



Ulysse, l'île des Cyclopes

Fiche pédagogique

PRÉSENTATION DE LA MALLETTE

NIVEAU/GROUPE D'ÂGE : à partir de 6 ans

DURÉE : 20 minutes par activité (compter plus de temps pour l'activité de littératie), nous recommandons de la développer sur plusieurs semaines.

THÈMES : mythologie grecque, émotions, compter

LES COMPÉTENCES CLÉS DÉVELOPPÉES :

ALPHABÉTISATION	S'approprier et raconter une histoire Comprendre les étapes clés d'une histoire
NUMÉRATIE	Compter : addition, soustraction
VIE QUOTIDIENNE	Exprimer ses émotions et ses sentiments

OBJECTIF DE LA MALLETTE : La mallette Ulysse vise à fournir une première rencontre avec l'univers de la mythologie grecque dans le cadre de la CAA. La mallette est conçue pour établir des liens entre les activités et les notions, invitant les élèves à travailler sur la création de sens. Les outils sont conçus pour



Cofinancé par
l'Union européenne

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

**Plural
Words**

être utilisés dans d'autres contextes et sont mis en œuvre ici à travers l'histoire d'Ulysse. Ils peuvent également être développés sur des activités plus longues, les premiers signes introduits pouvant ensuite être enrichis par d'autres signes sur d'autres émotions par exemple.

La mallette est également conçue pour cibler les enfants avec ou sans troubles de la communication. Les ressources peuvent, par exemple, servir à soutenir l'entrée dans une nouvelle langue.

MISE EN ŒUVRE

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES

1. Jouer l'histoire

Cette étape est la première rencontre avec l'**histoire**. L'enseignant est invité à la lire à voix haute, mais en y ajoutant d'autres éléments : des signes, des pictogrammes pour identifier les personnages (il peut s'agir des cartes à conter présentées pendant la lecture). Lors de cette première étape, les élèves sont des auditeurs ou des spectateurs actifs.

2. Raconter l'histoire

La deuxième étape est conçue pour s'appropriier l'histoire. Pour se familiariser avec le contenu, les élèves peuvent réutiliser l'**outil** (les cartes à conter) et jouer eux-mêmes l'histoire en petits groupes.

Les élèves peuvent ensuite relire l'histoire sous forme imprimée ou numérique.

3. Les cyclopes peuvent-ils être tristes ?

L'**outil** et l'**activité** visant à développer les compétences de la vie quotidienne ciblent l'expression des émotions et des sentiments par le biais de la langue des signes. La mise en œuvre de ces éléments à ce stade permet aux élèves de disposer d'autres moyens de raconter l'histoire et de réfléchir de manière critique aux émotions des personnages.

4. Les moutons de Polyphème

À ce stade, nous nous concentrons sur les compétences numériques (compter : addition et soustraction). Grâce aux **chiffres rugueux** et à l'**activité associée**, les élèves sont initiés aux compétences numériques de base par le biais d'une approche sensorielle. L'activité joue avec l'histoire et ancre le comptage dans une situation plus concrète.

5. Réinventer l'histoire

Les élèves peuvent maintenant réinventer l'histoire en modifiant les émotions des personnages et l'ordre des événements à l'aide des différentes cartes. Ils disposent également d'outils de CAA qui peuvent les aider à raconter l'histoire : les pictogrammes, les chiffres rugueux et les cartes à conter.

POINTS DE VIGILANCE

Veillez à respecter le rythme des élèves, assurez-vous que les élèves se soient bien approprier l'histoire. Répétez l'histoire autant de fois que nécessaire avant de la réinventer.

Pour les cartes d'émotions, nous utilisons la langue des signes française. Il se peut que certains enfants connaissent des signes d'autres langues et que les signes varient suivant les régions.

SUGGESTIONS D'ADAPTATIONS

Adaptation du matériel

Les outils sont pensés pour être adaptés au niveau et aux besoins des élèves. Les outils de CAA mis à disposition sont également conçus pour être un support et une entrée dans l'apprentissage visuel. N'hésitez pas à faire des ajustements si nécessaire. Par exemple, les chiffres rugueux peuvent également être développés pour les lettres ou les voyelles si vous souhaitez travailler une entrée dans la lecture de façon sensorielle.

Les signes peuvent être développés. Nous avons choisi d'utiliser la langue des signes, mais vous pouvez facilement utiliser les signes Makaton s'ils sont plus adaptés aux besoins de vos élèves.

Adaptation pédagogique

Vous pouvez trouver des suggestions sur la façon d'adapter le contenu des activités. Chaque fiche d'activité présente une entrée dans l'acquisition de compétences clés, soutenue par un outil de CAA. Vous pouvez ajuster l'outil pour changer le niveau de l'activité, ou enrichir l'activité avec des tâches plus complexes.

Variations

- Vous pouvez réutiliser la base de l'activité de calcul pour travailler sur la multiplication et la division.
- Pour le récit, vous pouvez proposer d'autres outils de narration utiles aux enfants (théâtre d'ombres, Myriorama, kamishibai...).

LISTE DES RESSOURCES

- Livre, “Ulysse, l’île des cyclopes”, niveau 1
- Livre, “Ulysse, l’île des cyclopes”, niveau 2
- 0. Fiche pédagogique
- 1. Outil de CAA - vie quotidienne : Signer les émotions
- 2. Fiche d’activité - vie quotidienne : Les cyclopes peuvent-ils être tristes ?
- 3. Outil de CAA - littératie : Cartes à conter
- 4. Fiche d’activité - littératie : “Ulysse, l’île des Cyclopes”, réinventée
- 5. Outil de CAA - numératie : Chiffres rugueux
- 6. Fiche d’activité - numératie : Les moutons de Polyphème