

# PROJET interdisciplinaire autour de la découverte d'objets techniques

*De la fiction à la réalité de façon à engager une démarche scientifique*

## Matériel :

- un panier avec un pot de confiture, du beurre et une galette
- une silhouette de la grand-mère
- l'album : *Le code de la route* Mario Ramos École des Loisirs
- lot d'étiquettes : panneaux et illustrations de l'album

## TEMPS 1 : Défis autour des panneaux de l'album

### A - Distribuer pour chaque groupe, un ou deux panneaux.

Par groupe de 3, les élèves recherchent la signification du panneau.

### B – Mise en commun

Chaque groupe expose sa proposition. S'interroger collectivement sur le sens de ces défis. Dévoiler le contenu du panier pour conforter ou induire des réponses complémentaires.

### Questionnement :

Qu'est-ce que cela évoque ? Pourquoi ?

Faire émerger les éléments qui rappellent la structure du conte.

Quels personnages devrait-on retrouver ?

## TEMPS 2 – Introduire l'album.



### A – Découvrir la première de couverture.

- Questionner les élèves autour de l'illustration et du titre : *Le code de la route*. S'interroger sur le mot CODE.
- Qui pense-t-on reconnaître ? Pourquoi ?
- Qu'y-a-t-il de différent ? De semblable ? En lien avec les défis.

### B - Découvrir la première page.

- Que voit-on ?
- Où se passe la scène ?
- Qui est le personnage en noir ?
- Cela correspond-il à ce que l'on connaît du conte ?

### S'interroger sur la suite.

Faire le lien avec ce que les élèves ont verbalisé dans les temps précédents.





### C - Découvrir la deuxième page.

- Que voit-on ?
- Quels personnages se trouvent sur ce panneau ?
- A-t-on déjà rencontré ce genre de panneau ? Que pourrait-il vouloir dire ?
- Cela correspond-il aux aventures du petit chaperon rouge ?
- Que peut-il arriver ?

### D – Valider en s'appuyant sur la page 3.

- Commenter et décrire la scène. Écrire ce qui se passe, faire le lien avec le panneau.
- Revenir sur les propositions des élèves.
- Pointer le mode de déplacement des ours. Est-ce habituel ? Qui pourrait-on retrouver ? D'où viennent-ils et où peuvent-ils se rendre ? A-t-on déjà rencontré ces trois ours ?
- Décrire l'attitude des divers personnages.



### E – Découvrir la suite de l'album progressivement en procédant d'un manière similaire et en comparant avec les hypothèses formulées par les élèves lors du temps 1.

La découverte de la fin peut-être dévoilée ultérieurement, ce qui peut permettre d'imaginer une fin en groupe et de comparer les productions.

### F – Découvrir la fin et s'exprimer

La fin de l'histoire est dévoilée. Plusieurs interprétations sont possibles, demander aux élèves d'expliquer leur point de vue en s'appuyant sur l'illustration.

- Mettre en évidence que ce conte ne comporte pas de texte.
- Reconstituer le chronologie à l'aide des illustrations.
- Exprimer son ressenti par rapport à ce conte de manière individuelle.

## PROLONGEMENTS

- Vers l'informatique débranchée : utiliser un jeu pour élaborer le parcours du petit chaperon rouge . Activité inspirée de la [chasse au trésor \( voir p 95 à 105 \)](#)
- Utiliser un Robot ( Thymio, Ozobot ) pour réaliser une partie du circuit du petit Chaperon Rouge.
- Créer un jeu autour du parcours du petit chaperon rouge incluant les moyens de transport, les personnages, la chronologie ...