

SOCLE COMMUN - LSU CYCLE 4

COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN UTILISANT LA LANGUE FRANCAISE A L'ORAL ET A L'ECRIT

Séquence 3 : REGARDER LE MONDE, INVENTER DES MONDES - La fiction pour interroger le réel -

Un récit aux limites du réel ?

- Caractériser le genre fantastique
- Composer un recueil à partir de jeux d'écriture à contrainte
- Présenter une œuvre fantastique

Objectifs généraux :

- S'exprimer à l'oral et comprendre des énoncés oraux
 - Lire et comprendre l'écrit
 - Ecrire
- Exploiter les ressources de la langue et réfléchir sur le système linguistique

ACTIVITES EN REFERENCE AUX DOMAINES DU SOCLE	COMPETENCES DISCIPLINAIRES ASSOCIEES
<p><u>S'exprimer à l'oral et comprendre des énoncés oraux</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Lecture offerte de textes littéraires• Temps d'échanges oraux<ul style="list-style-type: none">✓ Observer et explorer : donner des exemples positifs, faire la liste des attributs, présenter des	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes• Mobiliser des références culturelles pour interpréter et comprendre des textes et pour enrichir son expression personnelle (Comprendre quelles sont les caractéristiques du registre fantastique.

<p>exemples négatifs, comparer, vérifier et compléter les attributs</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Classifier et vérifier : Trouver si les exemples donnés sont positifs ou négatifs, justifier ✓ Abstraire et généraliser : Trouver un exemple positif, formuler pourquoi il est positif. <p>• Répondre à des questions structurant la compréhension</p>	<p>Comprendre comment le récit fantastique interroge le réel)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rechercher des attributs ✓ Identifier des contrastes ✓ Clarifier, expliciter ✓ Monter des relations ✓ Formuler une justification ✓ Générer des exemples ✓ Identifier des exemples dans un autre contexte. <ul style="list-style-type: none"> • Participer de façon constructive à des échanges oraux • S'exprimer de façon maîtrisée
<p><u>Lire et comprendre l'écrit / Ecrire</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ateliers de relecture en groupes d'entraînement mutuel ou individuels <ul style="list-style-type: none"> ✓ Répondre par groupe à une consigne de relecture ✓ Mise en commun à l'oral ✓ Validation des réponses par le groupe et par retour à l'aide construite en phase orale ✓ Garder la trace de la correction 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art. • Elaborer une interprétation de textes littéraires • Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre • Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces • Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome
<p><u>Ecrire et exploiter les ressources de la langue</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ateliers d'écriture <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jeux d'écriture et de réécriture à contrainte ✓ Réaliser un diaporama sur une œuvre fantastique 	<ul style="list-style-type: none"> • Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces • Exploiter ses lectures pour enrichir son écrit • Connaître les différences entre l'oral et l'écrit

<p><u>Exploiter les ressources de la langue et réfléchir sur le système linguistique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Activités ritualisées et jeux pour découvrir, manipuler et généraliser les règles de la langue écrite et orale • Dictées préparées, dictées négociées, dictées de mots • Exercices de recherche sur les textes permettant le transfert des notions abordées 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les différences entre l'oral et l'écrit • Connaître les aspects fondamentaux du fonctionnement syntaxique • Maîtriser le fonctionnement du verbe et son orthographe • Maîtriser la structure, le sens et l'orthographe des mots • Utiliser des repères étymologiques et d'histoire de la langue
<p><u>S'exprimer à l'oral et comprendre des énoncés oraux</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Un film fantastique : <i>Miss Pérégrine et les enfants particuliers</i> de Tim Burton • Temps d'échange oral <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observer et explorer : donner des exemples positifs, faire la liste des attributs, présenter des exemples négatifs, comparer, vérifier et compléter les attributs ✓ Classifier et vérifier : Trouver si les exemples donnés sont positifs ou négatifs, justifier ✓ Abstraire et généraliser : Trouver un exemple positif, formuler pourquoi il est positif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les productions artistiques et enrichir son expression personnelle. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rechercher des attributs ✓ Identifier des contrastes ✓ Clarifier, expliciter ✓ Monter des relations ✓ Formuler une justification ✓ Générer des exemples ✓ Identifier des exemples dans un autre contexte. • Participer de façon constructive à des échanges oraux • S'exprimer de façon maîtrisée • Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

--	--

Séquence 3 : LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ? - Regarder le monde, inventer des mondes - Caractériser le genre fantastique / Composer un recueil à partir de jeux d'écriture à contrainte / Présenter une œuvre fantastique

Un court métrage d'animation : Inventaire fantôme, Franck Dion

Bande-annonce : Maléfique et Dune

Une nouvelle : Popsy, Stephen King

Un film : Miss Pérégrine et les enfants particuliers, Tim Burton

Semaines	S'exprimer à l'oral et comprendre des énoncés oraux	Lire et comprendre l'écrit Ecrire	Ecrire Exploiter les ressources de la langue	Exploiter les ressources de la langue Réfléchir sur le système linguistiques
<p><u>Semaine 1</u></p> <p><u>Fantastique, science-fiction ou merveilleux ?</u> Inventaire fantôme, Franck Dion Bande-annonce de Maléfique et Dune</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visionnage des bande-annonce et du court métrage Maléfique Dune Inventaire Fantôme - Temps d'échange autour des documents et des extraits 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Ateliers de relecture</u> en groupe d'entraînement mutuels • Tri d'images et de textes • Essai de rédaction d'une définition (mise en 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeu d'écriture à contrainte</u> : Le Tautogramme des monstres/1 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rituel</u> plickers / Kahoot - <u>Jeux</u> pour travailler la langue - <u>Rituels</u> de fluence - <u>Dictée 4</u> : Préparation :

	<ul style="list-style-type: none"> • Début de caractérisation du fantastique et mise en évidence de points communs et des différences <ul style="list-style-type: none"> ○ Rechercher des attributs ○ Expliciter ○ Identifier des contrastes et des similarités ○ Formuler des justifications ○ Raconter ○ Retrouver les éléments essentiels d'un message ○ Rendre compte du sens global ○ Mise en commun ○ Validation et justification des réponses 	commun et version finale)		copie sans erreur
--	---	---------------------------	--	-------------------

