



## Dossier pédagogique

Pour le cycle 2

4 séances, 1 évaluation

### Compétences travaillées :

#### Littérature :

Lire et comprendre des textes variés.

Mettre en relation sa lecture avec les éléments de sa propre culture.

Lire pour réaliser quelque chose.

Produire des écrits variés.

#### Éducation physique et sportive :

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique.

#### Arts plastiques :

Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres.

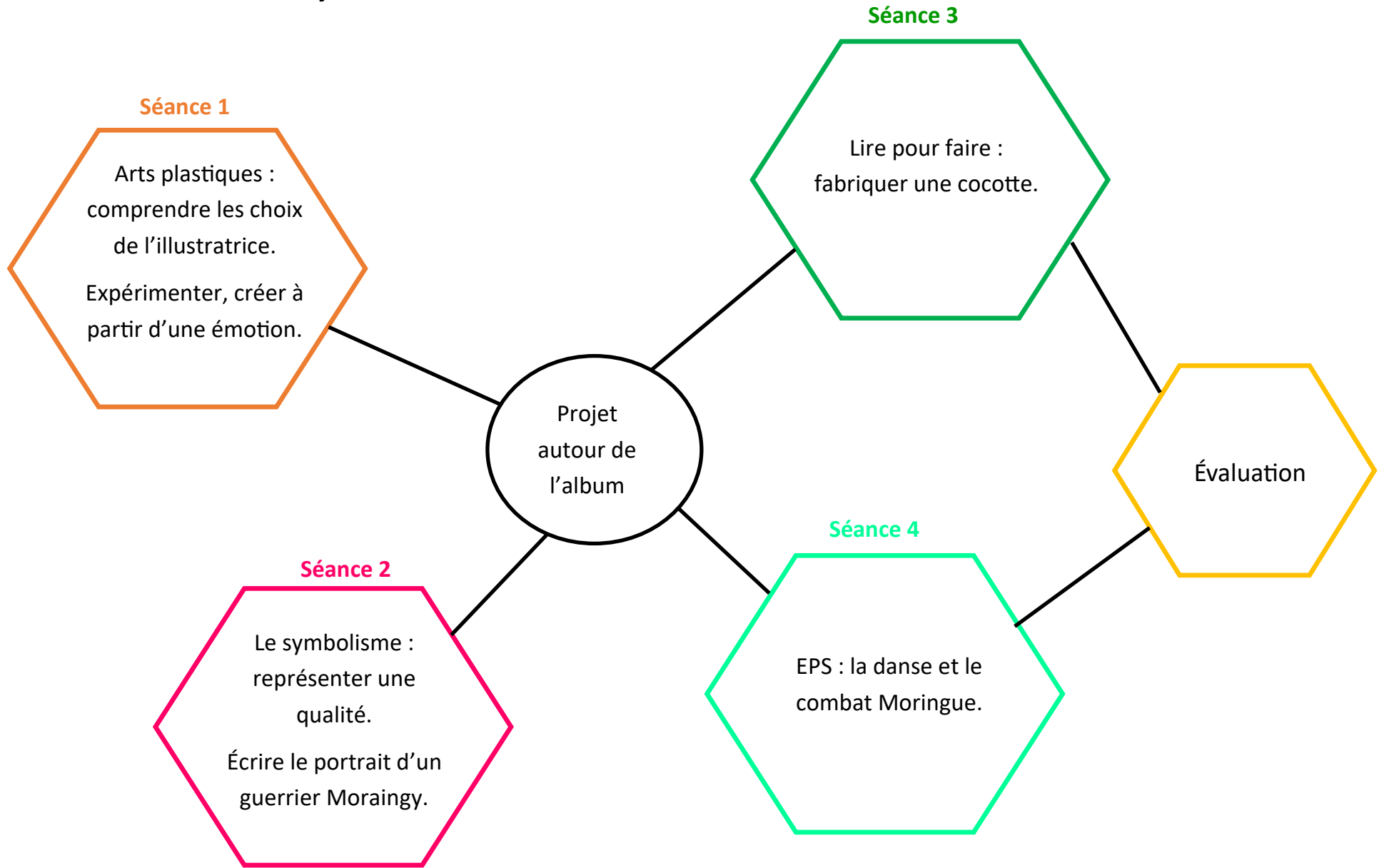
Expérimenter, produire, créer.

