

La fourmi et le roi Salomon

Parcours pédagogique

Contenu : Un roi aux pouvoirs magiques qui peut parler aux animaux, une fourmi qui déplace une montagne pour retrouver sa bien-aimée. De quoi peuvent-ils bien discuter tous les deux ?

Découvrir un élément récurrent dans les contes : la magie.

Thèmes : amour et séduction, contes

Niveau : A2

Public : enfants (6-12 ans)

Liste des activités

Il était une fois (mise en route)

- Décrire des images.
- Faire des hypothèses sur l'histoire du conte.

Raconte-moi une histoire (compréhension globale)

- Reconstituer l'histoire du conte.
- Retrouver les principaux éléments du conte.
- Comprendre des énoncés courts.

Au bout du conte (compréhension sélective)

- Identifier les principaux personnages d'un conte et leurs actions.
- Comprendre des énoncés courts.

Au pays des contes (caractéristiques des contes)

- Répondre à des questions simples sur la magie dans les contes.
- Comparer des contes.

À moi de conter ! (production écrite ou orale)

- Inventer la suite du conte.

Il était une fois

Au préalable, imprimer (si possible en couleur et sur des feuilles cartonnées) les images de la fiche matériel puis les découper.

Répartir les apprenants par groupes de trois et distribuer à chaque groupe un jeu d'images.

Dans chaque groupe, choisissez deux images et décrivez-les. Ces images sont extraites d'un conte.

Dans chaque conte, il y a de la magie. Imaginez donc ce qui est magique sur ces images.

Circuler parmi les apprenants pour les accompagner et leur apporter le vocabulaire nécessaire. Projeter les images lors de la mise en commun avec l'ensemble de la classe et noter au tableau les propositions des apprenants concernant les éventuels éléments magiques repérés sur ces images. Ces notes serviront de comparatifs pour l'activité suivante.

Pistes de correction / Corrigés :

Exemples de descriptions : Image C : Trois hommes sont sur un chameau. Image E : Il y a un grand soleil, des arbres et du sable. C'est le désert. Image G : Une fourmi violette porte une grande robe. Des fourmis bleues marchent derrière elle.

Exemples d'hypothèses : Image B : Les fourmis s'aiment. Elles se parlent. Elles sont magiques. Images A, D et F : Les montagnes sont petites et grandes. Elles changent de taille. Elles sont magiques. L'homme est petit puis grand. Il a des pouvoirs magiques. Image H : L'homme porte un grand chapeau rouge. C'est un magicien.

Raconte-moi une histoire

Nous allons maintenant voir le conte dont sont tirées ces images. Dans chaque groupe, à vous de remettre toutes les images dans le bon ordre.

Visionner le conte avec les apprenants.

Projeter à nouveau les images lors de la mise en commun et indiquer à côté de chaque image l'ordre choisi à l'unanimité par les apprenants. L'ordre des images n'est cependant pas figé. En effet, certaines images peuvent être placées à plusieurs endroits du conte. L'image E peut par exemple apparaître au début et à la fin du conte.

Y a-t-il des éléments magiques ou des choses qui n'existent pas dans la réalité ?

Lister au tableau les réponses proposées par les apprenants pour les comparer avec les hypothèses faites lors de l'activité « Il était une fois » afin de vérifier les représentations et la compréhension des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

Ordre des images : 1. Image C - 2. Image G - 3. Image A - 4. Image F - 5. Image D - 6. Image H - 7. Image B - 8. Image E.

Éléments qui n'existent pas dans la réalité : les fourmis qui parlent, l'homme qui parle aux animaux, le chameau qui a plus de deux bosses, les fourmis qui se transforment en papillon.

Distribuer l'activité 1 à chaque groupe d'apprenants.

Faire lire à l'oral chaque énoncé par les apprenants et s'assurer que leur sens est compris par tous. Inviter les apprenants à expliquer eux-mêmes les énoncés à leurs camarades pour favoriser l'intercompréhension.

