

<p align="center"><b>Inscrire les apprentissages en littérature dans un projet disciplinaire : l'univers d'un auteur- François Place</b></p>
--

**PHASE 1 : Mettre en place le réseau autour de l'univers d'un auteur** (L'objectif de ces mises en réseaux est de mieux comprendre les textes et les récits littéraires. Ils mettent en place un univers de référence auquel l'élève pourra se rattacher quand il approfondira la lecture d'une œuvre spécifique.)

**Activité : La chasse aux livres.**

**Objectifs :**

- **Mettre en place un réseau de lecture.**
- S'approprier les livres avant d'en faire la lecture.
- Prélever des informations sur les couvertures, dans le paratexte, dans l'image et dans le texte.
- Construire une image mentale des livres selon leur fonction (raconter, décrire, informer, expliquer, argumenter) / construire des connaissances sur le support de lecture.
- Construire une culture pour anticiper la lecture des livres.

**Points d'intérêt :** L'activité de chasse aux livres permettra aux élèves de découvrir les livres de l'auteur invité. Il s'agit de créer un horizon d'attente lié à l'univers de l'auteur, et plus spécifiquement de repérer le style d'illustration de l'auteur. Les élèves commenceront ainsi à s'approprier les livres et à construire une culture commune sur laquelle ils pourront s'appuyer pour entrer dans la compréhension des livres.

**Compétences :**

- Rapprocher des œuvres littéraires.
- Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte : le livre, la couverture, la page, la ligne, l'auteur, le titre, le texte, le personnage, l'histoire.
- Repérer dans un texte des informations explicites.
- Participer à un échange : questionner, apporter des réponses, écouter et donner un point de vue en respectant les règles de communication.

**Bibliographie :**

*La littérature de jeunesse à l'école, Pourquoi ? Comment ?* Renée Léon, Hachette éducation, 2004.  
J. Giasson, *Enseigner la littérature.*

**Dispositifs :** binômes puis classe entière.

**Matériel :** le cahier de brouillon et le carnet de lecture et les livres de la mallette disposés sur des tables rapprochées mélangés avec plusieurs livres issus de la bibliothèque de classe ou apportés par l'enseignant pour l'occasion

**Consignes :** « Des fiches d'indices vous seront distribuées. Lisez attentivement les indices : grâce à eux vous devez retrouver (9 livres pour les CM1/CM2 – 8 livres pour les CE1/CE2) parmi tous ceux qui sont disposés sur les tables. Vous pouvez manipuler les livres, regarder les couvertures, les pages d'avant-garde et les pages de titre, mais vous ne pouvez pas commencer à lire les livres. Quand vous pensez avoir trouvé un livre, complétez la fiche en indiquant le titre de l'ouvrage, le nom de l'auteur et celui de la maison d'édition. Voilà un exemple (lire l'exemple de fiche d'indice proposé) »

Annoncer alors : « La chasse est ouverte. »

**Déroulement :**

- 1- Début de la chasse aux livres : dans un premier temps, les élèves répartis en binômes manipulent les livres à la recherche des indices fournis par la fiche. Ils complètent la fiche quand ils pensent avoir trouvé un livre.

# FICHES D'INDICES POUR LA CHASSE AUX LIVRES

## FICHE D'INDICE 1

Pour me trouver, tu devras résoudre cette charade !



Je suis :

TITRE : .....

Nom de l'auteur : .....

EDITEUR.....

## FICHE D'INDICE 2

Pour me trouver, tu devras déchiffrer ce code : prends un stylo et barre une lettre sur deux, à partir de la deuxième lettre du message codé.

LDEYSPOTUWROIERTENDPELLEABMXOVNRTKAHGMNSE

LÐE-----

Je suis :

TITRE : .....

Nom de l'auteur : .....

EDITEUR.....

## FICHE D'INDICE 3

Pour me trouver, tu dois répondre à cette devinette, qui donne le titre de mon livre :

« Fils de roi, je suis un guerrier courageux mais on se moque de mon bégaiement, qui suis-je ? »

Je suis :

TITRE : .....

Nom de l'auteur : .....

EDITEUR.....

## FICHE D'INDICE 4

Pour me trouver, tu dois résoudre cette charade :

Mon premier est le père d'un prince  
 Mon second se lance et a six faces  
 Mon troisième vient juste après le chiffre 2  
 Mon quatrième est à l'opposé de l'occident

Mon tout est le titre d'un album

Je suis :

TITRE : .....

Nom de l'auteur : .....

## FICHE D'INDICE 5

Pour me trouver cherche qui se cache derrière la fleur !



Je suis :

TITRE : .....

Nom de l'auteur : .....

## FICHE D'INDICE 6

Pour me trouver lis attentivement les mots dans ce nuage de mots, inspiré de mes couvertures:



Je suis :

TITRE : .....

Nom de l'auteur : .....

FICHE D'INDICE 7

Pour me trouver, lis attentivement cet acrostiche : il te donnera le dernier mot de mon titre :

Joyau  
Alité  
Dans l'  
Eden

Je suis :

TITRE : .....

Nom de l'auteur : .....

FICHE D'INDICE 8

Pour me trouver, regarde bien ces dessins :



Je suis :

TITRE : .....

Nom de l'auteur : .....

FICHE D'INDICE 9

Pour me trouver, tu dois lire ce haïku (poème japonais) qui décrit ma couverture :

En affrontant le grand nord  
Chiens de traîneaux, esquimaux  
Frissonnent dans la neige

Je suis :

TITRE : .....

Nom de l'auteur : .....

