

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

TEMPS 1 : Mise en scène autour du contenu du panier.

A - Questionner les élèves sur le contenu du panier dévoilé partiellement : un panier avec un pot de confiture, du beurre et une galette, une silhouette de grand-mère .

- 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. Lire le 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 la mise en scène.

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 ?
- Qui risque de dévorer le petit chaperon

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.



TEMPS 3 – Écrire, faire des hypothèses

En groupe de 4 ou 5. Chaque groupe dispose d'un ou deux panneau(x).

Écrire un texte pour chacun des panneaux et confronter à l'album. La dernière page n'est pas dévoilée.

- Définir les modes de déplacement utilisés, les attitudes des personnages, identifier les animaux.
- Utiliser des phrases du type : si le petit chaperon rouge voit un panneau, alors il s'arrête.

TEMPS 4 – Reconstituer la chronologie de l'histoire

Collectivement, l'enseignant fait découvrir l'histoire, chaque groupe expose ses propositions. Favoriser les échanges.

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. Noter qu'il n'y a pas de texte.

Les élèves expriment leur ressenti par rapport à ce conte.

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 ...