

Démarche pour travailler les aventures d'Ulysse

24 GS, un projet carnet de voyage dans « les temps ». Après un travail sur la préhistoire et l'arrivée de l'écriture, l'antiquité au travers de la culture grecque est étudiée.

Temps : 7 semaines environ ; pas de façon continu ; d'autres projets en cours.

Les séances représentent des entités ; parfois, plusieurs séances notamment d'art plastique sont nécessaires pour finaliser la production.

Remarque : ce travail représente un projet ambitieux qui s'appuie sur une progressivité réfléchie et exigeante dans l'année. On peut envisager de ne travailler que sur une seule aventure d'Ulysse en respectant les mêmes caractéristiques de la démarche.

Séance 1 : littérature

Objectif : découvrir les aventures d'Ulysse

Compétences : écouter et comprendre une histoire complexe

Activités : lecture /contage du début des aventures d'Ulysse

1. Présenter la carte de la méditerranée puis la carte agrandie du chemin parcouru par Ulysse : cette carte servira de référence pour notre grande carte à compléter
2. Commencer le contage par la guerre de Troie (livre « Mythes grecs pour les petits p. 88 et 89) puis le départ de Ulysse pour Ithaque (album kididoc, « les aventures de Ulysse »)
3. Présenter les personnages à partir de reproduction : statue ou photocopie de livres (Ulysse, Pénélope, Télémaque, Poséidon) : fiche de présentation pour les connaître
4. Lexique : navire, bateau, flotte

Séance 2 : littérature puis Percevoir, sentir, imaginer, créer

Objectif : découvrir les aventures d'Ulysse

Compétences : écouter et comprendre une histoire complexe

Activités : lecture /contage des aventures d'Ulysse

1. Reprise du début des aventures
2. Le cyclope : avec le livre « Mon premier Larousse, Légendes de la mythologie » Larousse sans montrer les images : **arrêt de l'histoire avant que Ulysse intervienne**
3. Demander aux E de dessiner le cyclope tel qu'ils l'imaginent à partir de la description du texte

Objectifs : représenter un personnage d'après sa description littéraire

Compétences : faire appel à son imagination et à sa compréhension du texte

Activités :

1. chaque E dessine le cyclope tel qu'il l'imagine à partir de la description faite par M.
2. quand tous ont fini, affichage des cyclopes, les commenter ; vérifier s'ils correspondent à la description

Séance 3 : découvrir l'écrit : inventer la suite d'une histoire

Objectifs : anticiper sur ce qui peut arriver, imaginer une suite

Compétences : faire appel à son imaginaire

Activités : imaginer une suite à l'épisode du cyclope en ½ classe

1. reprise rapide de l'épisode du cyclope jusqu'avant la solution de Ulysse
2. essayer d'écrire une ruse inventée par Ulysse
3. chaque groupe lit sa ruse à l'autre groupe
4. **Lecture de la ruse d'Ulysse : comparaison**

Séance 4 : littérature + vers l'écrit + percevoir, sentir, imaginer, créer

Objectif : raconter une histoire entendue : le cyclope

Compétences : faire appel à sa mémoire, avoir compris l'histoire pour la raconter

Activités : à partir d'images prises dans différents livres

- Rappel de l'histoire à partir d'images : Mise en ordre
- Écriture du texte pour raconter aux parents

Objectif : avoir une image mentale d'un cyclope

Compétences : observer des images, comprendre la correspondance et la différence entre une description et une représentation

Activités : des images de cyclope

- Après avoir repris l'histoire, montrer des représentations du cyclope : statues, images plus récentes...
- Laisser verbaliser les e et reprendre la description dans différents textes : similitude : la taille, l'œil au milieu du front

Objectifs : représenter un objet ou un personnage à partir d'une description et/ou en s'inspirant de modèles
Différencier les tailles dans le dessin

Compétences : utiliser les techniques et les graphismes appris, suivre un modèle en se l'appropriant
Faire la différence grand/petit

Activités : plusieurs séances nécessaires pour finaliser (écriture de Polyphème + Ulysse en cursif sous chaque personnage)

- **Le navire d'Ulysse** : finir le dessin commencé en utilisant les graphismes antiques pour le cadre
- **Le cyclope et Ulysse** après étude : sur une feuille format A4, dessiner en utilisant la silhouette ou autre le cyclope et Ulysse à côté : utiliser le collage d'une perle pour l'œil du cyclope ou œil mobile
- **Un fonds** : la caverne du cyclope : terre + colle puis froisser le papier

Séance 5 et 6 : Littérature

Objectif : comprendre une histoire entendue

Compétences : écouter, imaginer

Activités : suite des aventures : les géants, les vents puis Circé

Séance 7 : Littérature + percevoir, sentir, imaginer, créer

Objectif : découvrir les aventures de Ulysse et comprendre une histoire entendue

Compétences : écouter et comprendre une histoire complexe, imaginer

Activités : lecture /contage des aventures d'Ulysse : les sirènes

1. Rappel des aventures : où en sommes-nous ?
2. 1^{ère} lecture sans images du texte le matin (légendes de la mythologie, mon premier Larousse)
3. 2^{ème} lecture sans images du texte l'AM (autre version plus complexe « Ulysse aux mille ruses de Yvan Pommaux)