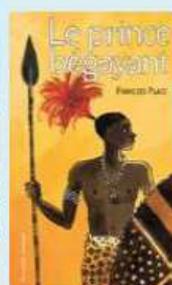
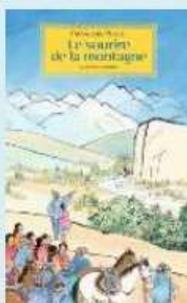
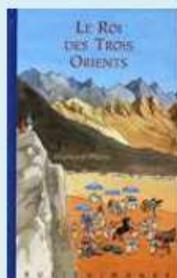
2-Deuxième temps de la séance : **mise en commun de la chasse aux livres.**

- Les élèves retournent à leur place.
- Correction des fiches d'indices. Pour chaque réponse, on demande à l'ensemble de la classe si tout le monde a trouvé. Les erreurs sont corrigées, avec validation en regardant le livre et ses couvertures.
- Quand les fiches sont corrigées, le bilan de l'activité est fait : « que remarquez-vous concernant les livres que vous avez trouvés ? (Ce sont tous des albums, du même auteur, François Place... Toutes les réflexions intéressantes sont notées sur une affiche).
- Fin de la séance : l'enseignant annonce aux élèves qu'ils vont choisir un livre entre tous ceux qui sont sur la table, et que, par binôme, ils prépareront un résumé de l'histoire pour la raconter la prochaine fois, pour faire une activité de colportage des histoires)
- « Racontage » ou lecture intégrale d'un des livres « chassé » : Le Prince bégayant.

3- Troisième temps : distribution de l'inventaire de la chasse aux livres (travail individuel).

## Exemple de fiche individuelle d'inventaire

# INVENTAIRE DE MA CHASSE AUX LIVRES DE FRANÇOIS PLACE



Le livre qui a la plus jolie couverture : .....

Le livre qui a l'air le plus triste : .....

Le livre qui a l'air le plus joyeux : .....

Le livre qui m'intrigue le plus : .....

Le livre qui fait peut-être peur : .....

Le livre que j'ai envie de lire à mes parents, à mes frères, à mes sœurs...

.....

Le livre que j'ai le plus envie de lire : .....

## Phase 2 : Mise en place de l'horizon d'attente avec l'activité de colportage des histoires (lecture des livres du réseau).

### Séance 1 :

#### ➤ Préparation du colportage :

- Les livres trouvés lors de la chasse aux livres sont apportés aux élèves, ainsi que d'autres nouveaux livres. On annonce aux élèves qu'ils vont préparer le colportage des histoires de François Place.
- On peut leur expliquer que « colporter » des histoires vient du moyen-âge, quand beaucoup de gens ne savaient pas lire, le colporteur passait de village en village où il apportait des produits dans lesquels parfois il se spécialisait : des livres, des journaux, du tissu et du linge, de la toile et des rubans... Certains colporteurs lisaient les histoires pour les gens du village. Nous allons donc colporter les histoires, c'est-à-dire que nous allons les lire pour nous les raconter. (projection diaporama « colportage »)

#### Activité :

##### Consigne :

« Nous allons découvrir ensemble plusieurs histoires. Vous allez choisir un livre par binômes et le lire puis le présenter, sur une feuille. Par exemple vous pouvez écrire « c'est l'histoire de... » ou « ce livre raconte... » « ce livre parle de... ». Il faut en faire un résumé.

Vous pouvez choisir des images que vous avez envie de montrer pendant la présentation, vous pouvez aussi choisir un passage de l'histoire que vous allez présenter.»

Les élèves, par binômes, lisent l'album et préparent une présentation.

On peut leur fournir une feuille d'aide au résumé, avec quelques rubriques à compléter (cf ci-dessous):

- Le titre de mon livre
- Le nom de l'auteur
- Le nom de l'illustrateur
- C'est l'histoire de... (raconte l'histoire en quelques lignes)
- Dis ce qui t'a plu dans ce livre et pourquoi cela t'a plu
- Dis ce que tu as moins aimé dans le livre et pourquoi tu n'as pas aimé.

The worksheet is a grid-like form with several sections:

- GENRE**: A box with a list of genres and checkboxes: Théâtre, Aventure, Bande Dessinée, Conte, Documentaire, Fantastique, Fiction réaliste, Fiction historique, Poésie, Policier, Science Fiction.
- Change la fin de l'histoire :**: A box with three horizontal lines for writing.
- Dessine un des personnages :**: A thought bubble icon with a pencil and a blank space for drawing.
- Les personnages principaux :**: A box with a pencil icon and several horizontal lines for writing.
- MON AVIS**: A box with the question "Pourquoi recommanderais-tu ce livre ? A qui ?" and several horizontal lines for writing.
- RESUME**: A box with a pencil icon and the question "Quelle est le sujet du livre ?" and several horizontal lines for writing.
- MES CONNEXIONS**: A box with the question "Ça me rappelle..." and several horizontal lines for writing.
- Diagrams**: A cloud-shaped bubble with the question "Où et quand se déroule l'histoire ?" and a box with a pencil icon and the question "Dessine un des personnages ?".
- Illustration**: A small illustration of an open book with the text "D'abord, c'est l'histoire de..." and a drawing of a person.
- Vertical text**: On the right side, there is a vertical line with the text "Titre, auteur : ....." next to it.

## Séance 2

### ➤ LE COLPORTAGE

Consigne : « Chaque binôme va raconter à un autre binôme l'histoire du livre que vous avez choisie. Vous pouvez vous aider de vos notes, ou simplement raconter de mémoire votre histoire et ce que vous avez écrit sur vos fiches. Vous pouvez montrer des illustrations de votre album si vous le désirez, vous pouvez aussi lire des extraits qui vous ont plu. »

« Chaque binôme a 3 min pour parler de son livre (raconter son histoire) à l'autre binôme. Quand vous entendrez le sifflet, ou quand la maitresse le dira, les rôles sont inversés. Les binômes tournent ensuite, à chaque fois que l'arrêt est sifflé. »

A la fin de ces 2 x 3min, les groupes changent. Chaque binôme aura donc tourné et découvert plusieurs livres à l'issue de ce colportage.

*L'enseignant tourne entre les différents groupes pour débloquer certaines situations. Ensuite, lorsque les élèves sont habitués à cette pratique, le mieux est de suivre un binôme afin de voir comment leur présentation évolue au fil des rencontres.*

*Penser également à interroger les élèves et prendre des notes sur **le déroulement de l'activité** (Comment les élèves s'y prennent-ils ? Y-a-t-il des problèmes ? Si oui, que faudrait-il faire la fois prochaine pour éviter ces écueils ? ...)*

### ➤ MISE EN COMMUN – BILAN

*Tous les binômes se retrouvent au coin regroupement de la classe ou se remet en classe collective.*

Un premier livre est choisi par l'enseignant qui demande aux binômes qui n'ont pas lu ce livre de faire une présentation au groupe classe.