<p><u>Semaine 2</u></p> <p><u>Popsy /1</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réactivation séance précédente - Lecture offerte du texte et temps d'échange autour du texte et de l'image. Mise en évidence des caractéristiques du fantastique par mise en relation avec le texte. <ul style="list-style-type: none"> ○ Rechercher des attributs ○ Expliciter ○ Identifier des contrastes et des similarités ○ Formuler des justifications ○ Raconter ○ Retrouver les éléments essentiels d'un message 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Lecture offerte</u> - <u>Ateliers de relecture</u> en groupe d'entraînement mutuels <ul style="list-style-type: none"> • Retrouver les éléments qui prouvent le monde réel • Retrouver la phrase qui montre que Sheridan a honte de ce qu'il fait • Lister les éléments de la description de l'enfant • Recopier le paragraphe qui prouve qu'il y a du monde autour d'eux. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeu d'écriture à contrainte</u> : Le Tautogramme des monstres/2 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rituel plickers</u> / Kahoot - <u>Jeux</u> pour travailler la langue - <u>Rituels</u> de fluence - <u>Dictée 4</u>: Repérage individuel des difficultés pressenties
--	--	---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rendre compte du sens global ○ Mise en commun ○ Validation et justification des réponses 			
<p><u>Semaine 3</u></p> <p><u>Popsy /2</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réactivation séance précédente - Lecture offerte du texte et temps d'échange autour du texte et de l'image. Mise en évidence des caractéristiques du fantastique par mise en relation avec le texte. (idem semaine 2) 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Lecture offerte</u> - <u>Ateliers de relecture</u> en groupe d'entraînement mutuels <ul style="list-style-type: none"> • Lister les éléments de la description de Sheridan • Recopier la phrase qui explique ce que cherche l'enfant • Expliquer l'attitude du vigile • Retrouver 2 indices sur l'enfant 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeu d'écriture à contrainte</u> : Les horribles inventaires 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rituel</u> plickers / Kahoot - <u>Jeux</u> pour travailler la langue - <u>Rituels</u> de fluence - <u>Dictée</u> 4: Dictée à trous

<p><u>Semaine 4</u></p> <p><u>Popsy /3</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réactivation séance précédente - Réactivation séance précédente - Lecture offerte du texte et temps d'échange autour du texte et de l'image. Mise en évidence des caractéristiques du fantastique par mise en relation avec le texte. (Idem semaine 2) - Validation et justification des réponses 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Lecture offerte</u> - <u>Ateliers de relecture</u> en groupe d'entraînement mutuels <ul style="list-style-type: none"> • Expliquer comment Sheridan gagne la confiance de l'enfant • Recopier un passage qui prouve que l'enfant se méfie de Sheridan • Justifier par des extraits du texte • Lister ce que l'on sait de Popsy 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeu d'écriture à contrainte</u> : Le N+7 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rituel</u> plickers / Kahoot - <u>Jeux</u> pour travailler la langue - <u>Rituels</u> de fluence - <u>Dictée 4</u>: Dictée évaluation
<p><u>Semaine 5</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réactivation séance précédente 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Lecture offerte</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeu d'écriture à contrainte</u> : Lipogramme facile 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rituel</u> plickers / Kahoot

<p>Popsy /4 en lecture personnelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lecture préparée à la maison - Lecture offerte - Temps d'échange autour du texte. Mise en évidence des caractéristiques du fantastique par mise en relation avec le texte. (idem séance précédente) - Validation et justification des réponses 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Ateliers de relecture</u> individuels (évaluation) 		<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeux</u> pour travailler la langue - <u>Rituels</u> de fluence - <u>Dictée 5</u> : Préparation en copie sans erreur
<p><u>Semaine 6</u> Popsy /5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réactivation séance précédente - Lecture offerte - Temps d'échange autour du texte. Mise en évidence des caractéristiques du fantastique par mise en relation avec le 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Lecture offerte</u> - <u>Ateliers de relecture</u> <ul style="list-style-type: none"> • Retrouver de quel personnage il s'agit • Recopier un passage qui 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeu d'écriture à contrainte</u> : Allittérations 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rituel</u> plickers / Kahoot - <u>Jeux</u> pour travailler la langue - <u>Rituels</u> de fluence

	<p>texte. (idem séance précédente)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Validation et justification des réponses 	<p>montre que Sheridan est inquiet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Justifier par un extrait du texte • Lister les éléments étranges 		<ul style="list-style-type: none"> - <u>Dictée 5</u> : Préparation avec repérage individuel des difficultés pressenties
<p><u>Semaine 7</u></p> <p>Popsy /6</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réactivation séance précédente - Lecture offerte - Temps d'échange autour du texte. Mise en évidence des caractéristiques du fantastique par mise en relation avec le texte. (idem séance précédente) - Validation et justification des réponses 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Lecture offerte</u> - <u>Ateliers de relecture</u> <ul style="list-style-type: none"> • Retrouver de quel personnage il s'agit • Recopier un passage qui montre que Sheridan est inquiet • Justifier par un extrait du texte 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Présenter une œuvre fantastique dans un diaporama</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rituel</u> plickers / Kahoot - <u>Jeux</u> pour travailler la langue - <u>Rituels</u> de fluence - <u>Dictée 5</u> : Préparation en dictée à trous
<p><u>Semaine 8</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réactivation séances précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Film 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Présenter une œuvre fantastique dans un diaporama</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rituel</u> plickers / Kahoot

<p><u>Un film</u> : Miss Pérégrine et les enfants particuliers de Tim Burton</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rappel des caractéristiques du registre fantastique par mise en relation avec le film. ○ Rechercher des attributs ○ Expliciter ○ Identifier des contrastes et des similarités ○ Formuler des justifications ○ Raconter ○ Retrouver les éléments essentiels d'un message ○ Rendre compte du sens global ○ Mise en commun 	<ul style="list-style-type: none"> - Temps d'échange autour du film 		<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeux</u> pour travailler la langue - <u>Rituels</u> de fluence - <u>Dictée 5</u> Evaluation
--	---	--	--	--

SEQUENCE 3

LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL

Un récit aux limites du réel ?




Lire des images et des textes

- Un court métrage d'animation : *Inventaire fantôme*, Franck Dion
- Deux bande-annonce : *Dune* et *Maléfique*
- Une nouvelle : *Popsy*, Stephen King
- Un film : *Miss Pérégrine et les enfants particuliers*, Tim Burton

Ecrire et exploiter les ressources de la langue

- Ecrire à partir de contraintes
- Présenter une œuvre fantastique

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - <i>Un récit aux limites du réel ?</i>
	Semaine 1 - Fantastique, science-fiction ou merveilleux ?
	Comprendre et s'exprimer à l'oral / Lire des images et des textes

<i>Maléfique</i>	<i>Dune</i>	<i>Inventaire fantôme</i>

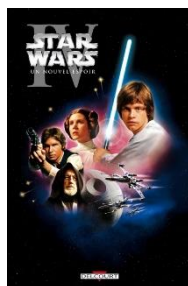
ATELIERS DE RELECTURE



Associer les affiches et les résumés puis préciser pour chaque film s'il s'agit d'un film fantastique, de science-fiction ou merveilleux en vous servant des indices sur l'affiche et dans le résumé.



