

LA CHAISE BLEUE

Domaines d'apprentissage :

GS

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
 - L'oral
 - L'écrit
2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
 - Agir sur des objets
 - Adapter ses équilibres
 - Coopérer

CE1

1. Français :
 - Langage oral
 - Lecture et compréhension de l'écrit
 - Ecriture
 - Etude de la langue (lexique)
6. EPS
 - Réaliser des actions inventées seul ou à deux
 - Respecter des règles de sécurité

Objectifs de la séquence

- Identifier les personnages et comprendre leurs actions.
- Comprendre le vocabulaire spécifique et les expressions du texte.
- Établir des liens entre l'expérience vécue dans son corps et les situations présentées dans l'album.
- Appréhender les valeurs du texte : la force de l'imagination et de l'invention.
- Comprendre l'humour et l'aspect absurde dans l'histoire.
- Comprendre la notion de détournement.

SÉANCE N°1	EPS : Explorer les possibilités de manipulation d'une chaise avec son corps. Equilibres et positions relatives.
SÉANCE N°2	LITT. : Découvrir un album de littérature jeunesse.
SÉANCE N°3	EPS : Mettre en scène l'album avec son corps sans support imagé et en garder trace. Coopérer.
SÉANCE N°4	LITT. : Découvrir la suite d'un album dont les situations corporelles ont déjà été vécues. Distinguer le réel de l'imaginaire.
SÉANCE N°5	EPS : Imaginer de nouvelles situations à vivre dans son corps. Coopérer.
SÉANCE N°6	LITT. : Comprendre l'absurdité d'une situation et l'humour d'une histoire.

SÉANCE N°1 : DOMINANTE EPS

Modalités : en grand groupe dans la salle de motricité, salle de jeux ou dans une grande salle. Travail individuel. Durée : 30 min.

Objectifs :

- S'équilibrer dans des positions inhabituelles.
- Se situer par rapport aux objets ou aux autres.
- Nommer les parties du corps et des positions relatives.
- Décrire des situations (actions, positions).
- Communiquer avec les autres.



SÉCURITÉ

En début de chaque séance et aussi souvent que nécessaire, les « règles d'or » sont rappelées :

1. Ne pas se mettre en danger, ne pas mettre les autres en danger ;
2. S'assurer de la stabilité des chaises, respecter la distance entre elles ;
3. Oser demander de l'aide, aider quelqu'un qui le demande.

Déroulement / Consignes :

- **Etape n°1** : En classe, l'enseignant demande aux enfants : « A quoi ça sert, une chaise ? » Il effectue alors un relevé succinct des propositions des enfants pour en garder une trace mémoire. Les enfants sont ensuite invités à se déplacer en portant, en toute sécurité, leur chaise jusqu'à une salle adaptée à la pratique d'activités physiques.
- **Etape n°2** : L'enseignant propose aux élèves d'expérimenter des actions élémentaires de manipulation (pousser, tirer, porter les chaises, etc.), des positions équilibrées (sur la chaise : assis, debout, à genoux, couché ; sous la chaise : assis, recroquevillé, couché sur le ventre ou le dos, etc.) mais aussi des positions relatives par rapport à la chaise en utilisant le vocabulaire spatial approprié.

SÉANCE N°2 : DOMINANTE LITTÉRAIRE

Modalités : en grand groupe dans la salle de classe, la bibliothèque ou au coin lecture/regroupement. Durée : 30 min.

Objectifs :

- Repérer les différentes composantes d'une première de couverture (auteur, titre, illustration).
- Décrire une image.
- Identifier des personnages et les décrire.
- Se repérer dans l'histoire (où ? qui ? quand ? quoi ?).
- Ecouter pour comprendre un texte lu avec l'appui des illustrations.
- Communiquer avec les autres.