Le binôme qui a lu le livre peut être sollicité à la fin pour ajouter des choses indispensables qui n'auraient été dégagees. Les élèves sont amenés à faire des liens entre les livres.

Les présentations des livres s'enchaînent ainsi avec une certaine logique : lorsque la présentation d'un livre est terminée, on poursuit avec un autre qui a un lien avec le précédent et ainsi de suite (on demande au groupe classe « est-ce que ce livre vous fait penser à un autre ? Lequel ? »)

*« L'objectif principal de ce dispositif est donc de **faire augmenter rapidement le capital de livres** des élèves mais aussi d'**apprendre à faire des liens entre ces livres**. Pour l'enseignante, il permet aussi de **faire le point sur les références littéraires** des élèves (Sur quels points les élèves vont--ils se focaliser pour faire découvrir leur oeuvres aux autres en si peu de temps ? Quels éléments littéraires vont se dégager de ces échanges ?). Mais aussi de **vérifier s'ils font des liens entre les livres**. »*

➤ On termine l'activité par le « racontage » offert d'une histoire nouvelle (par l'enseignant)

➤ **Trace écrite individuelle : les élèves complètent individuellement la fiche distribuée ci-dessous. Discussion autour des choix des élèves.**



*Colportage dans la classe de CM1/CM2 Lasséran*

# BILAN DU COLPORTAGE DES LIVRES DE FRANÇOIS PLACE



Le livre que j'ai préféré : .....

Le livre le plus drôle : .....

Le livre le plus triste : .....

Le livre le plus mystérieux : .....

Le livre le mieux illustré : .....

Le livre qui a la plus belle couverture

.....

Mon personnage préféré : .....

Le livre qui m'a fait le plus réfléchir : .....



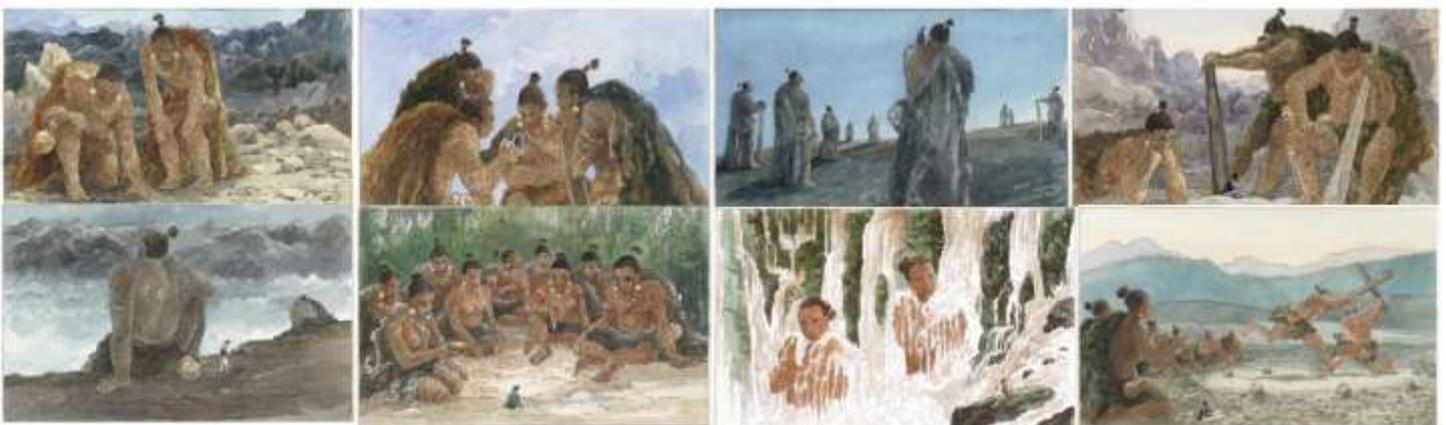
### Enigme 3

Le pays des géants se trouve au-dessus de Calcutta et de la Birmanie : cherche ces deux noms sur la carte et trace un point pour situer le pays des géants. Ensuite trace le trajet que Léopold a pu suivre par la mer puis par la terre pour aller de Londres au pays des géants.



### Enigme 4

Imagine le séjour du Léopold au pays des géants. Ecris ce que tu vois.

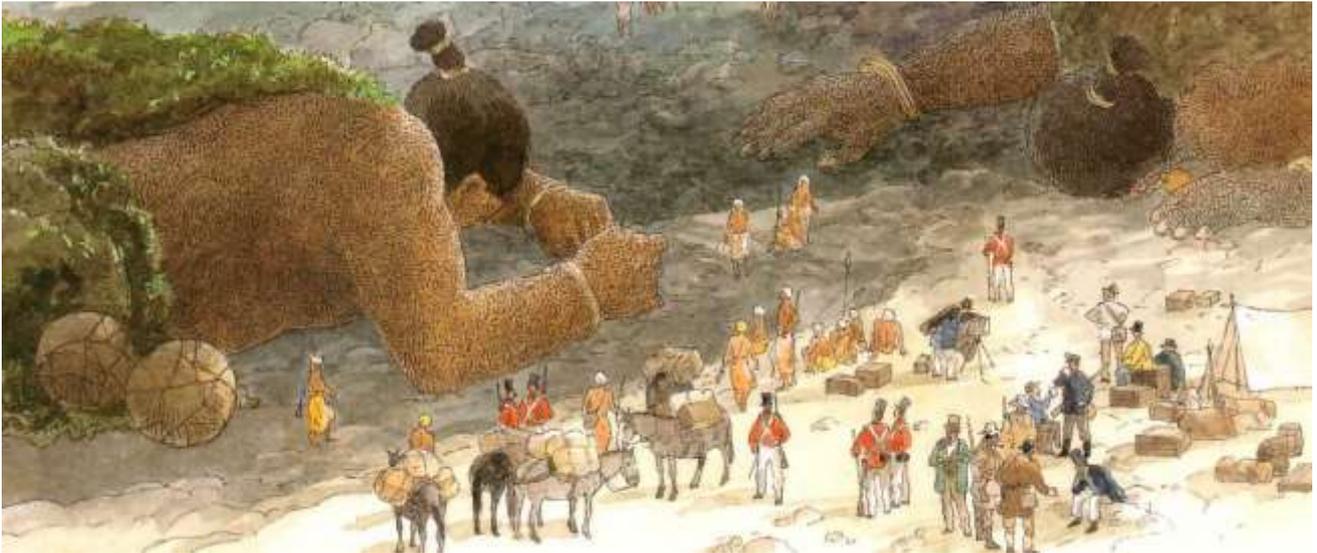


-----

-----

## Enigme 5 :

Observe cette image. D'après toi, comment se termine l'histoire des Derniers géants ?