Objectifs : représenter un personnage d'après sa description littéraire

Compétences : faire appel à son imagination et à sa compréhension du texte

Activités :

1. chaque E dessine les sirènes telles qu'il l'imagine à partir de la description de l'histoire : d'immenses ailes une tête de femme, un corps d'oiseau avec des serres puissantes
2. **quand tous ont fini**, affichage des sirènes
3. **évaluation du respect du texte** (*beaucoup d'enfants ont fait des queues de poissons, certains ont mis des pointes pour les serres car non connaissance de ce mot*)
4. 3^{ième} lecture avec images (reprise du texte complexe)
5. Créer sa sirène en utilisant des tissus pliés pour les ailes et les faire chanter **leur chant mélodieux et envoûtant** (2 séances d'art plastique)

Séance 8 : Littérature

Objectif : résumer un passage des aventures d'Ulysse : les sirènes

Activité : raconter le passage des sirènes pour comprendre nos dessins

Objectifs : mettre des images mentales sur des mots : reprise du début de l'histoire d'Ulysse en film

Compétences : écouter et essayer de comprendre

Activités : des scènes du film d'Ulysse

Séance 9 et 10 : Littérature

Objectif : comprendre une histoire entendue

Compétences : écouter, imaginer






Activités : livre mythes grecs pour les petits






1. suite des aventures : Charybde et Scylla + commencer les vaches de Hélios (arrêter l'histoire pour laisser le suspens)
2. album « Ulysse aux mille ruses » de Yvan Pommaux : suite de l'histoire après avoir demandé aux E leur avis. ; suite avec la tempête

Séance 11 : découverte du monde : le parcours d'Ulysse

Réalisation d'une carte du voyage d'Ulysse avec parcours mis avec des flèches et les aventures ré écrites avec les enfants pour leur carnet de voyage

Pour carnet de voyage (année 2011-2012) texte écrit par les élèves sous des images séquentielles séance 4

<h3>Les aventures d'Ulysse :</h3> <h3>Ulysse et le cyclope Polyphème</h3>			
			
<p>Ulysse vient de la ville Troie où grâce à sa ruse du cheval de bois il a délivré la belle Hélène. Il veut retourner à Ithaque où l'attend sa femme Pénélope qui défait chaque nuit son ouvrage. Après être allés au pays des Lotophages (les fruits faisaient perdre la mémoire), ils arrivent sur une île.</p>	<p>Avec 12 marins, Ulysse entre dans une caverne. Elle appartient au cyclope Polyphème. C'est un berger qui fabrique du fromage avec le lait de ses chèvres et de ses brebis.</p> <p>Polyphème est un géant avec un œil au milieu du front.</p>	<p>Mais Polyphème mange des hommes.</p> <p>Il en mange 4, 2 le soir et 2 pour le petit déjeuner.</p>	<p>Ulysse a une idée. Avec ses hommes, ils taillent un bâton d'olivier puis le font brûler.</p>

			
<p>Puis Ulysse offre du vin en cadeau à Polyphème et lui dit qu'il s'appelle Personne. Polyphème est saoul ; il s'endort.</p>		<p>Ulysse avec ses hommes plante le bâton dans l'œil du cyclope.</p>	<p>Polyphème crie en essayant de l'enlever. Les autres cyclopes arrivent. Mais la caverne est fermée par un gros rocher. Ils lui demandent : « - Qu'est-ce que tu as ? Qui t'a fait mal ? - Personne m'a fait mal ! - Si personne t'a fait mal, tu nous as dérangés pour rien !! »</p>
			
<p>Le lendemain matin, Polyphème ouvre sa grotte pour laisser sortir les moutons et les chèvres. Il les touche pour regarder si les hommes partent. Mais Ulysse, rusé, a une solution. Il cache ses hommes sous 3 moutons. Ils rejoignent leur bateau.</p>			<p>Mais Ulysse dit son vrai prénom à Polyphème. Le cyclope Polyphème hurle à son père Poséidon, le dieu de la mer : « Père, venge-moi de Ulysse ! »</p>

Séance 8

Les aventures d'Ulysse : Ulysse et les sirènes



Circé, la magicienne, avait prévenu Ulysse :

« Tu ne dois pas entendre le **chant des sirènes** sinon, tu vas suivre ce chant. Ton bateau échouera et coulera. Les sirènes, à **tête de femme et corps d'oiseaux avec des serres puissantes** vous mangeront. Il faut que tu mettes de la **cire d'abeille** dans tes oreilles. »

Mais Ulysse ne veut pas. Il veut entendre ce chant car il est **curieux**. Il oblige ses hommes à mettre de la cire d'abeille dans leurs oreilles et leur dit : « Attachez-moi très, très fort et surtout ne me détachez pas même si je vous le demande ! »

Quand ils arrivent près de l'île, Ulysse entend le chant des sirènes qui est **mélodieux, envoûtant** : il ne peut pas y résister. Il essaie de se défaire de la corde. Un de ses hommes vient les lui resserrer. Ulysse lui crache dessus et l'insulte.

Heureusement, les hommes, grâce à leurs oreilles bouchées, n'entendent pas et rament très vite. Ils passent loin des sirènes. Ils sont **sauvés**.

