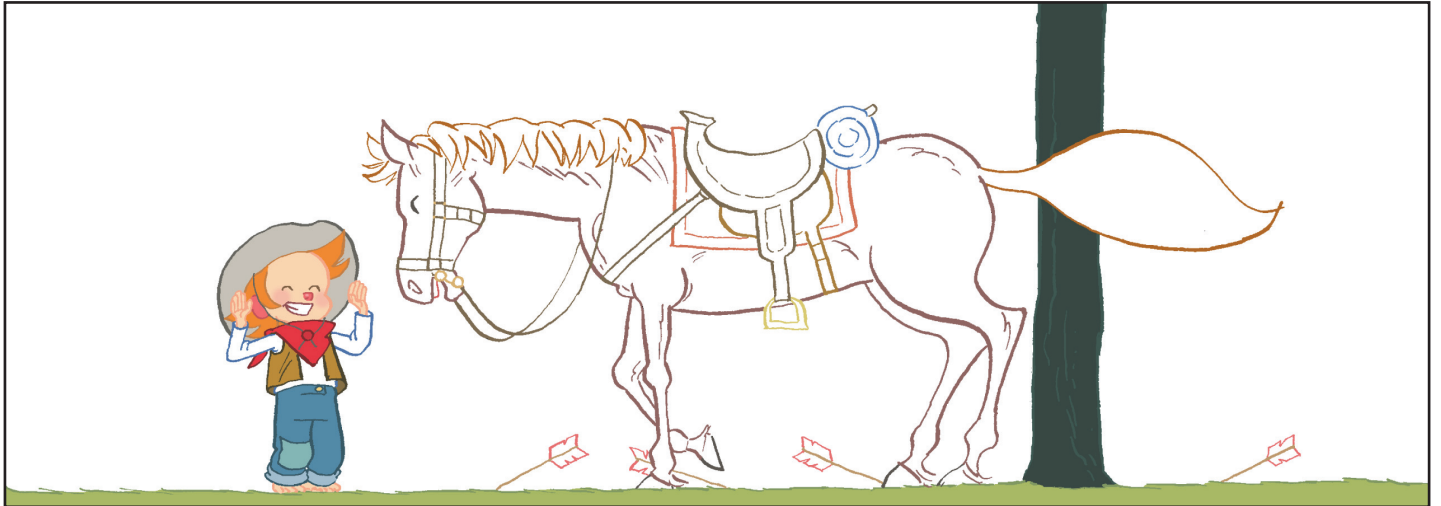
Séance n°4 : Myrmidon, que fais-tu? Que ressens-tu?



Séance n°4 : Myrmidon, que fais-tu? Que ressens-tu?



Séance n°4 : Myrmidon, que fais-tu? Que ressens-tu?



Séance n°4 : Myrmidon, que fais-tu? Que ressens-tu?

