

Entrée du programme : LE MONSTRE, AUX LIMITES DE L'HUMAIN

Enjeux littéraires et de formation personnelle :

- découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des figures de monstres ;
- comprendre le sens des émotions fortes que suscitent la description ou la représentation des monstres et le récit ou la mise en scène de l'affrontement avec eux ;
- s'interroger sur les limites de l'humain que le monstre permet de figurer et d'explorer.

Titre de séquence :

Séquence 2 – Les chimères, des monstres issus de l'imagination humaine

Problématique :

En quoi les chimères, créatures issues des rêves et de l'imagination des êtres humains, permettent-elles d'extérioriser leurs peurs et inquiétudes ?

Dominante de séquence : ÉCRIRE

Parcours : PEAC (LCA / FCA)

Lecture cursive : *Le Minotaure*, Nathaniel Hawthorne (2019)

Compétences du socle commun de connaissances et de compétences :

DOMAINE 1 : LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER - COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN UTILISANT LA LANGUE FRANÇAISE À L'ORAL ET À L'ÉCRIT

- Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture :
 - Connaître les caractéristiques des genres d'écrits à produire
 - Utiliser ses connaissances sur la langue
 - Faire preuve d'imagination, d'idées
 - Être cohérent-e.
- Maîtriser les relations entre l'écrit et l'oral :
 - Comprendre les phénomènes d'homophonie
- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots
 - Dérivation/Composition
 - Graphie des mots
 - Les champs lexicaux : mise en réseau des mots

DOMAINE 2 : LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Coopérer :
 - Savoir travailler en groupe et interagir entre élèves
 - S'engager dans un projet interdisciplinaire (dont un projet lié au PEAC)

DOMAINE 3 : LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

- Développer sa sensibilité et sa confiance en soi :
 - Formuler son opinion sur une œuvre (à l'oral ou dans un carnet de lecture)
 - Justifier une impression, un ressenti
 - Échanger des impressions (à l'oral et à l'écrit)

DOMAINE 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

- Comprendre les arts, leur inscription dans une aire géographique, historique, culturelle :
 - Découvrir l'histoire des arts
 - Exprimer des intentions, des sensations, des émotions

Compétences disciplinaires :

- Découvrir le discours descriptif et l'exploiter dans une production écrite ;
- Enrichir son vocabulaire pour décrire les héros et les monstres ;
- Comprendre l'influence des mythes antiques dans notre culture ;
- Produire une réalisation artistique, orale ou écrite.

Prérequis :

- Séquence 1 : étude de la figure du monstre dans *La Belle et la Bête* de Madame Leprince de Beaumont (ouverture sur les contes de Perrault par la lecture cursive)

Évaluations :

- contrôle de lecture : *Le Minotaure*, Nathaniel Hawthorne (2019)
- évaluations diagnostique sur les compétences écrites : ouvertures de séances (non noté)
- dictée préparée
- évaluation formative : séance d'écriture
- évaluations sommatives : tâche complexe

Tâche complexe :

EPI AVEC LES ARTS PLASTIQUES

- Création d'un bestiaire mythologique de chimères inventées par les élèves (nom, description, milieu de vie, illustrations et enluminures).