C'est la panique sur la planète Terre. Les extra-terrestres ont décidé de nous rendre visite et de nous anéantir. Les Hommes, d'abord fascinés par cette rencontre, vont devoir les combattre.



Phil Connors est journaliste météo à la télévision. Envoyé dans une petite ville pour faire un reportage, il se retrouve subitement condamné à revivre sans arrêt la même journée.




Sur le monde extraterrestre de Pandora, vivent les Na'vis, des êtres qui semblent primitifs mais qui sont extraordinairement intelligents. Jake Sully, un ancien militaire paralysé, retrouve l'usage de ses jambes grâce à un avatar et tombe amoureux d'une femme Na'vi.



Sentant qu'un jour la beauté de la princesse Blanche-neige dépassera la sienne, sa belle-mère, la reine, donne l'ordre à son garde-chasse de la tuer. N'en ayant pas le courage, il l'abandonne dans la forêt. Grâce à l'aide des 7 nains, la jeune fille réussira à arrêter sa belle-mère et à épouser son prince charmant.


	<p>Un archéologue découvre les restes d'un grand prêtre égyptien victime de la malédiction de son Pharaon et qui a décidé de se venger du genre humain. L'archéologue et sa fiancée vont devoir affronter la colère de la momie qui a inexplicablement repris vie.</p>
	<p>Elsa et Anna sont deux princesses du royaume d'Arendelle. Elsa possède le puissant pouvoir de contrôler la neige et la glace. C'est un secret car ce pouvoir pourrait la faire passer pour une sorcière. Jusqu'au jour où elle blesse accidentellement sa sœur...</p>
	<p>Il y a bien longtemps, dans une galaxie très lointaine, la guerre civile fait rage entre l'Empire Galactique et l'Alliance rebelle. Luke Skywalker devra affronter le terrible Dark Vador.</p>
	<p>Rand Pfeilzer offre à son fils Billy un étrange animal : un Mogwai. Son ancien propriétaire l'a bien mis en garde. Il ne faut surtout pas le nourrir après minuit sinon des choses étranges pourraient arriver...</p>

Science-Fiction	Science-Fiction	Science-Fiction	Merveilleux
Merveilleux	Fantastique	Fantastique	Fantastique

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - <i>Un récit aux limites du réel ?</i>
	Semaine 1 - Dictée 4
	Comprendre le fonctionnement de la langue

Le fantastique est un registre littéraire, c'est-à-dire une manière d'écrire ou de raconter une histoire qui implique un certain nombre d'éléments et de contraintes et qui provoque une certaine émotion.


Le récit fantastique met en scène un personnage dans le monde réel dont la vie est chamboulée quand apparaissent des phénomènes surnaturels.

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - <i>Un récit aux limites du réel ?</i>
	Semaine 1 - Ecriture à contrainte / Le Tautogramme des monstres
	Ecrire et exploiter les ressources de la langue

Un Tautogramme est une phrase dont tous les mots commencent par la même lettre.

Votre mission : Choisir 4 monstres et écrire un tautogramme pour chacun d'eux.

<u>Monstre</u>	<u>Tautogramme</u>

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 2 - Popsy, Stephen King / 1
	Comprendre et s'exprimer à l'oral / Lire des images et des textes

POPSY

De Stephen KING



Sheridan roulait au pas le long du bâtiment anonyme abritant le centre commercial lorsqu'il vit l'enfant pousser les deux battants de la porte d'entrée sous l'enseigne au néon annonçant COUSINTOWN. Un petit garçon de cinq ans tout au plus. Sheridan lut sur son visage une expression

qu'il savait maintenant reconnaître à coup sûr : le petit s'efforçait de retenir ses larmes mais n'y arriverait plus très longtemps.

Sheridan suspendit un instant le cours de ses pensées ; comme toujours, il ressentait une légère bouffée de dégoût de lui-même... Néanmoins, chaque fois qu'il enlevait un enfant, la sensation perdait un peu de son acuité. La première fois, il n'en avait pas dormi d'une semaine. Il n'arrêtait pas de penser au gros Turc huileux qui se faisait appeler Monsieur Sorcier et de se demander ce qu'il faisait de ces gosses.

- Ils font une petite croisière, monsieur Sheridan, lui avait dit le Turc, sauf que dans sa bouche cela donnait plutôt : *Ouné pétique crrosière, monsieur Sherridan.*

Le Turc avait souri. " Et dans votre propre intérêt, vous feriez mieux de ne plus m'interroger à ce sujet", disait ce sourire - il le disait haut et fort, et sans le moindre accent.

Sheridan n'avait donc plus rien demandé mais ça ne l'avait pas empêché de se poser des questions dans son coin. Il s'était torturé, il avait retourné l'affaire dans tous les sens en regrettant de ne pas pouvoir recommencer de zéro, changer le cours des événements et se détourner de la tentation. La deuxième fois, ça s'était presque aussi mal passé... la troisième un peu moins mal, et à partir de la quatrième il avait complètement cessé de se poser des questions sur cette fameuse *crrosière* et sur ce qui attendait ces petits gosses au bout du voyage.

Sheridan gara sa camionnette sur un des emplacements situés juste en face de l'entrée de la galerie marchande ; ceux-là étaient toujours libres, car réservés aux handicapés. Il avait des plaques d'immatriculation spéciales, de celles que les autorités délivraient aux invalides ; comme ça, il n'attirait pas l'attention des vigiles du centre commercial, et ces places de parking étaient vraiment bien pratiques.

"Tu veux toujours faire comme si tu n'étais pas en chasse, mais un ou deux jours avant, tu piques toujours des plaques pour handicapés."

Mais tout ça, c'était des conneries ; il était dans le pétrin, et ce gosse pouvait l'en tirer.

Il descendit de voiture et se dirigea vers le gamin ; celui-ci regardait en tous sens, l'air de plus en plus paniqué. C'est bien ça, songea-t-il, cinq ans ; peut-être même six - drôlement maigrichon, voilà tout. Sous la lumière crue du néon qui traversait le vitrage des portes, il paraissait pâle et plutôt mal en point. Sheridan se dit qu'il était peut-être malade, après tout ; mais le plus probable, c'est qu'il était mort de peur. Sheridan n'avait pas de mal à reconnaître cette expression, parce qu'il l'avait vue bien des fois dans son miroir, depuis plus d'un an.¹

Il levait des yeux pleins d'espoir sur les passants, certains pénétrant dans le centre commercial tout impatients d'acheter, tandis que d'autres en sortaient chargés de sacs, l'air hébété, presque drogués par ce qu'ils prenaient sans doute pour du contentement.

