

“Ulysse, l’île des Cyclopes”, réinventée

Fiche d'activité

- **Groupe cible :** à partir de 6 ans
- **Durée de l'activité :** 15 minutes, mais elle peut être adaptée en fonction des élèves.
- **Matériel nécessaire :**
 - Les cartes à conter, les pictogrammes, les cartes d'émotions ;
 - Une planche de pictogrammes (ci-jointe) ;
 - Optionnel : théâtre d'ombres (ci-joint).
- **Compétence clé :** littérature

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Se familiariser et s'approprier une histoire pour mieux la comprendre ;
- Raconter une histoire à l'aide d'outils de CAA et en stimulant leur propre créativité ;
- Stimuler les processus de mémorisation et de construction de sens.



MISE EN ŒUVRE

Pour chaque élément (personnages, lieu, action, émotion), les enfants peuvent choisir l'outil de CAA qu'ils préfèrent : une carte de signes, un pictogramme ou une carte à conter.

1. Au préalable, identifiez et divisez l'histoire en différentes étapes principales : l'arrivée, la rencontre, le plan...
2. Pour chaque épisode, demandez aux enfants de trouver : les personnages, le lieu, l'action et l'émotion. Ensuite, ils placent les cartes (en choisissant le support de CAA qu'ils préfèrent) sur le tableau.
3. Les enfants placent les cartes dans l'ordre chronologique de l'histoire.
4. Ils peuvent ensuite raconter l'histoire en montrant les cartes, en signant les moments clés ou même en utilisant les cartes à conter.

DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES EN CAA

Cette activité vise le développement de diverses compétences en CAA. En proposant aux élèves de choisir l'outil qu'ils préfèrent, cette activité vise à responsabiliser chaque enfant et à lui donner la possibilité de choisir son moyen d'expression.

Chaque outil se concentre sur des aspects différents : les cartes de signes se concentrent sur l'acquisition du vocabulaire de la langue des signes ; les pictogrammes invitent à une meilleure compréhension de leur utilisation et à une plus grande inclusion ; les cartes à conter servent de support à l'expression visuelle et verbale. Bien entendu, elles peuvent également être utilisées dans le



cadre d'une approche non verbale et être complétées par des signes ou des pictogrammes.

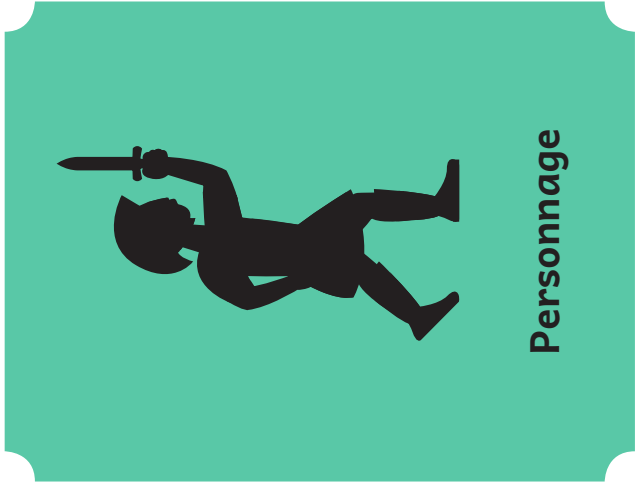
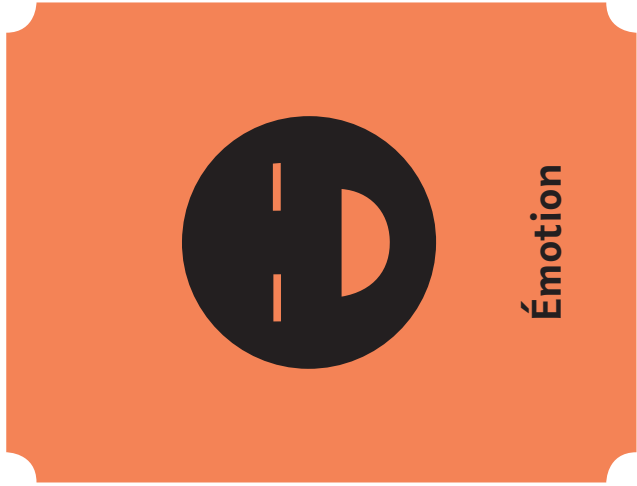
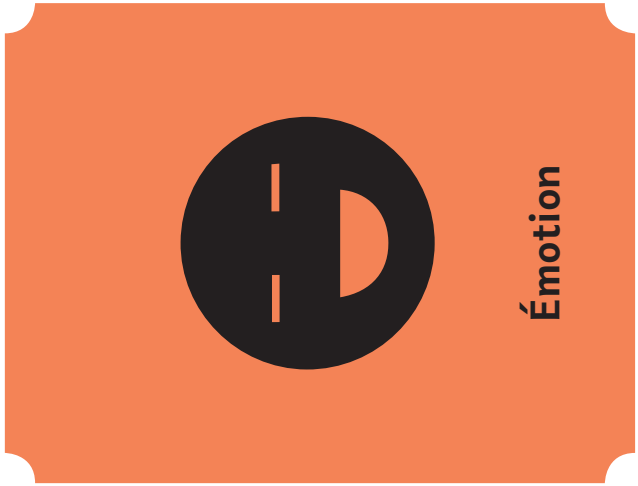
POUR ALLER PLUS LOIN