Dossier réalisé par



[www.julienledoux.fr](http://www.julienledoux.fr)

# 1 album : 4 séances, 1 évaluation



# Séance 1

## Arts visuels



Expérimenter ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres.



Nommer les émotions.



Expérimenter, produire, créer.

### Étape 1 : 10 minutes (à l'oral, collectivement)

**Observation de la couverture.** Les élèves lisent le titre et observent l'illustration. Ils émettent des **hypothèses** à propos de l'histoire.

L'enseignant leur demande alors **quelles émotions** ils connaissent. Il écrit au tableau les émotions nommées.

Sous chacune, ils réfléchissent à **une couleur et un graphisme** qui pourraient convenir. Expliquer que l'autrice-illustratrice du livre a réfléchi elle aussi à associer une émotion, une couleur et des graphismes pour illustrer.

**Lecture de l'album jusqu'à la page 21.**

### Étape 2 : 5 minutes (à l'oral, collectivement)

**Questionnement pour s'assurer de la compréhension :**

Que fabrique Mamidouce ? Comment s'appelle le petit garçon ? Qu'est-ce qu'un guerrier Moraingy ? (si les enfants ne le savent pas, ils peuvent deviner grâce au lexique employé : « koud'pié cizo », « talon zirondèl ») En quel animal Liam se transforme-t-il ? Que fait le crocodile ? Quelle est l'émotion qui est représentée ?

L'enseignant distribue ou projette l'**annexe 1 - séance 1** et demande aux élèves **d'observer comment Solen Coeffic a fait pour représenter la colère.**

### Étape 3 : 15 minutes (travail individuel)

Les élèves **observent les diverses illustrations** issues de la première partie de l'œuvre. S'ils sont en âge de pouvoir le faire seuls, ils **remplissent les cases** pour mettre en évidence les différentes façons dont Solen Coeffic a représenté la colère.

Pour les plus jeunes (CP), la réflexion pourra être collective et se faire oralement.

### Étape 4 : 5 minutes (à l'oral, collectivement)

Mise en commun :

Il s'agira de **mettre en évidence que l'illustratrice a utilisé plusieurs éléments pour représenter la colère** :

**Un animal** : le crocodile

**Des graphismes** : lignes brisées, pointues pour montrer la colère

**Des gestes** : griffer, faire des confettis

**Une couleur dominante** : le rouge

Dire aux élèves qu'à leur tour, **ils vont choisir une des émotions** trouvées lors de la première étape, remplir une fiche (**annexe 2-séance 1**) pour les aider à organiser leur production puis pendant une séance d'arts visuels, **réaliser une œuvre** pour représenter l'émotion en question.

## Séance 1, la suite

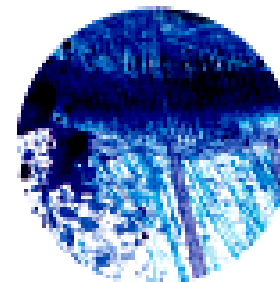
### Étape 5 : séance décrochée d'arts visuels

Les élèves **expérimentent diverses techniques**, utilisent des outils variés, représentent l'émotion choisie.