Le gosse, avec son jean et son tee-shirt à l'effigie des Penguins de Pittsburg, appelait au secours ; il demandait qu'on le remarque, qu'on voit qu'il avait un problème. Il attendait qu'on lui pose la bonne question - "Tu as perdu ton papa, petit ?" ferait très bien l'affaire ; il cherchait un ami.

" Ne cherche plus, pensa Sheridan en s'approchant. Tu m'as trouvé, fiston - moi je vais être ton ami."

à suivre...

¹ Rappels : Un paragraphe et une phrase.

ATELIERS DE RELECTURE



Retrouver et lister 4 éléments qui prouvent que cette histoire se déroule dans le monde réel.



Recopier la phrase qui prouve que Sheridan n'est pas fier de ce qu'il fait.



Lister ce que l'on sait sur l'enfant.



Recopier le paragraphe qui prouve qu'il y a plein de monde autour d'eux.

CORRECTION



Retrouver et lister 4 éléments qui prouvent que cette histoire se déroule dans le monde réel.

- On est aux Etats-Unis
- Le parking de supermarché
- L'enfant porte un tee-shirt d'une équipe de base-ball
- Des passants font leurs courses



Recopier la phrase qui prouve que Sheridan n'est pas fier de ce qu'il fait.

« Comme toujours, il ressentait une légère bouffée de dégoût de lui-même. »



Lister ce que l'on sait sur l'enfant.

- Il a l'air d'avoir 5 ou 6 ans
- Il est maigre
- Il porte un tee-shirt des Penguins de Pittsburg
- Il est pâle et a l'air malade
- Il a l'air perdu et paniqué, il pleure




Recopier le paragraphe qui prouve qu'il y a plein de monde autour d'eux.

« Il levait des yeux pleins d'espoir sur les passants, certains pénétrant dans le centre commercial tout impatients d'acheter, tandis que d'autres en sortaient chargés de sacs, l'air hébété, presque drogués par ce qu'ils prenaient sans doute pour du contentement. »

Temps d'échange oral


- Faire repérer les attributs du genre.
- Où se passe cette scène ? Qui sont les personnages ?
- Que sait-on sur Sheridan ? Que sait-on sur l'enfant ?
- Que projette Sheridan ? Est-ce la première fois ? Qu'en pense t-il ?
- Sont-ils seuls sur ce parking ?

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - <i>Un récit aux limites du réel ?</i>
	Semaine 2 - Dictée 4
	Comprendre le fonctionnement de la langue

Le fantastique est un registre littéraire, c'est-à-dire une manière d'écrire ou de raconter une histoire qui implique un certain nombre d'éléments et de contraintes et qui provoque une certaine émotion.

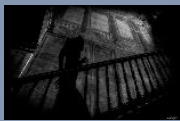
Le récit fantastique met en scène un personnage dans le monde réel dont la vie est chamboulée quand apparaissent des phénomènes surnaturels.

Recopier 3 mots ou passages que tu es certain de savoir écrire.	
Recopier 3 mots ou passage qui te posent problème.	

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - <i>Un récit aux limites du réel ?</i>
	Semaine 2 - Ecriture à contrainte / Le Tautogramme des monstres Ecrire et exploiter les ressources de la langue

Voici la liste de vos meilleurs tautogrammes.

Votre mission : Recopier les tautogrammes **lisiblement, sans erreur, en n'oubliant ni majuscule ni point et en sautant une ligne** entre chaque tautogramme.

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 3 - Popsy, Stephen King / 2
	Comprendre et s'exprimer à l'oral / Lire des images et des textes

POPSY

De Stephen KING

Il était presque arrivé à la hauteur du gosse quand il vit un des vigiles du centre remonter lentement la galerie en direction des portes d'entrée. Il fouillait dans sa poche, sans doute à la recherche de son paquet de cigarettes. Il allait sortir, apercevoir le gamin, et ce serait la fin d'une affaire que Sheridan considérait déjà comme réglée.

"Merde", se dit-il, mais il avait au moins évité qu'en sortant ce flic ne le surprenne en train de parler au gamin, ce qui aurait été bien pire.



Sheridan battit en retraite et se mit à fouiller dans ses poches avec ostentation, comme pour s'assurer qu'il avait toujours ses clés. Son regard passa rapidement du gosse au vigile et inversement. Le petit s'était mis à pleurer. Il ne braillait pas, non, pas encore, mais il versait de grosses larmes que le néon CENTRE COMMERCIAL DE COUSINTOWN teintait de reflets rouges à mesure qu'elles roulaient sur ses joues lisses.

La fille de l'accueil agita le bras pour attirer l'attention du flic et lui adressa la parole. Jolie, brune, dans les vingt-cinq ans ; lui avait les cheveux blond sable et une moustache. En le voyant poser ses coudes sur le comptoir et sourire à l'hôtesse, Sheridan trouva qu'il faisait très publicité pour cigarettes, comme celles qu'on trouve au dos des magazines. Pendant que lui, il était aux abois, ces deux-là taillaient une bavette. Voilà qu'elle le regardait en battant des cils, maintenant. Comme c'était mignon, tout ça !

Sheridan décida brusquement de courir le risque. La poitrine de l'enfant se soulevait rapidement ; dès qu'il se mettrait à hurler, quelqu'un le remarquerait. L'idée de passer à l'acte avec un flic à moins de vingt mètres ne l'enchantait pas vraiment ; mais s'il ne payait pas sous vingt-quatre heures ses dettes de jeu chez

Mr. Reggie, il pouvait s'attendre à voir débarquer chez lui une paire d'armoires à glace bien décidées à l'opérer des bras et à lui rajouter impromptu quelques coudes par-ci, par-là.

Il se dirigea vers le gosse, qui dut voir arriver un grand type en chemise tout ce qu'il y a de plus banal et en pantalon kaki, un type avec un visage ordinaire qui, au premier abord, avait l'air plutôt sympa. Sheridan se pencha sur le petit garçon, les mains posées sur les cuisses juste au-dessus des genoux, et le vit lever vers lui une frimousse pâle et terrorisée. Il avait des yeux vert émeraude dont la teinte était encore accentuée par les larmes.

- Tu as perdu ton papa, petit ? Lui demanda-t-il gentiment.
- Non, mon Popsy, fit l'autre en s'essuyant les yeux. Mon papa est pas là et... et je trouve plus mon Popsy!

Là-dessus le môme fondit en larmes, et une femme qui marchait vers la porte d'entrée leur jeta un regard vaguement intéressé.

