

PROPOSITION D'UNE SÉQUENCE SUR LE THÈME DE LA MER

« MYTHES ET LÉGENDES » CYCLES 1 ET 2

Compétences des programmes de l'école maternelle :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

- Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :

- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Compétences des programmes cycle 2 :

Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte

Lire

- identifier des mots de manière de plus en plus aisée ;
- comprendre un texte et contrôler sa compréhension ;

Comprendre le fonctionnement de la langue

- construire le lexique

Arts plastiques

Question au programme : L'élève s'interrogera sur « La représentation du monde ».

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.
- S'exprimer sur sa production ou celle de ses pairs.
- Comparer quelques œuvres d'art.

SÉANCE 1 :

Pilier du PEAC

RENCONTRER



CONNAITRE



Objectifs :

Comprendre une histoire lue.

Faire la différence entre fiction et réalité.

Retrouver le point commun entre différentes œuvres d'art et également leurs différences.

Acquérir un vocabulaire spécifique.

Déroulement :

Lecture de l'album : le loup qui rêvait d'océan. PE ou élève

Page 17 Modifier légèrement le texte.

Grimpe sur mon dos ! Je vais te présenter quelqu'un.

Lire la page 18 et s'arrêter là.



S'interroger : Qui est ce personnage ?

Quel étrange objet tient-il entre ses mains ? A quoi peut-il lui servir ?

Le décrire : homme avec une queue de poisson (sirène/ Triton), les objets : trône, trident ; couronne. Emettre des hypothèses

Est-ce possible de vivre sous l'eau ? Pourquoi ?

Existe-il des hommes avec des queue de poisson ?

A quel conte cela vous fait-il penser ? (Possibilité de faire un lien avec la petite sirène, de lire le conte)

SÉANCE 2

Regarder d'autres tableaux et représentations de ce personnage.
Pourquoi apparaît-il dans l'album du loup ?
Quelle est la nature de l'œuvre (sculpture, mosaïque, poterie)
Quels sont les points communs dans toutes ces œuvres.
On pourra afficher les œuvres et entourer les points communs (jeu des différences et des points communs).

Pilier du PEAC

RENCONTRER



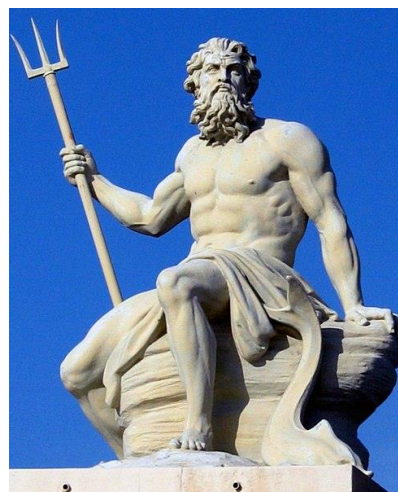
CONNAITRE



Fontaine de Neptune à Madrid Juan Pascual de Mana 1780



Le char de Poséidon Mosaïque exposée au musée de Sousse



Poséidon Sculpture à Copenhague



Poséidon chevauchant un hippocampe. Coupe à figures noirs, argile cuite -600 Ans Av JC

Regarder, questionner :

Il est toujours représenté avec sa grande barbe, son trident et sur ou sous l'eau. Il a parfois une couronne, c'est un roi ? De quel royaume ? Chevaux de mer : animaux étranges → pas de pattes arrière

On voit un dauphin à côté de lui.

Il a le visage sévère → les émotions que cela évoque aux élèves : la colère.

Lire plusieurs fois le texte si nécessaire.

Le dieu des eaux douces et salées s'appelle Poséidon. Il règne sur les fleuves, les mers et les océans. Lorsqu'il sort de son splendide palais fait de coraux et de fleurs sous-marines, il a bien fière allure ! Son char est tiré par d'étranges créatures, et il ne se promène jamais sans son magnifique trident. Mais le maître des Eaux est un dieu colérique, capable de calmer mais aussi déclencher les pires tempêtes avec son trident.

Qu'apprend-on sur ce personnage ? Comment s'appelle-t-il ? A quoi lui sert son trident

Garder des traces des « trouvailles ».

SÉANCE 3

CONNAITRE



Il y a longtemps on n'avait pas de machine pour aller sous l'eau et beaucoup de personnes ne savaient pas nager.

La mer était donc un environnement méconnu que l'on ne connaît qu'en surface.

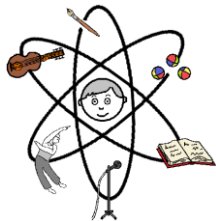
On pouvait donc tout imaginer ! Même des hommes à queue de poisson.

Observer des animaux marins : les nommer, les décrire → acquérir du vocabulaire (Des antennes, des nageoires, des tentacules, des pinces, des coquilles...)

Comprendre la fonction des pinces, nageoires, tentacules, coquille... → se protéger, se nourrir, se déplacer...



PRATIQUER



et bien d'autres encore !

Quel personnage étrange pourrais-tu devenir si tu vivais dans la mer, comme Poséidon. Quel serait ton pouvoir ?

Matériel :

Papier canson de couleur au choix de l'élève.

Photo de chaque élève (buste).

Des éléments découpés ou à découper : pinces, nageoire, antennes, tentacules...

Mise en couleur possible.

Réception des productions. Chaque élève présente sa production en utilisant un vocabulaire approprié.

Finir la lecture de l'album.

On pourra prolonger ce projet par celui sur « les artistes du recyclé » car l'album questionne les élèves sur l'environnement. Ils retrouveront aussi dans ce second projet la grande vague d'Hokusai.