

## Séance 4: Qui suis-je ?

« Dans la peau d'un personnage... »

**Objectif:** Créer les personnages de l'aventure et localiser sur la carte l'arrivée de chacun.

### **Obstacles :**

Trouver des noms aux personnages sans tomber dans des noms médiatiques.

L'écrivain a insisté sur l'originalité des noms.

Les repères spatiaux sur la carte ont été difficiles pour certain.

### **Stratégie pédagogique :**

Pour être originaux dans leurs recherches de nom, il a été demandé aux élèves de s'inspirer de leurs centres d'intérêts (ex. le foot donne le nom de Bou-Boule, la passion pour les mangas donne Linao traduction de jolie petite fleur en japonais...).

Pour commencer concrètement l'histoire, les élèves doivent pointer du doigt, sur la carte, le lieu où le personnage prend naissance. Le geste permet un repérage spatial précis.

### **Dérroulement :**

Les personnages vont prendre vie, les élèves inventent un nom.

Ludivine : LINOA

Charles-Élie : CARLITO

Lenny : BARCELEAU

Joris : KING

Mario : FORFOU

Stéphanie : CHICA

Théo : ROBERT

Tom : AKUMA

Johan : BOU-BOULE

Déborah : KITTY

Thibault : JONKAR

Ensuite, chaque jeune définit son point d'arrivée sur la carte de l'île.

Tom : AKUMA : dans le désert

Charles-Elie : CARLITO sur l'îlot d'à côté

Joris : KING : dans l'eau au-dessus de la cascade, aux pieds des montagnes

Stéphanie : CHICA : au sommet de la cascade

Ludivine : LINOA : près du lac

Johan : BOU-BOULE : dans le fleuve et le marais

Lenny : BARCELEAU dans les marais proche de l'océan

Mario : FORFOU : près des marais, au centre de l'île

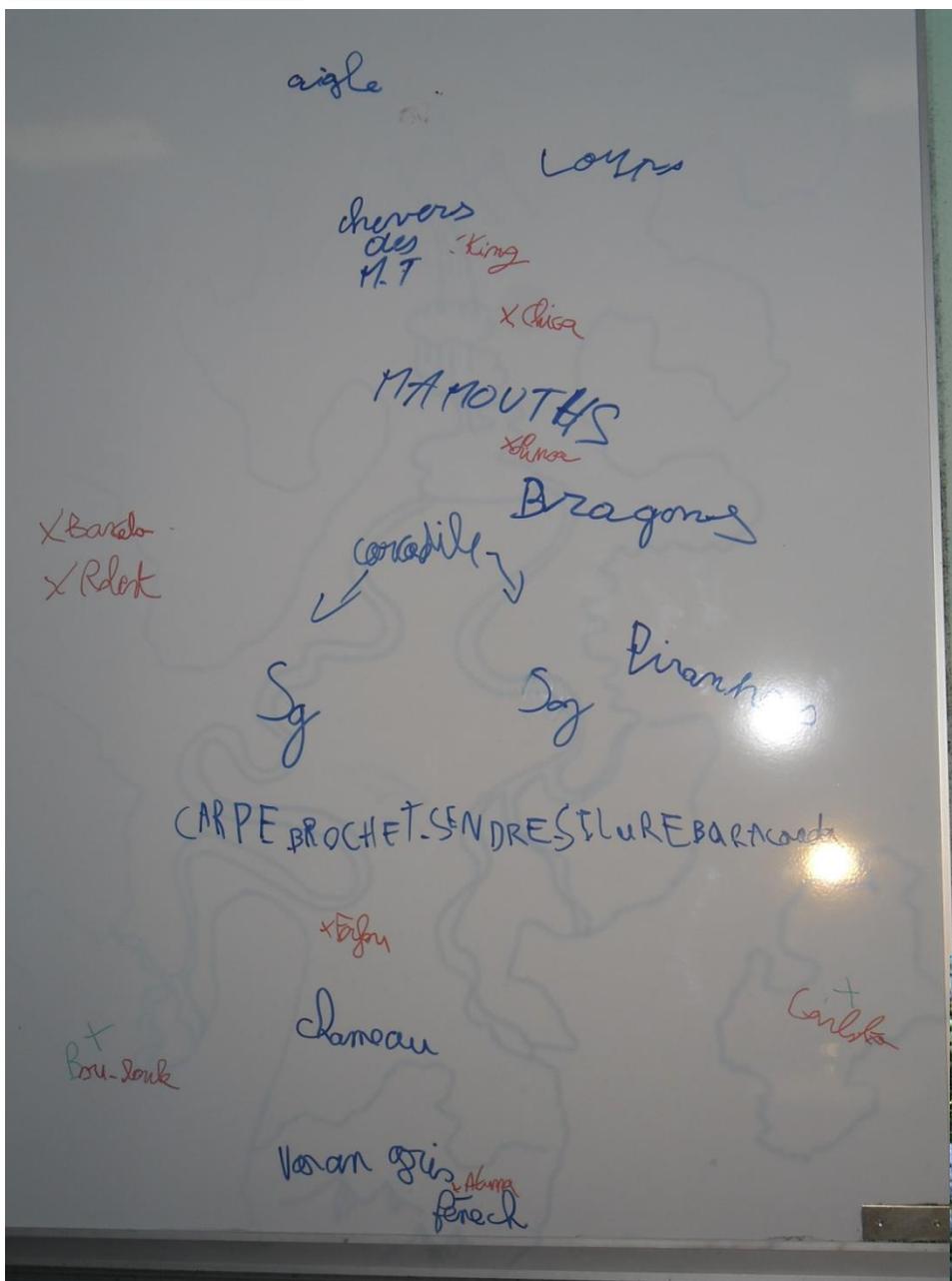
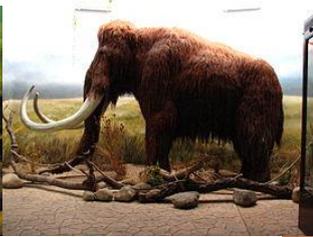
Théo : ROBERT : dans les marais proche de l'océan avec Lenny