Déroulement / Consignes :

- **Etape n° 1** : On s'intéresse d'abord au livre fermé. Observation et description de la première de couverture et éventuellement de la quatrième de couverture. Inviter un élève de CE1 à lire le titre, un autre à repérer et lire le nom de l'auteur. Préciser la définition du mot auteur (la personne qui a écrit le livre). Faire remarquer que c'est un album, le différencier d'un roman. Aborder la notion d'illustrateur (la personne qui a fait les dessins du livre) et remarquer qu'ici l'auteur est également l'illustrateur du livre. Repérer la présence d'un objet et de deux personnages, les nommer (chien, loup, chaise) et les décrire (grand, petit, marron/brun, noir, bleue).
- **Etape n°2** : L'enseignant lit sans les commenter les pages 2 à 9 (jusqu'à « on peut se cacher dessous »). Les élèves ayant déjà vécu une première séance d'EPS avec les chaises devraient faire le lien avec leur vécu facilement. L'objectif principal de cette première lecture est de poser le cadre du récit :
 - Où l'histoire se déroule-t-elle ?
 - Quand ?
 - Qui sont les personnages ? Comment savoir lequel est Escarbille et lequel est Chaboudo ? => revenir au texte et à l'image pour permettre aux élèves de faire cette distinction. En fin de séance, on présentera le référent visuel de la page suivante qui servira d'aide-mémoire pour les séances suivantes en cas de besoin.
 - Quoi ? Que font-ils ?

Documents d'appui pour la fin de séance :

- Un référent visuel pour se souvenir de qui est qui tout au long de la séquence. Voir page suivante.
- Un référent visuel pour se souvenir de ce qu'est le désert pour les GS.

ESCARBILLE

CHABOUDO





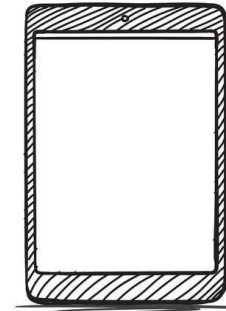
LE DESERT

SÉANCE N°3 : DOMINANTE EPS

Modalités : en grand groupe dans la salle de motricité, salle de jeux ou dans une grande salle. Travail par binôme. Durée : 45 min.

Objectifs :

- Vivre et ressentir ce que vivent les personnages pour mieux les comprendre.
- Imaginer des positions qui correspondent à un texte entendu **sans support imagé**.
- Découvrir les actions des personnages dans la continuité d'un récit.
- Se concerter, essayer, recommencer.
- Utiliser un appareil photo numérique ou une tablette pour prendre des photos.
- Coopérer.



Déroulement / Consignes :

L'enseignant lit la suite de l'histoire (p 10 à 17 « *le plus grand de tes amis* ») **sans montrer les illustrations**. Les élèves, par deux, doivent réaliser les transformations proposées par les personnages (exemple : voiture de course, marchande, hélicoptère, etc.) avec leur chaise. Ils peuvent se concerter pour « imaginer » comment faire, ils peuvent faire des essais avant de décider de la position qui leur semble la plus appropriée pour illustrer le propos du livre. Une fois leur proposition arrêtée, ils prennent une photo de leur réalisation ou s'ils sont tous deux en action sur la chaise, demandent à l'enseignant ou l'ATSEM de prendre la photo.

On veillera à limiter les situations à 5 pour que la séance ne s'éternise pas trop. Donc 5 photos à faire pour chaque groupe. On peut par exemple lire d'une traite : « *en voiture de pompiers, en ambulance, en voiture de course* » et proposer aux élèves d'en choisir un seul puisque tous seront assez proches au niveau de la réalisation.



Entre la séance 3 et la séance 4, l'enseignant trie les photos et en sélectionne quelques-unes pour comparaison avec les illustrations du livre. On veillera à ce que chaque enfant apparaisse au moins une fois sur les clichés sélectionnés. Si la classe ne dispose pas d'un vidéoprojecteur, prévoir d'imprimer les photos retenues.

SÉANCE N°4 : DOMINANTE LITTÉRAIRE

Modalités : en grand groupe dans la salle de classe, la bibliothèque ou au coin lecture/regroupement. Durée : 45 min.

Objectifs :

- Comprendre la notion de détournement d'objet.
- Distinguer réel et imaginaire.
- Établir des liens entre l'expérience vécue dans son corps et les situations présentées dans l'album.

