

Inventer une histoire et exprimer des émotions

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Organiser l'expression d'émotions en ayant recours à des moyens choisis et adaptés.
Utiliser le matériel adapté pour réaliser une production
Réaliser un objet technique répondant à un besoin.



Titre

Bunny Magic

Thème

Animaux, Magicien

Genre et mots-clés

Comique, magicien, magie, chapeau, lapin.

Cycle (pour le film)

1, 2, 3

Durée

01 min 34 s

Réalisation

Philip Watts

Musique

Production

Philip Watts (Australie, 2011)

Bunny Magic © Philip Watts

Activités pédagogiques

Inventer une histoire et exprimer des émotions

Inventer une histoire.

Il est possible de proposer aux élèves d'imaginer une courte histoire à partir d'une émotion imposée, sans que celle-ci apparaisse dans le texte. Le reste de la classe essaiera ensuite de deviner quelle émotion peut ressentir le personnage principal du récit.

- Passer en revue les différentes émotions qui seront abordées à l'aide du fichier « Inventer une histoire ».

Imprimer le matériel pour cette activité...

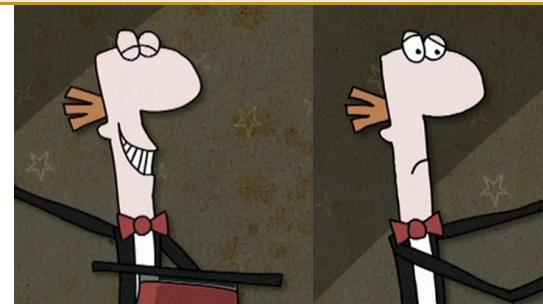
Imprimer, découper et distribuer secrètement à chacun une émotion-consigne (mixer ou non les fiches marquées "niveau 1" et "niveau 2" permet d'adapter la difficulté de la tâche au niveau des élèves), après l'avoir numérotée (dans l'étoile). Leur demander de bien conserver secrète leur consigne (en leur indiquant au besoin que ce cela servira d'entraînement à l'apprentissage ultérieur d'un tour de magie, qui nécessitera de savoir garder le secret).

Proposer aux élèves de rédiger une histoire dans laquelle le personnage principal va ressentir l'émotion-consigne qui leur a été remise, en veillant à ne pas la nommer dans leur texte. Passer par une phase de rédaction au brouillon, de correction individuelle puis de copie "au propre" de l'histoire sur la fiche A5 lignée (à imprimer recto-verso sur elle-même, en reportant au recto le numéro de la consigne dans l'étoile et en en inscrivant le titre).

Remettre aux élèves ayant terminé leur texte un tirage sur papier épais (genre bristol) de la table du magicien qui servira d'urne, afin qu'ils la découpent, la complètent et la montent. Veiller à avoir évidé soi-même auparavant au cutter la fente de l'urne et la fenêtre du verso qui permettra de récupérer les "votes". On pourra inciter les premiers à avoir terminé à aider leurs camarades moins rapides.

Une fois que tout le monde a terminé sa boîte, organiser un temps de lectures individuelles des textes suivies d'un vote. Remettre à chacun une copie de la fiche de bulletins de vote. Lui demander de les découper et d'indiquer son prénom au verso. Laisser ensuite chacun lire, dans l'ordre de son choix, les textes de ses camarades, puis voter en insérant dans chaque urne l'émotion ou le ressenti qui, selon lui, se dégage du texte.

Lorsque tout le monde a voté, passer au "dépouillement" (en demandant à chacun de récupérer les bulletins dans son urne et de les trier). En fonction des résultats obtenus, il pourra être utile de relire collectivement tel ou tel texte et de débattre tant du respect de la consigne que des émotions attribuées. Pour les plus grands, il est même envisageable de calculer le pourcentage de bulletins correspondant à l'émotion visée, ou le pourcentage d'émotions correctement estimées par chacun.



Les émotions dans le film Bunny Magic © Philip Watts