- b- **Séance 2**- Mise en œuvre de la démarche des programmes de l'école et de la méthode *Narramus* (Goigoux/cèbe)
- Récit expansé de l'histoire des *Derniers géants*.
  - Ensuite récit simple avec mise en voix et en geste et en réinvestissant le lexique.
  - **Mise en commun** : Les élèves ont-ils aimé l'histoire ? Qu'est-ce qui leur a plu ? Qu'est-ce qui leur a déplu ?

**Exemple pour le récit expansé de *Les derniers géants*** : chaque mot ou expression souligné est à expliquer. Les mots soulignés et entre parenthèses sont à illustrer d'une photo. Les mots surlignés sont à illustrer d'une image de l'album.

Les derniers **géants** (illustration 1 plus explication du mot géant + illustration 2)

Un jour, sur (les quais de La Tamise à Londres (photo + illustration3), un homme nommé Archibald Leopold Ruthmore achète une dent étrange, énorme, aussi grosse qu'un poing. Une dent de géant, paraît-il. . En regardant attentivement cette dent, Il découvre qu'une **carte d'un pays lointain** (illustration 4) y est dessinée : c'est le pays où habitent les derniers géants du monde.

Sans hésiter, Léopold décide de partir à la recherche du pays des géants. Il s'embarque dans **un vaisseau**(illustration 5) par un beau jour d'automne. Léopold parcourt (un très long voyage) = voir carte et y montrer le voyage de Léopold : il traverse l'océan puis arrive sur les **terres lointaines** (montrer image de l'escale à Calcutta illustration 6) où il traverse des **forêts tropicales (= jungle)**, grâce à des guides qui **l'accompagnent** (montrer illustration 7). Il doit ensuite embarquer **dans une pirogue pour descendre un fleuve** (explication du mot) **dangereux** et se retrouve tout seul dans la forêt : les guides l'ont abandonné. Léopold veut à tout prix trouver le pays des géants et continue à suivre la carte tracée sur la dent, qui le guide vers leur pays. Un soir, il **s'assoit sur un drôle de rocher, et s'endort, épuisé** (illustration8).

Quand il se **réveille**, Léopold aperçoit les géants penchés au-dessus de lui ! Ils observent ce tout petit **homme endormi** (illustration 9) Très vite, Léopold s'aperçoit que les géants sont très gentils : ils ne parlent pas mais chantent des sons très beaux pour souhaiter la bienvenue dans leur pays à Léopold.

Pendant de longs mois, Léopold apprend la vie naturelle des géants (expliquer que les géants vivent proches de la nature, dorment dans la mousse, se baignent dans les cascades etc) . Ils ont des tatouages

sur tout leur corps, et bientôt, les géants portent le tatouage de Léopold sur leur dos : il est devenu leur ami.

Léopold repart chez lui en Angleterre et il aime tant ses amis les géants qu'il veut que tout le monde les connaisse. Il raconte partout son histoire. Malheureusement, des hommes vont dans le pays des géants et veulent tous les emmener pour les montrer au monde entier.

Léopold est si triste pour ses amis, **qui ne voulaient pas partir de leur pays (illustration 10).** **(laissez les enfants réagir = les géants dorment ? Sont inconscients ? Morts ?...)** Il devient marin, et plus jamais ne part à la découverte de mondes cachés. **(illustration 11)**

### **Récit simple en montrant les illustrations, sans commentaires.**

Un jour, sur les quais de La Tamise à Londres, un homme nommé Archibald Leopold Ruthmore achète une dent étrange, énorme, aussi grosse qu'un poing. Une dent de géant, paraît-il. . En regardant attentivement cette dent, Il découvre qu'une carte d'un pays lointain y est dessinée : c'est le pays où habitent les derniers géants du monde.

Sans hésiter, Léopold décide de partir à la recherche du pays des géants. Il s'embarque dans un vaisseau de la Compagnie des Indes par un beau jour d'automne. Léopold parcourt un très long voyage : il traverse l'océan puis arrive sur les terres lointaines où il traverse des forêts tropicales, grâce à des guides qui l'accompagnent. Il doit ensuite embarquer dans une pirogue pour descendre un fleuve dangereux et se retrouve tout seul dans la forêt : les guides l'ont abandonné. Léopold veut à tout prix trouver le pays des géants et continue à suivre la carte tracée sur la dent, qui le guide vers leur pays. Un soir, il s'assoit sur un drôle de rocher, et s'endort, épuisé.

Quand il se réveille, Léopold aperçoit les géants penchés au-dessus de lui ! Ils observent ce tout petit homme endormi. Très vite, Léopold s'aperçoit que les géants sont très gentils : ils ne parlent pas mais chantent des sons très beaux pour souhaiter la bienvenue dans leur pays à Léopold.

Pendant de longs mois, Léopold apprend la vie naturelle des géants. Ils ont des tatouages sur tout leur corps, et bientôt, les géants portent le tatouage de Léopold sur leur dos : il est devenu leur ami.

Léopold repart chez lui en Angleterre et il aime tant ses amis les géants qu'il veut que tout le monde les connaisse. Il raconte partout son histoire. Malheureusement, des hommes vont dans le pays des géants et veulent tous les emmener pour les montrer au monde entier.

Léopold est si triste pour ses amis, qui ne voulaient pas partir de leur pays. Il devient marin, et plus jamais ne part à la découverte de mondes cachés.