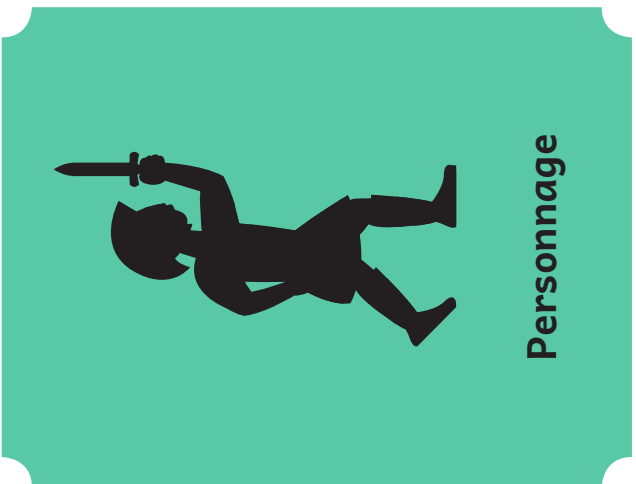
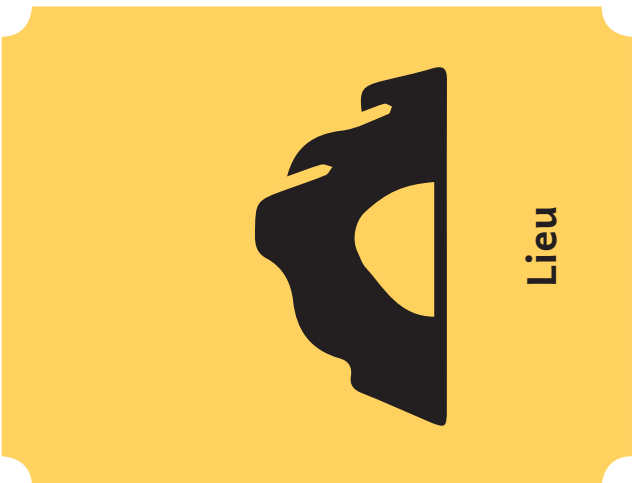
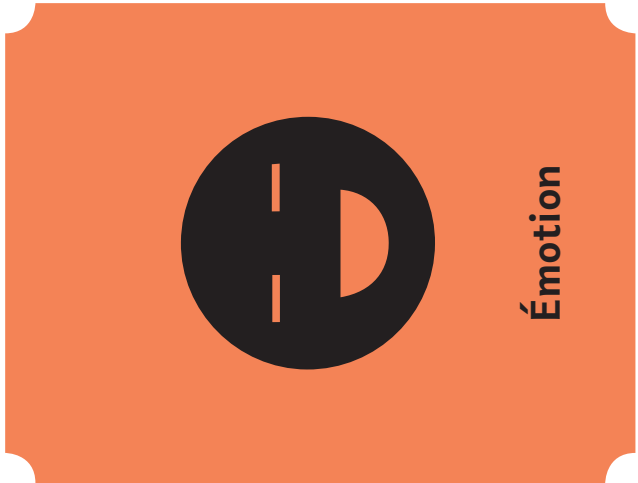
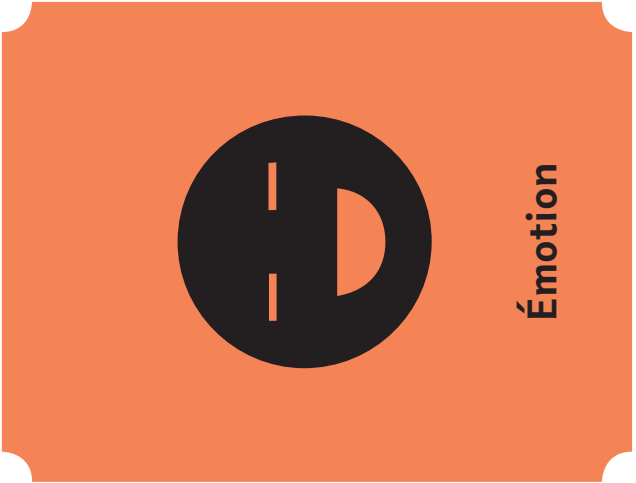
Deux options pour développer cette activité :