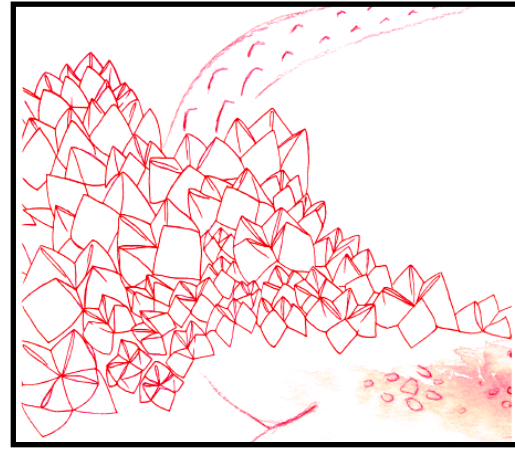
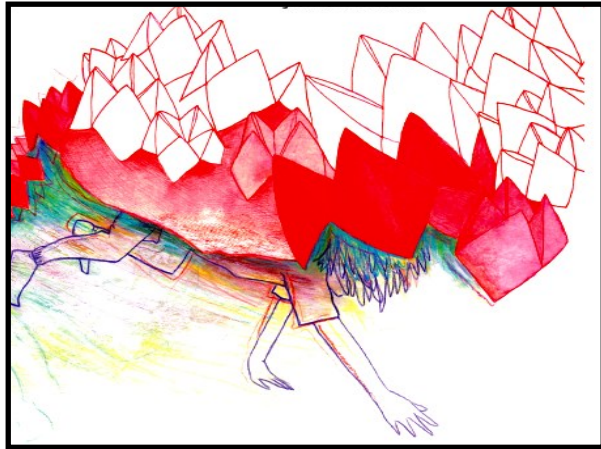
Ils **présentent ensuite leur œuvre** aux autres qui doivent essayer de deviner l'émotion représentée.

### Étape 6 : 5 minutes (à l'oral, collectivement)

**Un débat** pourra venir clôturer cette séance à partir de la phrase : « Un guerrier sans sa colère... n'est pas un grand guerrier. »



**La colère représentée par Solen Coeffic :**



Couleurs : .....

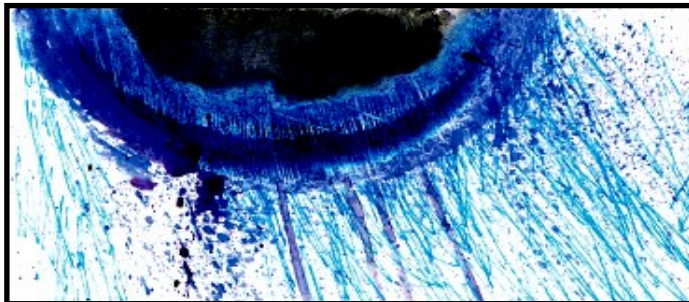
Couleur : .....

Couleur : .....

Graphisme :

Graphisme :

Animal : .....



Geste/technique : .....

Geste/technique : .....

Geste/technique : .....

.....

.....

.....

Prénom : .....

Complète les informations suivantes avant de réaliser ta production artistique.

Émotion choisie : .....

Couleur principale pour illustrer l'émotion choisie : .....

.....

Quel animal représente le mieux l'émotion que tu as choisie ?

.....

Invente des graphismes pour représenter ton émotion :



Quels gestes pourrais-tu faire (trouve des verbes) ? Avec quels outils ?

.....

.....

Prénom : .....

Complète les informations suivantes avant de réaliser ta production artistique.

Émotion choisie : .....

Couleur principale pour illustrer l'émotion choisie : .....

.....

Quel animal représente le mieux l'émotion que tu as choisie ?

.....

Invente des graphismes pour représenter ton émotion :



Quels gestes pourrais-tu faire (trouve des verbes) ? Avec quels outils ?

.....

.....

# Séance 2

## Lire et comprendre des textes variés



**Mettre en relation sa lecture avec des éléments de sa propre culture.**



**Proposer un tri en justifiant.**



**Produire des écrits variés : les comparaisons.**

### Étape 1 : 10 minutes (à l'oral, collectivement)

**Rappel de la séance précédente.**

Expliquer aux élèves que Solen Coeffic n'a pas fait que représenter la colère. En effet, elle pense qu'un grand guerrier n'est pas seulement habité par ce sentiment, au contraire.

**Expliquer d'où provient et ce qu'est le Moraingy** (voir l'explication sur la page expliquant quelques gestes).

Pour Solen Coeffic, **un grand guerrier Moraingy se doit d'avoir 4 grandes qualités. Les élèves vont donc devoir retrouver ces 4 grandes familles en proposant un tri d'illustrations issues de l'ouvrage (annexes 1 et 2 - séance 2).** Ils pourront travailler en groupes pour pouvoir réfléchir ensemble.