Déroulement / Consignes :

- **Etape n° 1** : Revenir sur la séance n°1 en relisant la trace mémoire répondant à la question initiale : « A quoi ça sert, une chaise ? » Comparer avec ce que l'on en a fait lors des séances d'EPS. En conclure qu'avec de l'imagination, on peut transformer une chaise en autre chose et qu'ainsi ça devient un jeu alors que ce n'est pas réellement un jouet. Introduire la notion de **détournement d'objet**. L'enseignant incite les élèves à trouver des situations dans lesquelles ils ont détourné un objet pour en faire autre chose (jeux avec un bâton comme épée, une passoire comme chapeau, une boîte de conserve comme tambour, etc.).
- **Etape n°2** : Lecture des pages 10 à 17 et comparaison des illustrations du livre avec les photographies prises dans la séance n°3. Les élèves à l'origine des photos sont invités à expliquer, décrire, justifier leurs choix. Les autres commentent et donnent leur avis.
- **Etape n°3** : Lecture p 18 à 23. Noter le basculement des actions et du jeu sur le thème du cirque.



SÉANCE N°5 : DOMINANTE EPS

Modalités : en grand groupe dans la salle de motricité, salle de jeux ou dans une grande salle. Travail par binôme. Durée : 45 min.

Objectifs :

- Imaginer, créer et inventer de nouvelles situations.
- Décrire des situations.
- Coopérer.



Déroulement / Consignes :

- **Etape n°1** : Les élèves sont invités dans un premier temps à revivre des situations peu dangereuses vues dans l'album. En amont, il aura été repérer que les situations liées au cirque sont plus compliquées à mettre en place et peuvent mettre en danger la personne qui exécute ou celles à proximité.
- **Etape n°2** : Les élèves sont invités à inventer de nouvelles situations, de nouvelles transformations pour la chaise. L'enseignant demande aux binômes de trouver chacun 2 nouvelles situations clairement identifiables pour les camarades qu'ils seront en capacité de présenter aux autres.
- **Etape n°3** : Chaque binôme, à tour de rôle, présente le fruit de ses recherches au reste du groupe. Echanges oraux entre le groupe et le binôme.

SÉANCE N°6 : DOMINANTE LITTÉRAIRE

Modalités : en grand groupe dans la salle de classe, la bibliothèque ou au coin lecture/regroupement. Durée : 30 min.

Objectifs :

- Comprendre l'absurdité d'une situation et l'humour d'une histoire.
- Comprendre une histoire lue et les expressions d'un texte.
- Communiquer avec les autres.

Déroulement / Consignes :

- **Etape n° 1** : Lecture et observation de l'illustration page 24/25. Quel nouveau personnage entre en scène ? Emission d'hypothèse sur la suite de l'histoire.
- **Etape n° 2** : Lire la fin du livre (p 26 à 31). Que se passe-t-il avec l'arrivée du dromadaire ? (Fin du jeu, éloignement des personnages principaux => *que ressentent-ils à ton avis ? que ressentirais-tu à leur place ?*) Noter que la magie a cessé, Escarbille et Chaboudo semblent revenus à la réalité.
- **Etape n° 3** : Faire remarquer aux élèves toute l'absurdité des situations du livre : il est insolite de trouver une chaise en plein désert, *que faisait-elle là ? Sa couleur a-t-elle de l'importance ? Que faisaient Escarbille et Chaboudo dans le désert au départ ?* Le dromadaire qui veut rendre à la chaise son utilité première se retrouve à son tour dans une situation absurde quand il se retrouve seul assis au milieu du désert... *Combien de temps va-t-il rester là ? Que va-t-il faire ensuite ?*

Et ensuite ? :

Ensuite, on peut proposer différentes choses aux élèves.

D'abord une mise en perspective avec l'album « C'est quoi ? » de Dorothee de Monfreid. Dans cet album, une bande de copains-toutous reçoit un étrange cadeau dont aucun ne connaît l'utilité. Ils s'en servent alors pour des activités diverses, farfelues et variées (piscine, abri, balançoire, etc.). En fin d'album, ils finiront par rendre à l'objet son utilité réelle sans pour autant jamais le nommer. Un détournement d'objet encore mais involontaire cette fois car les toutous ignorent ce qu'est cet objet. Ils feront cependant preuve de beaucoup d'imagination pour s'en servir malgré tout.

Enfin, pour ceux qui le souhaitent, on peut prolonger la séquence en ajoutant une dernière séance de « réinvestissement ». On peut imaginer partir d'un nouvel objet (bâton, cerceau, chaussure, foulard...) pour un inventaire des détournements possibles.