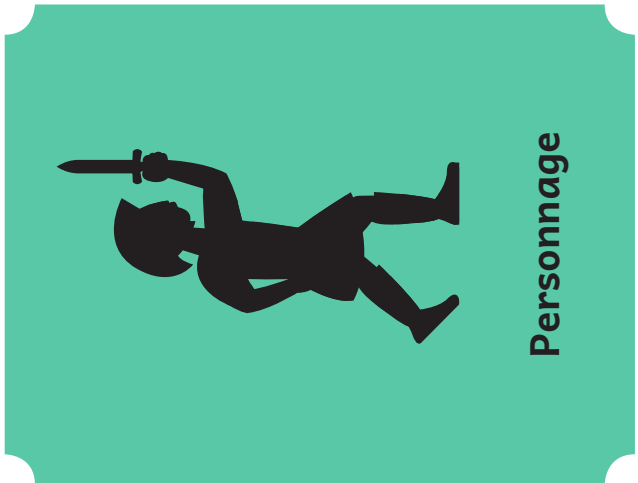
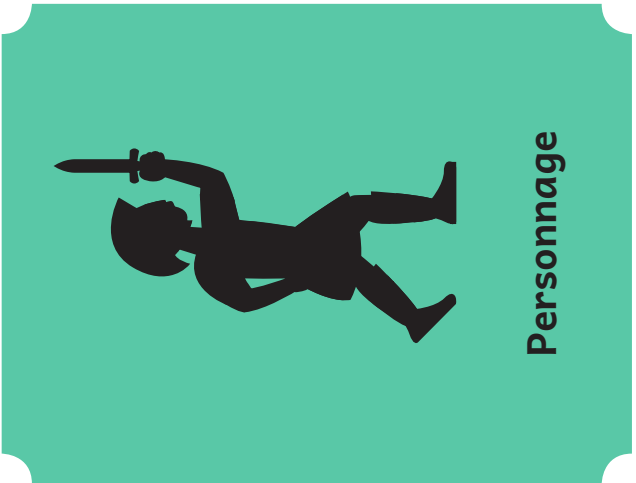
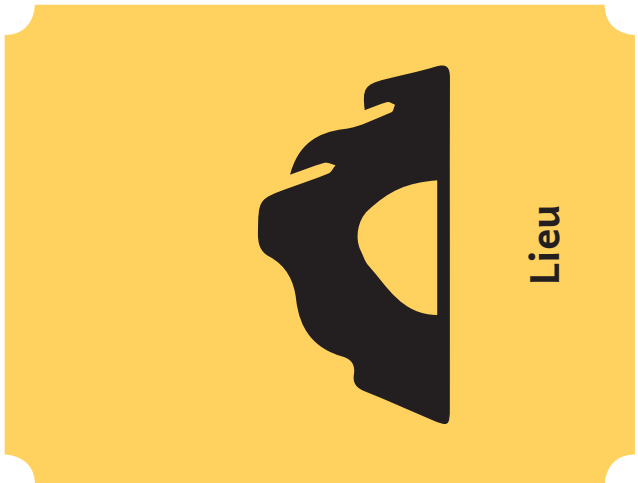
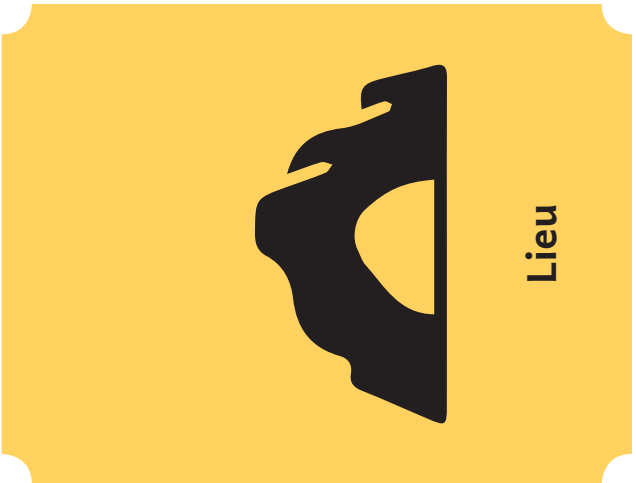
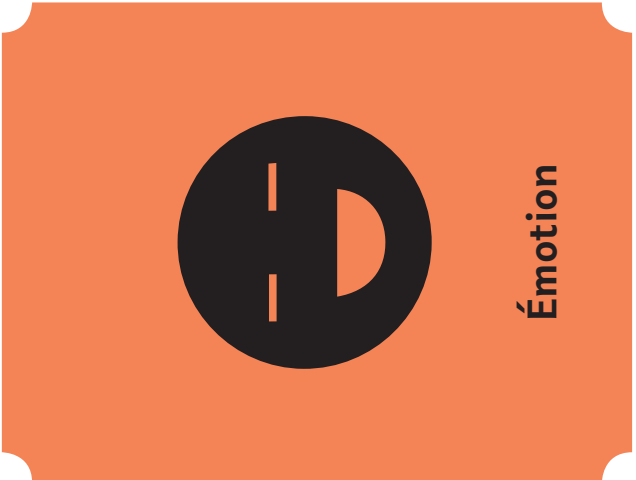
1. Si les enfants connaissent suffisamment bien l'histoire, demandez-leur de faire le même exercice (placer les cartes au tableau), mais en changeant l'ordre chronologique et en **réinventant une nouvelle histoire**.
2. Une autre option consiste à demander aux enfants de raconter à nouveau l'histoire, mais cette fois en utilisant les **éléments du théâtre d'ombres**.
Le théâtre d'ombres crée une atmosphère plus ludique et mobilise d'autres sens. De plus, il peut être utilisé à la fois pour des récits verbaux et non verbaux.