Veiller à ce que chaque trio d'apprenants ait des ciseaux, de la colle et une fiche apprenant pour l'ensemble du groupe.

Pour chaque case, choisissez parmi vos images celle qui correspond à la phrase écrite sans la coller.

Procéder à la mise en commun avec l'ensemble des groupes en projetant les images.

Vous pouvez maintenant coller les images dans les bonnes cases.

Pistes de correction / Corrigés :

Toutes les fourmis vont voir le roi Salomon : image G.

Le roi Salomon arrive sur un chameau, il a un pouvoir magique, il peut parler aux animaux : image C.

La jeune fourmi veut déplacer une montagne de sable : image A.

La fourmi est amoureuse d'une autre fourmi : image B.

La fourmi et le roi Salomon discutent, ils parlent d'amour : image F.

Le roi Salomon repart dans le désert, il a compris le sens de l'amour : image E.

Au bout du conte

Distribuer les activités 2 et 3 à chaque apprenant. Faire l'activité 2. Veiller au préalable à ce que la salle soit dégagée afin que les apprenants puissent se déplacer facilement.

Lire la consigne puis laisser les apprenants prendre connaissance des énoncés sans les expliquer.

Nous allons revoir ensemble le conte. Regardez attentivement qui fait quoi et cochez les bonnes cases.

Visionner le conte.

Projeter l'activité 2 au tableau.

En gardant vos réponses avec vous, vous allez maintenant vous lever. Je vais lire chaque énoncé. Si vous pensez que je parle de la fourmi, vous vous placez du côté de l'image de la fourmi, c'est-à-dire à gauche. Si vous pensez que je parle du roi Salomon, vous vous placez du côté du roi Salomon, c'est-à-dire à droite. Si vous pensez que je parle des deux personnages, vous vous placez au milieu.

Donner la bonne réponse après chaque nouveau placement des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

Ce personnage est un animal : la fourmi.

Ce personnage est petit et de couleur bleue : la fourmi.

Ce personnage porte un grand chapeau rouge : le roi Salomon.

Ce personnage a des pattes : la fourmi.

Toutes les fourmis viennent voir ce personnage : le roi Salomon.

Ce personnage a des pouvoirs magiques : le roi Salomon ou la fourmi puisqu'elle parle et se transforme en papillon.

Ces personnages discutent ensemble : la fourmi et le roi Salomon.

Avec sa bien-aimée, ce personnage se transforme en papillon : la fourmi.

Au pays des contes

Faire l'activité 3. Veiller à ce que chaque apprenant ait des crayons de couleur ou des feutres.

Dans la première colonne, chaque phrase est illustrée par une image du conte. Choisissez trois cases de la deuxième colonne. Dessinez ensuite les phrases écrites dans chacune des cases choisies à partir des contes que vous connaissez.

Faire lire à voix haute chaque énoncé par les apprenants afin de s'assurer de leur bonne compréhension.

Selon l'âge des apprenants, à la place des dessins, il est également possible de répondre aux questions sous forme écrite.

Une fois l'activité terminée, proposer aux apprenants de présenter en quelques mots leurs illustrations afin de faire un état des lieux des éléments magiques que l'on trouve dans les contes. Afficher les productions pour que les apprenants puissent les observer.

À moi de conter !

Répartir les apprenants par groupes de trois ou quatre. Veiller à ce que chaque groupe ait à sa disposition une feuille blanche et des stylos, des crayons de couleur ou des feutres.

Vous venez de découvrir un conte. À vous maintenant d'inventer la suite. N'oubliez pas d'y ajouter de la magie en vous servant des objets, animaux, lieux, personnages et pouvoirs magiques dont nous avons parlé.

Selon l'âge des apprenants, proposer aux groupes, soit d'écrire la suite du conte puis de la mettre en scène devant leurs camarades, soit d'imaginer la suite du conte sous forme de bande dessinée qu'ils afficheront dans la salle de classe.

Accompagner les apprenants en inscrivant au tableau le vocabulaire nécessaire.