Après, les élèves doivent définir quels personnages doivent se rencontrer :

CARLITO devra faire un radeau pour venir sur l'île depuis son îlot. KING et CHICA ne sont pas loin l'un de l'autre, ils se retrouvent et se donne la main pour sauter du haut de la cascade gigantesque et atterrir dans le lac. Puis LINOA nous rejoindra vers le lac. AKUMA souhaite rejoindre KING, et BOU-BOULE souhaite rejoindre ROBERT

Et pour finir, les jeunes font des recherches sur les animaux (noms et milieux de vie) pour peupler leur île : des fennecs dans le désert ; des varans dans les marécages ; des chameaux dans le désert ; des

dragons vers le lac ; des crocodiles dans les rivières ; des brochets, des silures, des sandres, des barracudas, des piranhas dans le lac, les fleuves et les rivières ; des sangsues partout ; un aigle royal en haut des montagnes, des chèvres, des boucs dans les montagnes ; des mammoths autour du lac.



## Bilan de la séance +

*Donner un nom à un personnage et imaginer son lieu de vie a permis d'endosser pleinement le statut de leur personnage. L'écrivain souhaite que les idées soient posées en douceur avant d'écrire. Il souhaite que le décor, les personnages et la faune soient plantés pour ressentir l'ambiance. Les élèves ont apprécié cette séance mais ils sont impatients d'écrire.*

### Remédiation :

*La création de la carte sur papier n'est pas suffisamment concrète pour les élèves, il faut passer par une réalisation en 3D pour rendre plus accessible les déplacements des personnages et avoir une vue d'ensemble concrète du projet.*

*Donc en mathématiques, les élèves vont travailler la mise à l'échelle pour passer à la création d'une maquette en art. A suivre...*

*Comme la notion de distance a été soulevée pour l'écriture des déplacements, l'écrivain s'est rendu compte que pour eux 100m ou 1 Km sont difficile à évaluer.*

*Donc en EPS, le professeur a travaillé le corps dans l'espace et leur a fait prendre conscience qu'un grand pas représente un mètre. Il a fait des déplacements dans la ville pour leur faire*

*prendre conscience des distances entre un point A à un point B en partant d'un plan de la ville. Le but étant de savoir si le trajet nécessitait de prendre le bus ou pas.*

*Pour faire 200m, je vais à pied ou pas ?*

*Au début le groupe répond non c'est trop loin !!! Et en faisant le trajet à pied avec le professeur, ils se rendent compte que ce n'est pas si loin !!!*

*En faisant l'expérience physique des distances les élèves sont en mesure de réaliser si les personnages sont loin des uns des autres.*