**Mise en commun** : ce qu'ils ont retenu de cette histoire.

### **c- Séance 3 - comprendre l'intertextualité, de *Gulliver aux Derniers géants* de François Place.**

#### **1- des clés pour la compréhension de l'album.**

- a- Lecture comparative d'extraits de texte. Consigne : « Souligne tous les passages qui se ressemblent dans ces deux textes. »
- b- Compare les deux couvertures : décris-les. Ecris les ressemblances que tu repères dans les images.
- c- Compare les deux auteurs : quand sont-ils nés ? Décris-les.
- d- Chacun des textes est lu à haute voix par l'enseignant. Les élèves procèdent ensuite à une lecture individuelle. Le travail de recherche s'effectue en groupes.

e- Bilan collectif : explication de l'intertextualité.

Nous nous embarquâmes à Bristol, le 4 de mai 1699, et notre voyage fut d'abord très-heureux.

Il est inutile d'ennuyer le lecteur par le détail de nos aventures dans ces mers ; c'est assez de lui faire savoir que, dans notre passage aux Indes orientales, nous essayâmes une tempête dont la violence nous poussa vers le nord-ouest de la terre de Van-Diemen. Douze hommes de notre équipage étaient morts par le travail excessif et par la mauvaise nourriture.

Je ne sais quel fut le sort de mes camarades de la chaloupe, ni de ceux qui se sauvèrent sur le roc, ou qui restèrent dans le vaisseau, mais je crois qu'ils périrent tous : pour moi, je nageai à l'aventure, et fus poussé, vers la terre par le vent et la marée.[...]

. La fatigue, la chaleur et une demi-pinte d'eau-de-vie que j'avais bue en abandonnant le vaisseau, tout cela m'excita à dormir. Je me couchai sur l'herbe, qui était très-fine, où je fus bientôt enseveli dans un profond sommeil, qui dura neuf heures. Au bout de ce temps-là, m'étant éveillé, j'essayai de me lever ; mais ce fut en vain. Je m'étais couché sur le dos : je trouvai mes bras et mes jambes attachés à la terre de l'un et de l'autre côté, et mes cheveux attachés de la même manière. [..]Je ne pouvais que regarder en haut : le soleil commençait à être fort chaud, et sa grande clarté blessait mes yeux. J'entendis un bruit confus autour de moi ; mais, dans la posture où j'étais, je ne pouvais rien voir que le soleil. Bientôt je sentis remuer quelque chose sur ma jambe gauche, et cette chose, avançant doucement sur ma poitrine, monter presque jusqu'à mon menton.

Quel fut mon étonnement lorsque j'aperçus une petite figure de créature humaine, haute tout au plus de trois pouces, un arc et une flèche à la main, avec un carquois sur le dos !

*Les aventures de Gulliver*, Jonathan Swift, 1735.

Dès que nous eûmes gagné le large, le capitaine fit mettre toute la toile dessus ; le vaisseau, un vieil indiaman de la Compagnie des Indes, s'inclina majestueusement et se mit à courir sous la brise qui nous portait.

[...]

Après deux mois de navigation sans obstacle notable, nous commençâmes à remonter le fleuve Noir. Les rameurs, pour garder la cadence, chantaient d'une voix âpre et rauque une mélodie lancinante renvoyée en écho par les lugubres falaises de la dent du Dragon. Les falaises se rapprochant dans le cours supérieur du fleuve, le courant devint de plus en plus impétueux, bondissant à travers une série de rapides. Il fallut décharger, porter des bagages au prix de mille difficultés le long des rives escarpées et halier à force de bras nos esquifs ballottés entre les écueils.

Deux hommes périrent dans cette malheureuse affaire, happés par le tourbillon des eaux sombres.

[...]

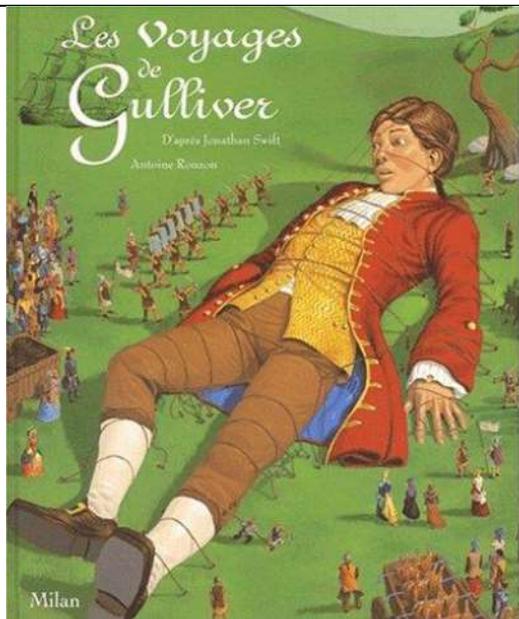
Depuis longtemps je ne me nourrissais que de lichens ou de racines additionnés d'un peu de sucre, buvant l'eau accumulée au creux des rochers. J'étais si épuisé que je perdis toute notion du temps et parvins sur le plateau dans un état de quasi-somnambulisme. D'énormes piliers semblaient soutenir le ciel. A bout de forces, je sombrai dans un profond sommeil. La terre se mit à trembler légèrement, mais j'étais trop faible pour réagir. Un soleil froid me fit soulever les paupières, avant de s'éclipser dans l'ombre d'un de ces piliers de pierre. Horreur ! ce dernier se pencha vers moi. Il chantait d'une voix incroyablement douce. Ma raison était-elle à ce point altérée ? Était-ce un rêve ? une hallucination ?

Une angoisse irrépressible m'étreignait la poitrine ; pas un mot, pas un cri ne parvenait à franchir mes lèvres paralysées, et mon corps amaigri tressaillait sous l'empire de la fièvre.

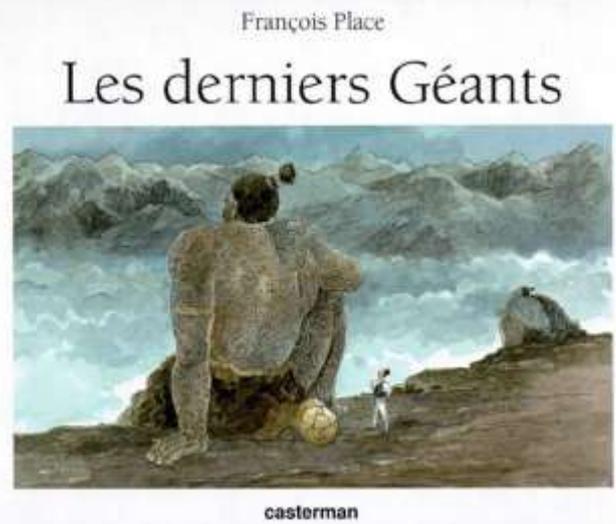
Quelque chose me souleva dans les airs. Quatre énormes têtes, entièrement tatouées, me contemplaient avec insistance.

