

<p><u>Période 2</u> Étranges objets</p>	<p style="text-align: center;">Littérature <u>Alice au pays des merveilles</u> Lewis Carroll – Folio Junior</p>	<p style="text-align: center;">CM1 – CM2</p> 
---	--	--

Domaines du socle

1.1 Comprendre pour s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit	1.4 Comprendre s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	3 La formation de la personne et du citoyen	5 Les représentations du monde et l'activité humaine
---	--	---	--

Compétences en langage et littérature

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue	Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues – notamment, raconter, décrire, expliquer – dans des situations où les attentes sont explicites ; en particulier raconter seul un récit étudié en classe	Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture.
Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté	Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves	Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue
Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit	Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec les œuvres	Développer une culture littéraire et artistique selon les 6 entrées : <ul style="list-style-type: none"> • Héros/ héroïnes et personnages • La morale en questions • Se confronter au merveilleux, à l'étrange • Vivre des aventures • Imaginer, dire et célébrer le monde • Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres
Participer verbalement à la production d'un écrit		

Piliers du PEAC

Agir, pratiquer (produire, interpréter, s'exprimer, créer)	Fréquenter, Rencontrer (découvrir, regarder, écouter, lire, exprimer)	S'approprier, connaître (identifier, caractériser, mémoriser, nommer)
---	--	--

UNE IMAGE A ENTENDRE :

L'entrée dans le livre se fait grâce à la confrontation d'une écoute d'un passage du roman et de l'observation d'une illustration de John Tenniel :



1. Découverte d'un jeu : le croquet

Evoquer dans un premier temps le jeu de croquet, peut-être inconnu des élèves :

- Qu'est-ce que le jeu de croquet ?
- Comment y joue-t-on d'habitude ? Quelles en sont les règles ?
- Quel matériel de jeu est nécessaire ?

Les photographies disponibles en fin de document peuvent aider à répondre à ces questions.

Il est également possible de jouer au croquet pour bien en comprendre les règles.

2. Ecoute d'un passage du roman

La bande-son à écouter propose une lecture du paragraphe présentant la partie de croquet à laquelle la Reine de cœur invite Alice (chapitre 8 : le terrain de croquet de la reine -pages 110-111 dans l'édition Folio Junior).

Faire écouter 2 fois l'extrait lu et demander aux élèves ce qu'ils ont retenu.

Mettre en évidence les adaptations inventées par Lewis Carroll :

- Au niveau du terrain (plein de creux et de bosses au lieu d'un terrain plat),
- Au niveau du matériel :
 - o Les boules sont des hérissons,
 - o Les maillets sont des flamants roses,
 - o Les arceaux sont des soldats de la reine,
- Au niveau des règles de jeu (tout le monde joue en même temps).

Demander aux élèves d'expliquer pourquoi Alice pense que c'est vraiment un jeu très difficile. Evoquer ainsi les problèmes liés au fait que le matériel est vivant, changeant, mobile : les hérissons se promènent, les flamants roses redressent la tête, les soldats se relèvent...

Evoquer ainsi la différence entre objet inanimé et monde vivant.

3. Observation de l'illustration de John Tenniel

Afficher l'illustration de John Tenniel montrant Alice aux prises avec son maillet-flamant rose.

Faire ré-écouter le passage lu pour chercher quelle phrase exacte est représentée par cette illustration :
« Dès le début, Alice trouva que le plus difficile était de se servir de son flamant : elle arrivait sans trop de mal à le tenir à plein corps sous son bras, les pattes pendantes, mais généralement, au moment précis où, après lui avoir mis le cou bien droit, elle s'apprêtait à cogner sur son hérisson avec sa tête, le flamant ne manquait pas de se retourner et de la regarder bien en face d'un air si intrigué qu'elle ne pouvait s'empêcher de rire. »

Repérer comment John Tenniel a respecté le texte de Lewis Carroll dans son illustration.

4. Pour aller plus loin

- Demander aux élèves d'imaginer une adaptation loufoque d'un jeu connu en inventant un matériel composé d'étranges objets (le bowling, le billard...) . Le matériel peut être étrange par sa forme, sa matière ou les éléments qui le composent
- Lire le roman « Alice au pays des merveilles » !