### Étape 2 : 10 minutes (travail en petits groupes)

Les élèves se voient distribuer les cartes et doivent **proposer un tri**. Ils échangent, débattent et se mettent d'accord.

L'enseignant régule les échanges.

### Étape 3 : 15 minutes (à l'oral, collectivement)

**Mise en commun.** Les groupes viennent présenter leur choix en argumentant.

Quand tous les groupes ont présenté leur travail, **la lecture de l'ouvrage est poursuivi jusqu'à la page 31.**

### Étape 3 : 20 minutes (travail individuel)

Les élèves sont maintenant invités à **dresser le portrait d'un guerrier Moraingy**. Pour les y aider, on leur demandera de **lister les animaux rencontrés** lors de la phase précédente.

L'enseignant écrit le nom de ces animaux au tableau : baleine, crocodile, araignée et oiseau (pour le moment, ils n'ont pas encore rencontré les noms du Papang et de la Bibe dorée. On pourra préciser ces noms).

Il demande ensuite aux élèves de **réfléchir à des adjectifs pour caractériser ces animaux**.

Exemple :

Baleine	Crocodile	Araignée	Oiseau
Puissante	Colérique	Agile	Léger
Gracieuse	Fort	Rapide	Rapide
Colossale	Terrible	Discrète	Fier

L'enseignant explique alors aux élèves qu'ils doivent **écrire 4 phrases ayant toutes la même structure**, du type :

**Un guerrier Moraingy doit être [Adjectif] comme [Nom de l'animal].**

Pour aider les plus jeunes, on pourra leur demander de remettre des étiquettes dans l'ordre ([annexe 3 - séance 2](#))

## Séance 2, la suite

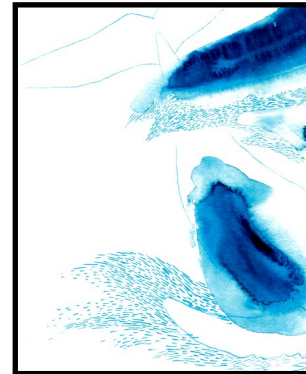


Trier les cartes en 4 familles :



VERT

Léger et rapide  
comme le vent,  
tu chatouilles et plies  
les arbres d'une  
simple caresse.



Mon petit roi  
bonheur,  
comme le soleil,  
tu perces les nuages  
de tes longs éclats  
d'or.

Tu es... Feu



Tu es... Air

Tu es... EAU

Au rythme des vagues  
majestueuses,  
tu dances et ondules  
de ta force colossale.

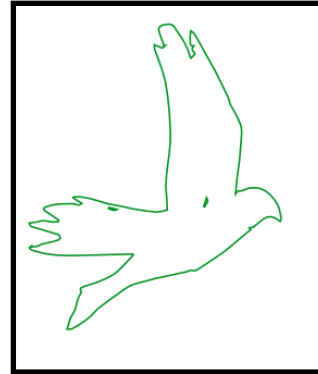
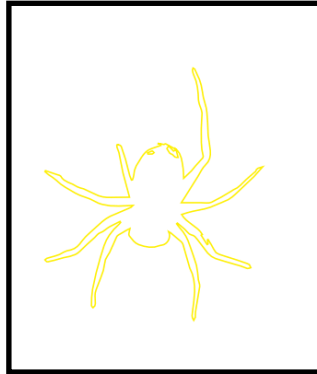
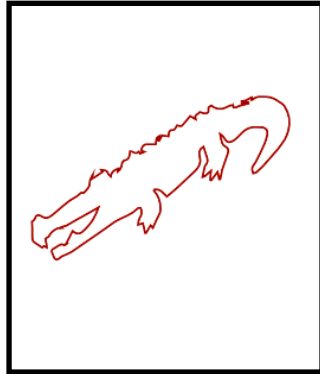
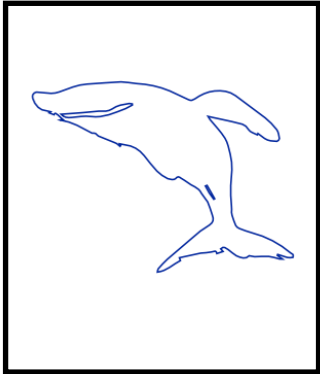


Aussi terrifiant que le  
volcan, tu fais  
trembler le sol,  
mais ta beauté  
flamboyante nous  
émerveille.