Je perdis connaissance.

*Les Derniers géants*, François Place, 1992.



L'auteur : Jonathan Swift est né le [30 novembre 1667](#) à [Dublin](#) et mort le [19 octobre 1745](#) dans la même ville est un [écrivain](#) irlandais.



*François Place*, né le 26 avril 1957 à Ézanville, dans le Val-d'Oise, est un écrivain et illustrateur français, principalement de littérature de jeunesse.



Bilan : Quelles sont les ressemblances et les différences entre ces deux extraits d'histoires ?

#### ➤ Phase 4 : Prolongement du projet (lire/écrire, transférer)

##### a- Jeu de piste littéraire en quatre équipes

##### Règle du jeu :

- Chaque équipe reçoit un plateau dont les cases sont recouvertes.
- Les équipes révèlent la première case et cherchent dans la bibliothèque le livre imposé.
- Une fois le livre trouvé, l'équipe va voir le PE qui leur donne une carte mission qui correspond au titre de leur livre.
  - Les équipes effectuent la mission et remettent le livre à sa place.
  - Le PE prend alors la carte question qui correspond au livre et interroge l'équipe.
  - En cas de bonne réponse, les élèves découvrent la case suivante de leur plateau.
  - En cas de mauvaise réponse, les élèves piochent une carte pénalité et doivent déchiffrer un message et en effectuer la consigne avant de pouvoir dévoiler la case suivante.
- L'équipe ayant réussi toutes ses missions en premier emporte la partie.

## Exemple de plateau de jeu pour les élèves

### JEU DE PISTE GROUPE 1

1- Pour trouver le livre, résous ce rébus



Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

7- Tu dois chercher l'**album** dont le titre est dans le nuage de mots :



Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

2- Pour trouver le titre, tu devras déchiffrer ce code : prends un stylo et barre une lettre sur deux, à partir de la deuxième lettre du message codé.

**LDEYSPOTUWROIERTENDEPILLEAB  
MXOVNRTKAHGMNSE**

LE \_\_\_\_\_

Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

6- Tu dois répondre à cette devinette, qui donne le titre du livre :

« Fils de roi, je suis un guerrier  
courageux mais on se moque de mon  
bégaiement, qui suis-je ? »

Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

3- Pour trouver le livre, tu dois résoudre cette charade :

Mon premier est le père d'un prince  
Mon second se lance et a six faces  
Mon troisième vient juste après le chiffre 2  
Mon quatrième est à l'opposé de l'occident  
Mon tout est le titre d'un album

Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

5- Feuillette l'atlas des géographes d'Orbae : tu dois trouver l'histoire du pays de la lettre **F** évoqué dans cet haïku :

En affrontant le grand nord  
Chiens de traîneaux, esquimaux  
Frissonnent dans la neige

Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

4-Feuillette l'Atlas des Géographes d'Orbae : tu dois trouver l'histoire dont cet acrostiche donne le nom

**Joyau  
Alité  
Dans l'  
Eden**

Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

8- Tu dois trouver le livre sur lequel se trouvent ces indices :



Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

## Cartes-questions élèves correspondant au jeu de piste plateau 1

### Les derniers géants-François Place

Lisez les **pages 8 et 10** et répondez avec quelques mots aux questions :

a-Que trouve Léopold Ruthmore ?

.....

b-D'après toi, que va faire Léopold après sa

M.....

### Le vieux fou de dessin (album)

Lis le texte de la quatrième de couverture **de l'album** : qui est Tojiro ? Qui est « le vieux fou de dessin » et a-t-il vraiment existé ?

.....

### Le Sourire de la montagne

Cherche au début du livre l'image dans laquelle des monstres sont perchés en haut de la montagne. Lis le texte et explique qui sont ces monstres.

.....

### Le prince bégayant

Tourne 5 pages du livres : lis la page de texte qui commence par « Mais les mots », lis la page suivante.

Pourquoi, d'après toi, le prince est-il en colère ?

.....

### Le roi des trois orient

a-Ouvre le livre aux pages 12 et 13 : que vois-tu sur l'image ?

.....

.....

### Le Pays des frissons

Lis les deux première pages de l'histoire (pages 77 et 78) : qui est Nangajjik ?

.....

.....

.....

.....

### Le pays de Jade

Lis les pages 3 et 4 et dis pourquoi l'empereur est en colère :

.....

.....

### La fille des batailles

Lis la page 6 et lis ensuite la page 12 de l'album : qui est Garance ?

.....

.....

.....

### JEU DE PISTE GROUPE 3

1-Feuillette l'atlas des géographes d'Orbae : tu dois trouver l'histoire du Pays de la lettre **A**



Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

8- Tu dois répondre à cette devinette, qui donne le titre du livre :

« Fils de roi, je suis un guerrier courageux mais on se moque de mon bégaiement, qui suis-je ? »

Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

2- Tu dois chercher l'**album** dont le titre est dans le nuage de mots :



Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

6- Pour trouver le livre, résous ce rébus



Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

Tu dois trouver l'album de la lettre **J** des pays d'Orbae :



Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

5- Feuillette l'atlas des géographes d'Orbae :



je suis le pays de la lettre **R**

Ramène l'album aux étudiants qui te donneront en échange la carte

6- Pour trouver le livre, tu dois résoudre cette charade :

Mon premier est le père d'un prince  
Mon second se lance et a six faces  
Mon troisième vient juste après le chiffre 2  
Mon quatrième est à l'opposé de l'occident  
Mon tout est le titre d'un album

Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

5- Tu dois trouver le livre sur lequel se trouvent ces indices :



Ramène-le aux étudiants qui te donneront en échange la carte

**Cartes-questions élèves correspondant au plateau de jeu 3**

**Le Pays des Amazones**

Lis la première page de l'histoire : combien de tribus d'Amazones y a-t-il au pays des Amazones ?