- Tout va bien, lui dit Sheridan.

La femme poursuivit son chemin. Il passa un bras réconfortant autour des épaules di petit et l'attira légèrement vers la droite... en direction de sa camionnette. Puis il lança un coup d'œil à l'intérieur du supermarché.

Le vigile avait à présent la tête penchée et complètement tournée vers la fille de l'accueil. Apparemment, il s'en passait de belles entre ces deux-là... ou du moins ça n'allait pas tarder. Sheridan se détendit. Au train où allaient les choses, on aurait pu braquer la banque de la galerie marchande que le garde n'y aurait vu que du feu. Il commença à se dire que c'était dans la poche.

À suivre...

ATELIERS DE RELECTURE



Lister tous les éléments qui décrivent Sheridan.



Recopier la phrase qui explique ce que cherche l'enfant.



Expliquer pourquoi le vigile ne peut pas voir ce que fait Sheridan.



Repérer au moins deux indices qui montrent que l'enfant n'est pas tout à fait comme les autres.

CORRECTION



Lister tous les éléments qui décrivent Sheridan.

- Il porte une chemise et un pantalon kaki
- Il est grand
- Il a l'air banal
- Il a un visage ordinaire
- Il a l'air sympa



Recopier la phrase qui explique ce que cherche l'enfant.

« Mon papa est pas là... et je trouve plus mon Popsy. »



Expliquer pourquoi le vigile ne peut pas voir ce que fait Sheridan.

Le vigile ne remarque pas ce que fait Sheridan parce qu'il est occupé à faire du charme à l'hôtesse.




Repérer au moins deux indices qui montrent que l'enfant n'est pas tout à fait comme les autres.

Ses larmes sont rouges / La couleur de ses yeux n'est pas ordinaire / Il parle d'un « Popsy »

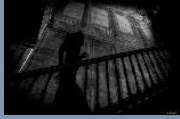
Temps d'échange oral

- Faire repérer les attributs qui pourraient appartenir au genre.
- Que craint Sheridan ?
- Pourquoi n'a-t-il rien à craindre ?
- Quels sont les éléments qui font de cet enfant une personne pas ordinaire ?

	SEQUENCE 4
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - <i>Un récit aux limites du réel ?</i>
	Semaine 3 - Dictée 4
	Comprendre le fonctionnement de la langue

Le _____ est un registre littéraire, c'est-à-dire une manière d'_____ ou de _____ une histoire qui implique un _____ nombre d'éléments et de contraintes et qui _____ une certaine émotion.

Le _____ fantastique met en scène un _____ dans le _____ réel dont la vie _____ chamboulée quand apparaissent des phénomènes _____.

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 3 - Ecriture à contrainte / Les horribles inventaires
	Ecrire et exploiter les ressources de la langue

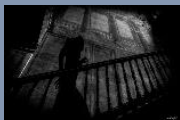
LES HORRIBLES INVENTAIRES

<p>Liste des monstres poilus</p> <p>Liste des choses dégoûtantes</p> <p>Liste des choses qui me font frémir</p> <p>Liste des choses qui me surprennent</p> <p>Liste des choses que je peux rencontrer dans le noir</p> <p>Liste des choses qui portent malheur</p> <p>Liste des choses qui portent bonheur</p> <p>Liste des sortilèges les plus puissants</p> <p>.....</p>
--

Ecrire un inventaire c'est faire une liste de choses en fonction d'un thème donné.
A toi d'écrire un inventaire...

GRILLE D'EVALUATION

Tu es capable de :			
Ecrire une liste qui respecte le thème choisi <i>Rédiger des écrits variés</i>			
En réalisant les bons accords <i>Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale</i>			
Et de la recopier sans erreurs après correction <i>Adopter des stratégies et des procédés d'écriture efficaces</i>			

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 4 - Popsy, Stephen King / 3
	Comprendre et s'exprimer à l'oral / Lire des images et des textes

POPSY

De Stephen KING

- Je veux mon Popsy! Pleurnicha le gamin.
- Mais oui, bien sûr. T'inquiète pas. On va le trouver.

Il le tira un peu plus vers la droite.

L'enfant leva vers lui un visage brusquement plein d'espoir.

- C'est vrai ? C'est vrai, monsieur ?
- Mais naturellement ! Fit Sheridan avec un grand sourire.
Trouver les Popsy perdus, on peut dire que c'est une spécialité chez moi.
- Ah bon ?

Le gosse réussit à lui faire un pauvre sourire, mais ses larmes coulaient toujours.

- Je t'assure.

Sheridan vérifia à nouveau que le garde (qui ne les aurait presque plus dans son champ de vision en admettant qu'il relève la tête) était toujours sous le charme. Rassuré, il demanda au petit :

- Comment était-il habillé, ton Popsy, fiston ?
- Avec son costume. Il met presque toujours son costume. Je l'ai vu qu'une seule fois en jean.

Comme si Sheridan avait besoin de savoir tout ça.

- Je parie qu'il était noir, ce costume.

Les yeux du gosse s'avivèrent et lancèrent des éclairs rouges sous la lumière du néon, comme si ses larmes s'étaient changées en sang.

- Vous l'avez vu alors ! Où ça ?



Oubliant ses larmes, il fit mine de retourner à toute allure vers la porte d'entrée, et Sheridan dut se retenir de lui mettre tout de suite le grappin dessus. Pas un bon plan, ça. Surtout pas de scène. Ne rien provoquer que des témoins puissent se rappeler par la suite. Avant tout, le faire grimper dans la camionnette. Elle avait du verre-miroir sur toutes les vitres, sauf le pare-brise ; même à une distance de quinze centimètres, pas moyen de voir quoi que ce soit à l'intérieur.

Il effleura le bras du petit.

- C'est pas là-dedans que je l'ai vu, fiston, mais là-bas, tu vois ?

Il indiqua l'autre bout du gigantesque parking, avec ses innombrables bataillons de voitures. Il y avait là une route et, plus loin, le double jambage jaune de l'enseigne McDonald's.

- Mais voyons, qu'est-ce qu'il irait faire là-bas, Popsy? Demanda le garçonnet comme si soit Sheridan, soit Popsy - voire les deux - avait complètement perdu la tête.
- J'en sais rien, moi.

Il réfléchissait rapidement, les pensées s'enchaînaient les unes aux autres à toute allure, comme un train express ; c'était toujours comme ça quand il fallait passer aux choses sérieuses, au stade où, faute de faire le nécessaire, on pouvait se planter dans les grandes largeurs. Popsy. Ni p'pa ni papa : Popsy. Le gosse avait rectifié lui-même. Sheridan décréta que ça voulait dire grand-papa.