Pour utiliser le théâtre d'ombres, découpez les éléments de la feuille de théâtre d'ombres. Collez-les ensuite sur un bâton. Une fois ces étapes réalisées, préparez un fond blanc et une lampe torche pour projeter l'ombre des éléments sur le mur.











Cofinancé par
l'Union européenne

Plural Words

Ulysse, l'île des Cyclopes

Théâtre d'ombres



Le pieu



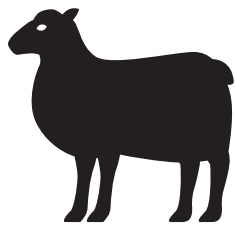
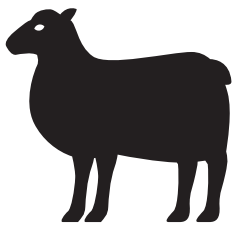
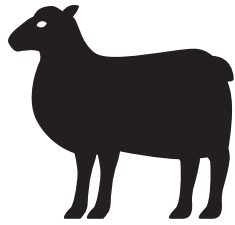
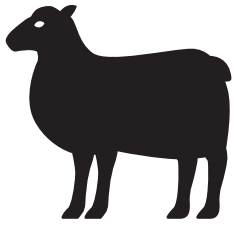
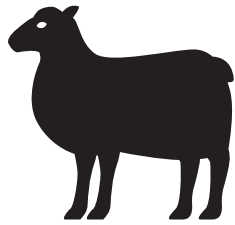
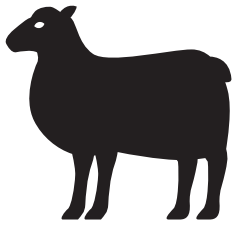
Ulysse



L'île



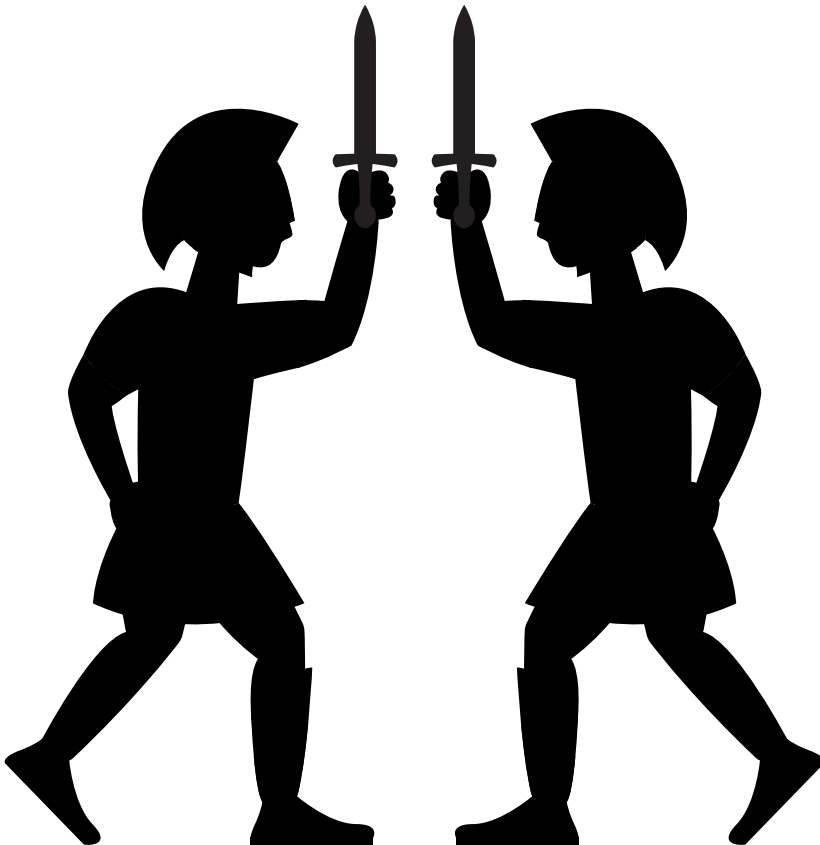
Le vin



Les moutons



Le Cyclope Polyphème



L'équipage



Le bateau



La grotte

Les Cyclopes