*Les derniers géants-François Place*



Observe ces objets qui appartiennent au héros de l'histoire. Quel peut être son métier ?

**Le Vieux fou de dessin (album)**

Lis le texte de la quatrième de couverture de l'album : qui est Tojiro ? Qui est « le vieux fou de dessin » et a-t-il vraiment existé ?

-----

**Le Prince bégayant**

Recherche cette illustration dans l'album



**Le pays de Jade**

Lis les pages 3 et 4 et dis pourquoi l'empereur est en colère :

-----

**Le pays de la Rivière Rouge**

Lis les pages 4 et 5 de l'album :  
Qui est Joao ?

**Le roi des trois orientes**

a-Ouvre le livre aux pages 12 et 13 : que vois-tu sur l'image ?

-----  
-----

b-Lis le texte p. 12 et 13 : où se rendent tous ces gens ?

**La fille des batailles**

Lis la page 6 et lis ensuite la page 12 de l'album : qui est Garance ?

-----

Le gagnant est celui qui complète le premier son plateau avec les cartes réponses.

**JEU DE PISTE GROUPE 3**

<p><b>Le Pays des Amazones</b></p> <p>Lis la première page de l'histoire : combien de tribus d'Amazones y a-t-il au pays des Amazones ?</p> <p><u>Il y en a 3 tribus</u></p>	<p><b>Le Prince bégayant</b></p> <p>Recherche cette illustration dans l'album</p>  <p>D'après toi, qui est cette jeune femme ?</p> <p><u>C'est une jeune femme qui parle</u></p>
<p><b>Le Vieux fou de dessin (album)</b></p> <p>Lis le texte de la quatrième de couverture de l'album : qui est Tojiro ? Qui est « le vieux fou de dessin » et a-t-il vraiment existé ?</p> <p><u>C'est Kakekichi</u> <u>Hoban</u></p>	<p><b>Les derniers géants-François Place</b></p>  <p>Observe ces objets qui appartiennent au héros de l'histoire. Quel peut être son métier ?</p> <p><u>C'est un explorateur</u></p>
<p><b>Le pays de Jade</b></p> <p>Lis les pages 3 et 4 et dis pourquoi l'empereur est en colère :</p> <p><u>Ces deux satrapes se sont disputés pendant le temps et donc il pleut</u></p>	<p><b>Le pays de la Rivière Rouge</b></p> <p>Lis les pages 4 et 5 de l'album : Qui est Joao ?</p> <p><u>Joao est un traître qui a trahi et qui a essayé de tuer le roi</u></p>
<p><b>Le roi des trois orient</b></p> <p>a-Ouvre le livre aux pages 12 et 13 : que vois-tu sur l'image ?</p> <p><u>Des gens qui se disputent dans une forêt</u></p> <p>b-Lis le texte p. 12 et 13 : où se rendent tous ces gens ?</p> <p><u>Il vont au temple d'Allah pour le pèlerinage</u></p>	<p><b>La fille des batailles</b></p> <p>Lis la page 6 et lis ensuite la page 12 de l'album : qui est Garance ?</p> <p><u>Une petite fille morte qui a survécu à un naufrage</u></p>

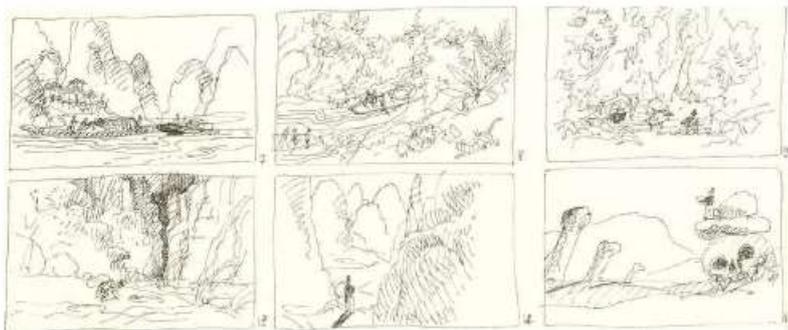
b- rédaction d'énigmes autour de l'œuvre de François Place par les élèves de CM2 et de sixième. L'enjeu est de se lancer un « défi énigme » lors d'une rencontre des deux niveaux de classe.

« Les deux équipes se positionnent face à face. Chaque équipe à tour de rôle pose une des énigmes qu'elle a préparées à l'équipe adverse. Celle-ci dispose d'un temps limité (un tour de sablier) pour résoudre l'énigme. Chaque énigme trouvée fait remporter un point à l'équipe. »

## QUELQUES ENIGMES

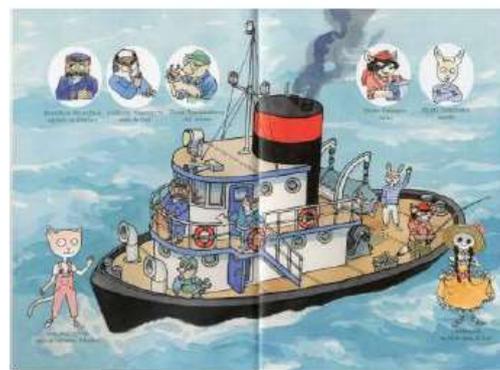
**Il était une fois un livre....**

Reconnais-tu le livre qui est né à partir de ces croquis (cela s'appelle un story-board) ?



Comment s'appelle ce bateau ?

Reconnais-tu cette peinture ? Dans quel livre de François Place est-elle reproduite ?



Je suis un personnage des livres de François Place : pour trouver mon nom, tu dois résoudre ce rébus.



### Choisis la bonne image

Voici le brouillon d'un dessin de François Place :



D'après toi il s'agit du brouillon de quelle illustration du livre *Les Derniers géants?*



Illustration 1



Illustration 2

Qui suis-je ? Tu dois donner mon prénom et mon surnom.



Illustration 3



c- Faire un escape game en équipes

### Compétences du socle :

#### Les langages pour penser et communiquer :

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.