- Mais je suis presque sûr que c'était lui. Un gars plus tout jeune avec un costume noir. Des cheveux blancs... une cravate verte...
- Non, Popsy avait sa cravate bleue, coupa le gamin. Il sait que c'est celle que je préfère.
- D'accord, elle était peut-être bleue, concéda Sheridan. Avec cet éclairage, on peut se tromper. Allez, monte dans la camionnette, je vais t'y amener.
- Mais vous êtes sûr que c'était Popsy? Parce que je vois pas très bien ce qu'il irait faire dans un endroit où on...

Sheridan haussa les épaules.

- Ecoute, petit, si t'es sûr que c'était pas lui, t'as qu'à le chercher tout seul. T'arriveras peut-être à le retrouver, qui sait ?

Sur ces mots, il se remit brusquement en marche en direction de la camionnette.

À suivre...

ATELIERS DE RELECTURE



Lister ce que l'on sait sur Popsy.



Recopier un passage qui prouve que l'enfant se méfie de Sheridan.



Expliquer comment Sheridan gagne la confiance de l'enfant.



Justifier chacune de ces affirmations par un extrait du texte.





1/ Le vigile ne peut presque plus voir Sheridan.

2/ Popsy ne porte presque que des costumes.

3/ Le parking est immense.


4/ Sheridan se dit que « Popsy » veut dire grand-père.

LA CORRECTION

	<p>Lister ce que l'on sait sur Popsy.</p> <ul style="list-style-type: none">- Il porte un costume noir- Il ne porte que des costumes- Il a des cheveux blancs- Il porte une cravate bleue
	<p>Recopier un passage qui prouve que l'enfant se méfie de Sheridan.</p> <p>« Mais vous êtes sûr que c'était Popsy ? Parce que je ne vois pas très bien ce qu'il irait faire dans un endroit où on... »</p>
	<p>Expliquer comment Sheridan gagne la confiance de l'enfant.</p> <p>Sheridan gagne la confiance de l'enfant en lui faisant croire qu'il a vu son Popsy, qu'il sait où il est et qu'il va l'accompagner jusqu'à lui. Il donne même des détails.</p>
	<p>Justifier chacune de ces affirmations par un extrait du texte.</p> <p>1/ Le vigile ne peut presque plus voir Sheridan. « ... qui ne les aurait presque plus dans son champ de vision en admettant qu'il relève la tête... »</p> <p>2/ Popsy ne porte presque que des costumes. « Il met presque toujours son costume. Je ne l'ai vu qu'une seule fois en jean. »</p> <p>3/ Le parking est immense. « ... l'autre bout du gigantesque parking... »</p> <p>4/ Sheridan se dit que « Popsy » veut dire grand-père. « Sheridan décréta que ça voulait dire grand-papa. »</p>

Temps d'échange oral

- Faire repérer les attributs qui pourraient appartenir au genre. Et lister les éléments étranges.
- Comment Sheridan gagne-t-il la confiance de l'enfant ?
- Que sait-on de Popsy ?
- L'enfant donne-t-il facilement sa confiance ? Pourquoi se méfie-t-il de Sheridan ?

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 4 - Ecriture à contrainte / Le N+7
	Ecrire et comprendre le fonctionnement de la langue

LE JEU DU N+7

Sheridan descendit de voiture et se dirigea vers le gamin ; celui-ci regardait en tous-sens, l'air de plus en plus paniqué [...] Sous la lumière crue du néon qui traversait le vitrage des portes il paraissait pâle et plutôt mal en point. Sheridan se dit qu'il était peut-être malade après tout ; mais le plus probable, c'est qu'il était mort de peur.

Le gosse, avec son jean et son tee-shirt à l'effigie des Penguins de Pittsburg, appelait au secours ; il demandait qu'on le remarque, qu'on voie qu'il avait un problème. Il attendait qu'on lui pose la bonne question - « Tu as perdu ton papa, petit ? »

Pour jouer au N+7 il faut remplacer les noms soulignés par le premier nom qui est rangé 7 mots plus loin dans le dictionnaire. Evidemment il faut réaliser les accords nécessaires. A toi de jouer...

GRILLE D'EVALUATION

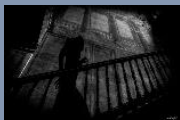
Tu es capable de :			
Remplacer des noms dans un texte en suivant la règle du N+7 <i>Enrichir le lexique</i>			
En réalisant les bons accords <i>Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale</i>			
Et de le recopier lisiblement et sans erreur <i>Exploiter les principales fonctions de l'écrit</i>			

GRILLE D'EVALUATION

Tu es capable de :			
Remplacer des noms dans un texte en suivant la règle du N+7 <i>Enrichir le lexique</i>			
En réalisant les bons accords <i>Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale</i>			
Et de le recopier lisiblement et sans erreur <i>Exploiter les principales fonctions de l'écrit</i>			

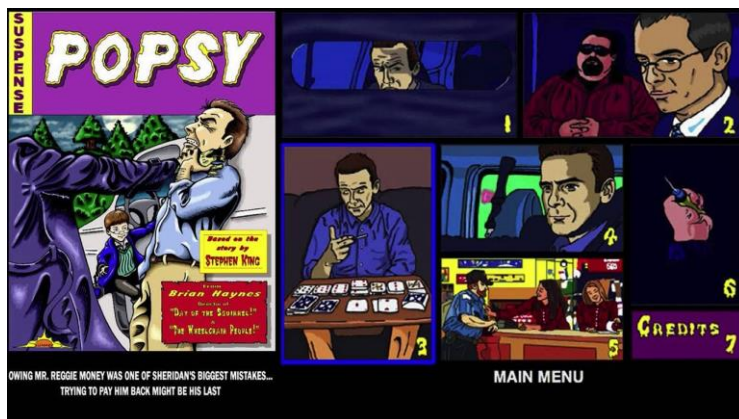
GRILLE D'EVALUATION

Tu es capable de :			
Remplacer des noms dans un texte en suivant la règle du N+7 <i>Enrichir le lexique</i>			
En réalisant les bons accords <i>Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale</i>			
Et de le recopier lisiblement et sans erreur <i>Exploiter les principales fonctions de l'écrit</i>			

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 5 - Popsy, Stephen King / 4
	Comprendre et s'exprimer à l'oral / Lire des images et des textes

POPSY

De Stephen KING



Le même ne mordait pas à l'hameçon. Sheridan fut tenté de rebrousser chemin² et de retenter sa chance, mais tout ça n'avait que trop duré - fallait se faire le plus discret possible quand on les abordait ; sinon, ses

vingt ans de taule, on les avait bien cherchés. Valait peut-être mieux essayer un autre centre commercial. Celui de Scoterville, par exemple. Ou bien...

