

Le Magicien d'Oz
Attendu de fin de cycle :
Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu



Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Les productions plastiques et visuelles
Pratiquer le dessin pour représenter des éléments du récit
Garder une trace personnelle pour chaque chapitre étudié
Matériel : une tablette et un casque audio pour réécouter le chapitre étudié

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
L'oral
Échanger et réfléchir avec les autres
Proposer des solutions, discuter d'un point de vue
Création d'un jeu de plateau en numération (reprise des éléments clés du conte, conception plastique du plateau de jeu, élaboration des règles...)



***Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ***
L'oral
Oser entrer en communication
S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis
Modalité : entrée par le lexique (inspiration : Méthode Narramus)
Mise en place d'une boîte à mots/ boîte à mémoire : acquérir un lexique spécifique à l'album par des jeux de devinettes, de mimes, de catégorisation, de comparaison

Échanger et réfléchir avec les autres
Pratiquer divers usages du langage : raconter, évoquer
Travail sur le rappel de récit et ses différents procédés (Cf. Mireille Brigaudiot)
Constitution d'un tableau « mémoire » pour suivre la trame narrative de l'histoire (Personnages, lieux, situation, solution, titre imaginé)

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Le spectacle vivant
Proposer des solutions dans des situations de projet avec son corps, sa voix ou des objets sonores
Mettre en voix et en action les différents épisodes du Magicien d'Oz à travers le théâtre de marionnettes



Découvrir le principe alphabétique
Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet dans les trois écritures
S'approprier le nom des personnages : épeler le nom d'un personnage en s'enregistrant avec une pince, le faire écouter à un camarade qui écrira et identifiera le personnage à l'aide d'un référent affiché en classe.
Pratiquer divers usages du langage oral : décrire
Décrire un personnage : enregistrer sur une pince la description d'un personnage, le faire écouter à un camarade qui devra identifier le personnage de l'histoire.



Associer une phrase entendue à son illustration
Reconstituer une phrase en ordonnant les pincettes de couleur et trouver l'image correspondante

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Les productions plastiques et visuelles
Réaliser des compositions plastiques planes
Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant son geste
Réaliser une fresque collective pour retracer le chemin de Dorothy dans le monde d'Oz



Explorer le monde - L'espace Représenter l'espace *Se situer par rapport à des objets repères Réaliser un trajet, un parcours à partir d'une représentation*
Découvrir et utiliser des objets connectés L'exemple d'un robot : Botley chez Learning Ressources
Activité : le robot doit aider Dorothy à rejoindre la Cité d'Émeraude. Ils doivent récupérer les personnages clés et éviter la méchante sorcière de l'Ouest.



Tâches finales pour vérifier la compréhension de l'histoire
Réalisation d'un livre numérique sur Book Creator
Participer verbalement à la production d'un récit
Proposer des solutions dans des situations de projet, avec son corps, sa voix, des objets sonores
Contraintes : utiliser les mots appris et mémorisés grâce à la boîte à mots, raconter l'histoire en sélectionnant les moments clés et les images supports, bruiteur, imaginer les pensées des personnages, leurs émotions.
Réalisation d'un film en Stop Motion
Observer, comprendre et transformer des images
Contraintes : utiliser des personnages en playmobil sur fond vert (application Green Screen) pour relater les épisodes clés de l'histoire, réaliser le montage sur l'application *Animation en volume* en intégrant des éléments musicaux pour donner une ambiance.