#### Les méthodes et outils pour apprendre :

Coopérer et réaliser des projets

#### Compétences en culture littéraire et artistique :

- découvrir « le plaisir de lire »
- comprendre que la littérature « implique enfin une réflexion sur soi et sur les autres, une ouverture à l'altérité, et contribue à la construction de la citoyenneté, en permettant à l'élève d'aborder de façon éclairée de grands débats du monde contemporain »
- S'interroger sur les modalités du suspens.
- développer « la formation du jugement et de la sensibilité esthétiques »

### FICHE Technique de l'Escape Game

#### Deux équipes chacune dans une salle différente.

Les élèves reçoivent la mission de retrouver une formule magique dissimulée dans un grimoire, afin de faire disparaître la carte du pays des géants gravée sur une dent de géant.

La première équipe qui trouve la bonne formule et la donne à Amélia a gagné

Chaque équipe devra trouver dans la salle, 7 énigmes dissimulées dans des livres ou collées à l'arrière des affiches disposées sur les murs de la salle. Les élèves résolvent les énigmes une par une jusqu'à la découverte du grimoire

## **Le matériel nécessaire**

Deux dents de géants (pâte fimo) : une décorée d'écriture des géants, l'autre blanche

Deux stylos à encre invisible + un pot à crayons plein de stylos différents

Des « parchemins » (feuilles vieilles dans du thé et brûlées aux contours)

Deux alphabets grecs

Des livres et affiches dissimulant les indices

Des livres « pirates » et intrus pour fausser les pistes.

Un « jeu de l'oie » issu de l'album *Le Petit navigateur illustré* d'Elzbiéta.

Les Atlas d'Orbae de François Place

## **Mise en scène :**

un bureau derrière lequel se tient la bibliothécaire

Sous le bureau une caisse contenant des livres + le grimoire

Disposer un peu partout les livres indices + les affiches + les livres pirates (qui font penser aux indices mais qui ne sont pas les livres contenant un indice) + autres livres au hasard.

Disposer un pot à crayons plein de stylos différents + stylo pour lire l'encre invisible

## **Mission du groupe :**

Bibliothécaire :

- « Bonjour bienvenue à la bibliothèque, comme vous le savez, c'est un haut lieu de la culture je vais donc vous demander de... »

(Amélia arrive en courant)

- Amélia ? Tu as l'air bouleversé, que se passe-t-il ?

Amélia :

- C'est affreux, j'ai besoin de votre aide à tous afin d'éviter un terrible drame.

Archibald est sorti faire un tour sur les docks, nous n'avons à peine une demi-heure avant qu'il ne revienne, je vous demande toute votre attention.

Mon cher ami est rentré hier de son incroyable voyage. Il a rencontré des créatures extraordinaires, DES GEANTS comme il en existe normalement que dans les contes. A peine arrivé, il a commencé à retranscrire ses aventures.

Ces informations seront bientôt divulguées par un livre qu'il a déjà intitulé « Voyage au pays des géants ». Tous les grands scientifiques voudront voir ces créatures de leurs propres yeux. Archibald est la personne la plus gentille que je connaisse et il ne se rend pas compte du danger que pourrait encourir les géants si les scientifiques venaient à trouver leur pays.

Une légende raconte qu'un vieux grimoire a été caché quelque part dans cette bibliothèque. Il contient des formules magiques et l'une d'entre elles nous permettrait d'effacer les lignes de la seule carte qui mène aux géants et ainsi leur assurer une existence paisible loin des hommes. J'ai volé la carte à Archibald mais il faut l'effacer avant qu'il ne revienne, s'il se rend compte de sa disparition, il sera effondré, c'est la seule preuve physique de l'existence des géants. Sans cette énorme dent, personne ne le croira et il passera pour un fou. Si nous parvenons à effacer la carte sans abimer la dent, nous sauverons les géants d'une mort certaine tout en préservant le travail d'Archibald.

Le grimoire est notre seul espoir, peut-être que ma très chère amie bibliothécaire ici présente saura nous dire par où commencer à chercher...

### Enigme 1

<p><b>La bibliothécaire :</b> Il faut trouver Ulysse !</p>	<p><b>L'indice 2 est caché dans le livre <i>Ulysse le héros lointain</i></b></p>
--	--

### Enigme 2

<p>« Triste singe ! » écrit en grec Il faut s'aider de l'alphabet grec affiché au mur pour traduire l'indice.</p>	<p>Les élèves doivent trouver le livre <i>King Kong</i> d'Anthony Brown. <b>L'indice 3 est caché dans le livre</b></p>
---	--

### Enigme 3

<p>Les élèves doivent identifier des petites images (petits poissons, bateau et longue vue)</p>	<p>Ils doivent retrouver le <i>livre Les Voyages de Gulliver</i> grâce aux indices tirés de la couverture de l'album. <b>L'indice 4 est caché dans le livre</b></p>
---	---

### Enigme 4

<p>L'indice 4 est invisible : les élèves doivent utiliser le stylo à lampe pour déchiffrer la phrase « Pour Elbieta, la mer est immense »</p>	<p>Les élèves doivent retrouver l'album <i>Le petit navigateur d'Elzbiéta</i>. <b>L'indice 5 est caché dans le livre</b></p>
---	--

### Enigme 5

<p>Reproduction du jeu de l'oie du « petit navigateur illustré ». Les élèves doivent comprendre que les images entourées doivent les guider vers le dernier livre. (bateaux, boussole, globe...)</p>	<p>Les élèves doivent retrouver le livre <i>Les Derniers géants</i>. <b>L'indice 6 est caché dans le livre</b></p>
--	--

### Enigme 6

<p>Les élèves trouvent dans le livre des <i>Derniers géants</i> la cote d'un ouvrage 441.07 FRI</p>	<p>Les élèves doivent trouver dans les rayons « La comédie des Ogres  L'indice 7 est caché dans ce livre</p>
---	--

### Enigme 7

<p>Les élèves trouvent des moitiés de lettres de l'Alphabet de l'Atlas D'ORBAE. Ils doivent comprendre qu'ils ont besoin de l'Atlas (ouvert à la page de l'alphabet dans chacune des salles) pour déchiffrer le mot. Le mot mystère est COULOIR</p>	<p>Les élèves doivent trouver le grimoire dans la caisse de livres sous le bureau installé dans le couloir</p>
---	--