- Monsieur, monsieur, attendez !

C'était le gosse. Il y avait de la panique dans sa voix. On entendit un martèlement sourd de baskets au pas de course.

- Attendez ! Je lui ai dit que j'avais soif, alors il a dû croire qu'il devait aller me chercher à boire. Attendez !

Sheridan se retourna en souriant.

- Tu sais, j'allais pas te laisser tomber comme ça, fiston.

Il le guida jusqu'à la camionnette, qui avait quatre ans et une carrosserie bleue du genre passe-partout. Puis il ouvrit la portière et sourit à nouveau

² Faire demi-tour

au petit, qui le regarda d'un air méfiant, deux grands yeux verts noyés dans un petit visage tout pâle.

- Alors vas-y, entre dans la voiture, fit Sheridan.

Le gosse obtempéra³; il ne savait pas mais, à partir du moment où la portière claqua, il appartenait corps et biens à Briggs Sheridan.

Il n'avait pas de problèmes avec les nanas ; quant à l'alcool, il pouvait s'arrêter quand il voulait. Non, son problème à lui, c'étaient les cartes - tous les jeux de cartes pourvu qu'on commence par y échanger ses biftons contre des jetons. Il avait perdu comme ça un boulot après l'autre, toutes ses cartes de crédit, et la maison que lui avait laissé sa mère. Il n'était jamais allé en prison, du moins pas encore, mais le jour où il avait eu pour la première fois des ennuis avec Mr. Reggie, il s'était dit qu'en comparaison la prison était sûrement une partie de plaisir.

Ce soir-là, il avait un peu perdu la boule. Et découvert que finalement mieux valait perdre d'entrée de jeu. Parce qu'alors on se décourageait ; on rentrait chez soi regarder un moment les variétés à la télé, et puis on allait se coucher. Tandis que, quand on commençait par gagner un peu, **on suivait**⁴. Et ce soir-là, Sheridan avait suivi ; pour se retrouver avec dix-sept mille dollars de dettes. Il avait eu peine à le croire; il était rentré hébété, presque grisé par l'énormité de la somme. Sur le chemin du retour, au volant de sa voiture, il n'arrêtait pas de se dire que ce n'était pas sept cents, ni même sept mille, mais dix-sept mille dollars qu'il devait à Mr Reggie. Chaque fois qu'il s'efforçait d'y penser, il se mettait à pouffer de rire et montait le volume de l'autoradio.

Mais le lendemain soir, quand **les deux gorilles**⁵ - ceux qui lui feraient aux bras toutes sortes d'articulations nouvelles et intéressantes s'il ne payait pas - l'avaient introduit dans le bureau de Mr Reggie, là, il n'avait pas vraiment pouffé de rire.

³ Le gosse fait ce que lui demande Sheridan

⁴ On continuait à jouer et à parier de plus en plus gros

⁵ Les gorilles sont les gardes du corps de M. Reggie. On les appelle des gorilles parce qu'ils sont très forts.

- Je paierai, bégaya-t-il aussitôt. Ecoutez, je paierai, pas de problème, donnez-moi deux-trois jours, une semaine maximum, deux à tout casser.
- Ta conversation m'ennuie, Sheridan, dit Mr. Reggie.
- Mais je...
- Tais-toi. Si je te donne une semaine, je sais très bien ce que tu vas faire. Taper un ami de deux ou trois cents dollars, s'il te reste un ami à taper. Sinon, tu iras braquer un caviste... en admettant que tu en aies le cran. J'en doute, mais tout est possible.

Mr. Reggie se pencha en avant, posa son menton sur ses mains et sourit. Il sentait l'eau de toilette Ted Lapidus.

- Et si tu réussis à mettre la main deux cents dollars, tu vas en faire quoi.
- Vous les donner, bafouilla de nouveau Sheridan.

Il en aurait mouillé son pantalon.

- Vous les donner tout de suite !
- Tu parles ! Tu irais tout droit au champ de courses pour essayer de leur faire faire des petits⁶. Ce que tu me donneras à la place, c'est un tas de prétextes bancals. Tu es dedans jusqu'au cou, l'ami. Et même plus haut que ça.

Sheridan se mit à pleurer.

- Ces gars-là peuvent t'expédier à l'hôpital pour un bon bout de temps, reprit-il d'un ton pensif. Avec un tube dans chaque bras et un dans les trous de nez.

Sheridan se mit à sangloter.

- Voilà tout ce que je peux faire pour toi, ajouta Mr. Reggie en poussant vers lui une feuille de papier pliée en deux. Tu pourrais peut-être t'entendre avec ce type. Il se fait appeler Monsieur Sorcier, mais il ne vaut pas mieux que toi. Et maintenant, du vent. Mais sois sûr qu'on

⁶ Pour jouer avec et essayer de gagner plus gros

reviendra te chercher dans une semaine, et à ce moment-là j'aurai ton compte sur mon bureau. Soit tu le soldes, soit j'envoie mes petits copains te bricoler un peu⁷. Et comme dit l'autre, une fois lancés, ils en ont jamais assez.

Sur le bout de papier était inscrit le vrai nom du Turc. Sheridan alla le trouver et s'entendit raconter l'histoire des gosses et des crrroisièrrres. Monsieur Sorcier lui cita par ailleurs un chiffre considérablement plus élevé que sa dette de jeu envers Mr. Reggie. Et c'était là que Sheridan s'était mis à écumer⁸ les centres commerciaux.

Il quitta le parking principal du centre commercial de Cousintown, s'arrêta pour laisser passer les voitures, puis s'engagea dans l'accès au McDonald's. Le gosse était assis à l'extrême bord du siège passager, les mains posées sur les genoux de son jean, les yeux désespérément aux aguets. Sheridan s'approcha du bâtiment, fit un grand écart pour éviter la voie qui le traversait de part en part et continua à rouler.

- Pourquoi vous passez par derrière ? s'enquit⁹ le gamin.
- Il faut prendre l'autre entrée. T'affole pas, petit. Je crois bien l'avoir vu par là.
- C'est vrai ? Vraiment vrai ?
- J'en suis pratiquement sûr, oui.

Une expression d'extrême soulagement envahit les traits du petit et, l'espace d'un instant, Sheridan eut pitié de lui - après tout, il n'était quand même pas un monstre, ni un obsédé, quoi ! Seulement, il devait un peu plus de fric à chaque fois, et ce salaud de Mr. Reggie n'avait strictement aucun scrupule à le mener tout droit à la corde. Cette fois-ci, ce n'était plus dix-sept mille, ni vingt mille, ni même vingt-cinq mille dollars qu'il devait. Non, cette fois c'était trente-cinq mille unités à trouver s'il ne voulait pas se faire rajouter quelques coudes supplémentaires d'ici au samedi suivant.