ROUGE

Tu es... Terre

Trier les cartes en 4 familles :



Prénom : .....

Date : ...../...../.....

Découpe les étiquettes en bas de la page et forme 4 phrases pour décrire un guerrier Moraingy avec des comparaisons. Colle tes étiquettes après avoir relu tes phrases.

Phrase 1: .....

Phrase 1: .....

Phrase 1: .....

Phrase 1: .....

est comme Un guerrier Moraingy puissant une baleine.

comme est léger l'oiseau. Un guerrier Moraingy

Un guerrier Moraingy rapide l'araignée. est comme

est comme Un guerrier Moraingy fort Un crocodile.

# Séance 3

## Littérature

 Lire et comprendre des textes variés.

 Lire pour fabriquer.



### Étape 1 : 5 minutes (à l'oral, collectivement)

Rappel de la séance précédente.

Distribution des **annexes 1 et 2 - séance 3**

Les élèves prennent connaissance des deux documents.

**Questionnement :**

De quels documents s'agit-il ? Que vont-ils nous permettre de fabriquer ? Qu'est-ce qu'une cocotte ? Est-ce que vous connaissez d'autres écrits comme cela qui permettent de faire ? (recettes, notices, règle de jeu...)

### Étape 2 : 20 minutes (alternance de moments collectifs et de moments individuels)

Les élèves construisent leur cocotte :

Le modèle (**annexe 2**) devra être découpé de façon à former un carré en suivant le contour. Ensuite, il suffira de suivre les instructions présentes sur la notice.

Pour les plus jeunes, il pourra être intéressant de visionner cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=KMHDOPCrw30>

### Étape 3 : 15 minutes (lecture individuelle)

Une fois que chaque élève a fabriqué sa cocotte, l'enseignant distribue les **annexes 3 et 4 - séance 3**. Les élèves lisent et prennent connaissance du document.

Ils doivent alors essayer de **réfléchir à un jeu et d'en inventer la règle**. Il faudra leur préciser que le jeu implique l'utilisation de la cocotte.

### Étape 4 : 5 minutes (à l'oral, collectivement)

Discussion collective.

**Les idées de jeux sont présentées.**

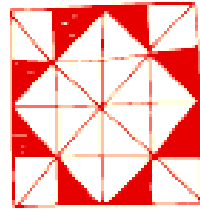
Informez les élèves que les séances suivantes seront consacrées à jouer et danser.