Séance(s)	Titre d'étape et dominante	Documents	Objectifs disciplinaires	Étude de la langue	Méthodologie	Expression (orale et écrite)
1 1h	Étape 1 : poursuivre une chimère Dominantes : DIRE / ÉCOUTER	- Document principal : Hésiode, <i>Théogonie</i> , v. 319-325 (VIII ^e siècle av. J.-C.) - Ouverture artistique : <i>Chimère d'Arezzo blessée par Bellérophon</i> , 400-350 av. J.-C., musée archéologique de Florence. <i>La Chimère</i> , auteur inconnu. Plat à figures rouges, Apulie, v. 350-340 av. J.-C.	- Écouter la description d'une créature mythologique, assimiler et traiter les informations. - Comprendre l'influence des mythes antiques dans notre culture. - Comprendre la polysémie du mot <i>chimère</i> ainsi que son utilisation figurée dans l'expression « poursuivre des chimères ».			<u>Entrée dans la séquence :</u> Lecture magistrale de la description de la créature. Les élèves essaient de la dessiner. <u>Mise en commun à l'oral :</u> Partage des productions faites à partir de l'écoute et retour sur l'identification des informations.
2 1h	Étape 2 : l'hippogriffe, du monde antique au monde moderne Dominantes : LIRE / ÉCRIRE Lecture analytique	- Documents principaux : J. K. Rowling, <i>Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban</i> (1999), chap. 6 Griffon dans un bestiaire du XIII ^e siècle, détail d'une miniature. - Ouvertures artistiques : Sphinx céramique à figures rouges, deuxième moitié du V ^e siècle av. J.-C., Nola, Italie. Sculpture de centaure en marbre exposée à Rome, Italie.	- Identifier le champ lexical du corps - Retrouver les éléments merveilleux dans la description - Appréhender la valeur descriptive de l'imparfait	Vocabulaire : le champ lexical des corps de l'être humain et de l'animal	Comment faire la description d'un élément, d'une créature dont on ne connaît pas le nom (introduction aux synonymes et à la périphrase).	<u>Ouverture de séance :</u> Description faite à partir de représentations artistiques de chimères (le centaure et le sphinx).
3-4 2h	Étape 3 : la composition des mots Dominante : ÉCRIRE Étude de la langue	- Document : J. K. Rowling, <i>Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban</i> (1999), chap. 6	- Observer et systématiser la formation des mots : mots simples et mots construits.	- Les mots simples - Introduction à la composition des mots - Les racines grecques et latines (premières notions)		Inventer une première fois des noms de créatures mythologiques (mots composés).
5-6 2h	Étape 4 : les sirènes Dictée préparée	- Document (extrait) : <i>Les dieux s'amuse</i> , Denis Lindon, (2003)		- Les accords au sein du GN - L'imparfait - Les modes verbaux	- La dictée préparée	

<p>7 1h</p>	<p>Étape 5 : les petits zoologistes... dans les jeux vidéo</p> <p>Dominante : ÉCRIRE</p> <p>Séance d'écriture</p> <p>AP</p>	<p>- Représentations artistiques : Florizarre pour le jeu vidéo <i>Pokémon Rouge feu et Vert feuille</i> (2004), Nintendo.</p> <p>Éléphantaur, <i>God of war Ascension</i> (2013) des studios Santa Monica.</p> <p>Trico (par l'artiste Healthybox), <i>The last Guardian</i> (2016) de l'éditeur Sony Computer Entertainment.</p>	<p>- Préparer un brouillon et l'améliorer</p> <p>- Décrire la chimère de son choix et identifier les différentes créatures qui la composent.</p> <p>- Exploiter le champ lexical des parties du corps et l'imparfait dans sa production.</p> <p>- Éviter les répétitions grâce aux synonymes et à la reprise pronominale.</p>	<p>- La reprise pronominale</p>	<p>Rédiger un brouillon et l'améliorer.</p>	<p>Pendant les vacances, les élèves décrivent des représentations de chimères.</p> <p>Remédiation et techniques de description en AP.</p>
<p>8-9 2h</p>	<p>Étape 6 : le bestiaire mythologique</p> <p>Tâche complexe</p>	<p>Fiche de consignes</p>	<p>Chacun des élèves crée une chimère dont le nom est formé par composition (savante ou populaire). Ils le décrivent alors précisément dans un paragraphe de sept lignes.</p> <p>Dans un second paragraphe, ils décrivent l'environnement dans lequel vit la créature, ainsi que son alimentation, etc.</p>	<p>Faire une description en exploitant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'imparfait ; - Le champ lexical du corps ; - Le merveilleux <p>Éviter les répétitions grâce à la reprise pronominale et aux synonymes.</p>		<p>Les illustrations seront faites en classe d'arts plastiques : dessin de la chimère et enluminures.</p>