**La fin de l'histoire est lue.**

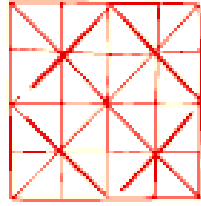
## Séance 3, la suite



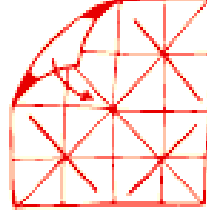
# Fabriquer ta cocotte



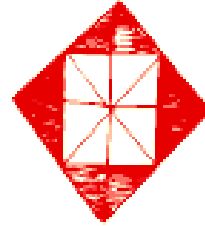
Déplie le papier



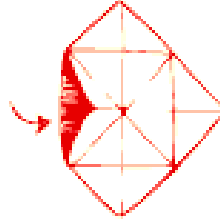
Retourne-le côté non imprimé



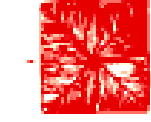
Rabats les coins vers le milieu



Retourne-le



Plie à nouveau les coins vers le milieu



Referme le carré en 2



Glisse tes doigts pour former la cocotte



Donne un chiffre

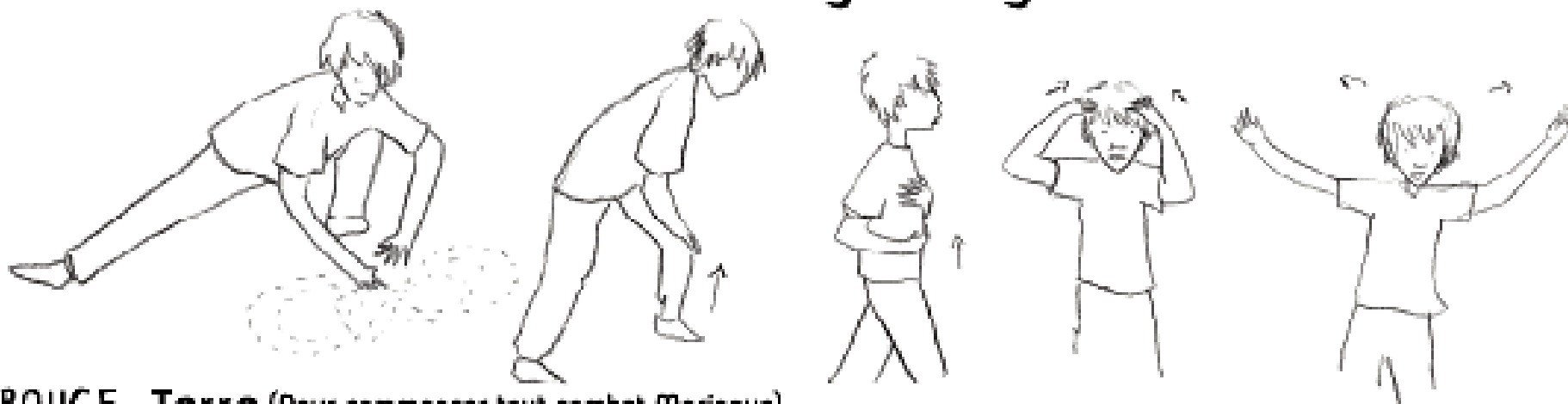


Choisis une couleur, déplie la partie colorée et lis le message.





# La danse du grand guerrier



**ROUGE, Terre** (Pour commencer tout combat Moringue)

Caresse la terre / Remonte tes mains en larges cercles le long du

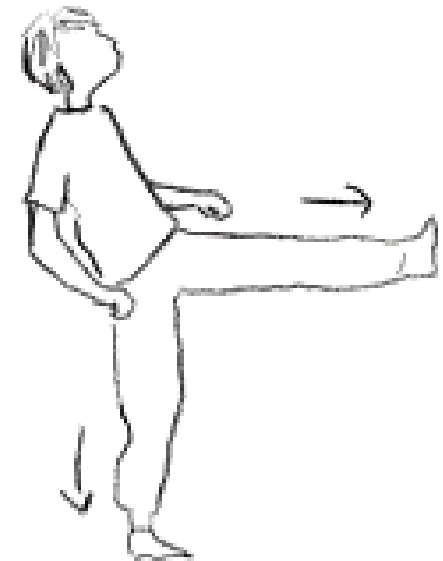
corps / Passe tes mains sur ton crâne et lève-les au ciel



**VERT, Air** (Pour provoquer l'adversaire)

Sautille 2 fois sur un pied puis sur l'autre / tournoie, les bras

déployés / léger comme un souffle, prends ton envol



**BLEU, Eau** (Pour impressionner l'adversaire)

Prends appui sur un pied / la jambe arrière pousse sur le sol et s'élance / ton coup de pied peut être aussi circulaire.




**JAUNE, Feu** (pour esquiver et ruser)  
Fais la roue ou l'équilibre



# Séance 4

## Éducation physique et sportive

 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique.



### Étape 1 : 5 minutes (dans la classe)

**Rappel des séances précédentes.**

Les élèves prennent leurs cocottes ainsi que les documents des **annexes 3 et 4 - séance 3**.

Ils se dirigent dans le gymnase ou à l'extérieur pour une **séance d'EPS**.

### Étape 2 : 10 minutes (échauffement par 2)

**Les élèves se mettent par deux.** À tour de rôle, ils utilisent la cocotte. En fonction de la couleur choisie, l'élève doit lire le message et **inventer une façon de se déplacer** afin de respecter la particularité de l'animal. S'il tombe plusieurs fois sur le même animal, il doit inventer un autre geste.

Les élèves se constituent ainsi un premier **répertoire artistique**.

### Étape 3 : 10 minutes (mise en commun, classe entière)

L'enseignant regroupe ses élèves. Il propose de **recenser les différents gestes trouvés par les enfants** en fonction des faces de la cocotte. Les autres peuvent imiter l'élève qui présente son idée.

## Étape 4 : 10 minutes (par groupes de 4)

Les élèves sont mis par **groupes de 4**. Ils commencent par **utiliser une cocotte 4 fois de suite** pour déterminer 4 couleurs différentes (une couleur peut se retrouver plusieurs fois). Un élève prendra ainsi en charge une couleur.

Ensuite, dans l'ordre, **ils inventeront une chorégraphie de groupe qu'ils présenteront au reste de la classe une fois qu'elle sera mémorisée.**

## Étape 5 : 15 minutes (individuellement)

L'enseignant explique que le Moraingy a des gestes codifiés et invite ses élèves à **prendre le document leur permettant d'apprendre certains enchaînements (annexes 3 et 4 - séance 3).**

**Les élèves expérimentent les 4 enchaînements et les mémorisent.**

## Étape 6 : 15 minutes (classe entière)

L'enseignant organise alors des **petits jeux** :

- Il donne une couleur, un élément ou un objectif (commencer un combat, provoquer...), les enfants doivent réaliser l'enchaînement.
- Un élève fait un enchaînement et les autres doivent essayer de deviner ce qu'il fait.

# Séance 4, la suite

- Organiser des « battles » : 2 élèves se font face. Ils débutent par l'enchaînement permettant de commencer un combat Moringue. Ensuite, à tour de rôle, ils réalisent des enchaînements.

Remarque : rappeler qu'il n'y a aucun contact physique destiné à faire mal.

## Étape 6 : 15 minutes (Par deux)

**Les binômes essaient de mémoriser une chorégraphie Moringue** en répétant plusieurs fois les divers enchaînements sans se référer à la fiche.

Un spectacle aux autres classes ou aux parents pourra être organisé.

# Évaluation

Être capable de donner son avis sur une œuvre en justifiant.	
Avoir compris un ouvrage étudié.	
Lire et comprendre un texte pour faire.	
EPS : être capable de s'exprimer devant les autres (à évaluer pendant une séance d'EPS)	

1) Donne ton avis sur l'œuvre en cochant l'une des cases ci-dessous puis justifie ton choix en écrivant une phrase ou deux :

J'ai aimé

J'ai moyennement aimé

Je n'ai pas aimé

.....

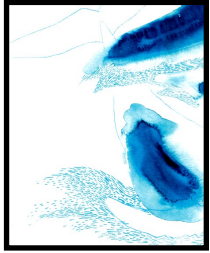
.....

.....

.....

.....

2) Relie à la règle les illustrations et la description correspondante :



**Mon petit roi  
bonheur,  
comme le soleil,  
tu perces les nuages de  
tes longs éclats d'or.**

**Aussi terrifiant que le  
volcan, tu fais  
trembler le sol,  
mais ta beauté  
flamboyante nous  
émerveille.**

**Au rythme des vagues  
majestueuses,  
tu danses et ondules de  
ta force colossale.**

**Léger et rapide comme  
le vent,  
tu chatouilles et plies  
les arbres d'une simple  
caresse.**

3) Observe l'illustration et lis les consignes en respectant ce qu'elles te demandent de faire :



- 1) Colorie une cocotte en vert.
- 2) Entoure en bleu la machine à coudre de Mamidouce.
- 3) Encadre le meuble où Mamidouce garde ses fils et sa laine.
- 4) Écris ton prénom en bas à gauche de l'image.
- 5) Souligne ton prénom en orange.
- 6) Entoure la majuscule de ton prénom au crayon de papier.