⁷ Soit tu me rembourses, soit j'envoie mes gardes du corps pour te tabasser

⁸ A chercher dans tous les centres commerciaux des enfants à enlever

⁹ demanda

Il arrêta la camionnette derrière le bâtiment, près du compacteur d'ordures. Personne n'était venu s'y garer. Parfait. Il y avait une poche élastique dans la contre-porte, pour les cartes et autres objets du même genre. Sheridan y plongea la main gauche et en ressortit une paire de menottes en acier bleui dont les mâchoires étaient ouvertes.

- Pourquoi on s'arrête ici, monsieur ?

La nuance apeurée qui perçait dans sa voix n'était plus tout à fait la même qu'avant; elle exprimait à présent : finalement, perdre mon Popsy dans la galerie marchande n'était peut-être pas ce qui pouvait m'arriver de pire.

- On ne s'arrête pas vraiment, répondit Sheridan avec désinvolture.

A l'occasion de sa deuxième expédition similaire, il avait appris qu'on ne devait surtout pas sous-estimer les gosses, même ceux de six ans, quand ils avaient la trouille. Après lui avoir expédié un coup de pied dans les parties, le deuxième moutard avait bien failli se faire la malle.

- Je viens de me rappeler que j'avais oublié mes lunettes en prenant le volant. Un truc comme ça, je peux y laisser mon permis. Elles sont dans cet étui, là, par terre. Elles ont glissé de ton côté. Tu me les passes, tu veux bien ?

Le môme se pencha pour ramasser l'étui, qui était en réalité vide. Sheridan se courba à son tour et, d'un seul geste, net et sans bavure, referma une des menottes sur sa main libre. C'est alors que les ennuis commencèrent. Lui qui venait justement de se dire qu'on commettait une grave erreur en sous-estimant les gosses, même ceux de six ans !

Celui-ci se débattait comme un chat sauvage ; il se tortillait ! Une vraie anguille. Et avec ça, une force que Sheridan n'aurait jamais soupçonnée, **vu son gabarit¹⁰**. L'enfant se mit à ruer et à cogner. Puis il se jeta sur la portière, haletant, en poussant de drôles de petits cris d'oiseau. Il saisit la poignée et la portière s'ouvrit à la volée, mais le plafonnier ne s'alluma pas pour autant : Sheridan l'avait cassé après cette fameuse deuxième expédition.

¹⁰ Vu sa taille et son poids

Il le rattrapa par le col de son tee-shirt à l'emblème des Penguins et le ramena de force à l'intérieur. Puis il tenta d'accrocher l'autre menotte à la barre derrière le siège du passager, mais manqua son coup. Le gosse le mordit à la main, deux fois, et le sang jaillit. Bon Dieu, il avait des dents comme des lames de rasoir ! La douleur s'épanouit en profondeur et étendit un tentacule d'acier jusqu'en haut de son bras. Il lui donna un coup de poing sur la bouche, et le gosse s'affala contre le dossier, sonné ; le sang de Sheridan lui maculait les lèvres et le menton avant de dégouliner sur le col côtelé de son tee-shirt. L'homme referma la seconde menotte autour de l'accoudoir, puis se laissa retomber dans son siège en suçant le dos de sa main droite.

Ça faisait vraiment très mal. Il écarta sa main de sa bouche et l'observa à la faible lueur du tableau de bord. Deux marques en creux, irrégulières et longues de deux à trois centimètres, qui partaient des jointures et remontaient vers le poignet. Le sang y formait deux maigres ruisselets. Toutefois, il ne ressentit pas le besoin de cogner à nouveau le gosse, et pas parce qu'il avait peur d'abimer la marchandise du Turc, même si ce dernier l'avait bien prévenu, avec son accent chantant - et en faisant un peu trop d'histoires : la marrchandise endommagée perrrd de sa valeurrr.

Non, il ne reprochait pas au petit de se défendre - il en aurait fait autant à se place. Il allait devoir désinfecter la plaie le plus tôt possible, et peut-être même se faire vacciner - il avait lu quelque part que les morsures humaines étaient les plus dangereuses de toutes. Mais ça ne l'empêchait pas d'admirer le cran de ce même.

Il enclencha la première et contourna le bâtiment de briques avant de passer sous la vitrine déserte du drive-in, puis de regagner la bretelle d'accès. Là, il prit à gauche. Le Turc avait une grande maison style ranch à **Taluda Heights¹¹**, à la périphérie de la ville. Il s'y rendrait par des chemins détournés, au cas où. Près de cinquante kilomètres. Entre trois quarts d'heure et une heure.

¹¹ C'est un quartier aux environs du centre commercial et de la ville de Cousintown


Il dépassa le panneau annonçant MERCI DE VOTRE VISITE AU SUPERBE CENTRE COMMERCIAL DE COUSINTOWN, prit une nouvelle fois à gauche et laissa sa camionnette monter progressivement jusqu'à soixante à l'heure, c'est à dire dans les limites de la vitesse autorisée. Puis il pêcha un mouchoir dans sa poche arrière, l'enroula autour de sa main droite et se concentra sur la lumière des phares, qui traçaient la piste des quarante mille dollars promis par le Turc.


À suivre...


Temps d'échange oral

- Qu'apprend-on de nouveau sur Sheridan ?
- Comment s'est-il retrouvé dans cette situation ?
- Qui sont Mr Reggie et Mr Sorcier ?
- Quel est le surnom de M. Sorcier ?
- Quel élément étrange apparaît quand l'enfant se défend ?

ATELIERS DE RELECTURE

	<u>Répondre aux questions par des phrases correctement construites.</u>
	<p>1/ Quelle est l'addiction de Sheridan ? 2/ Qui sont M. Reggie et M. Sorcier ? 3/ Quel est l'autre nom de M. Sorcier ? 4/ Pourquoi Sheridan est-il obligé d'enlever des enfants ? 5/ Quel élément étrange et inexplicable apparaît lorsque l'enfant se défend ?</p>

	<u>Répondre par Vrai ou Faux</u>
	<p>L'enfant se laisse tout de suite convaincre de monter dans la voiture. Sheridan a un problème avec l'alcool. Sheridan doit de l'argent à M. Reggie. Sheridan doit de l'argent à M. Sorcier. Sheridan a une dette de trente-cinq mille dollars. Pour empêcher l'enfant de s'échapper, Sheridan l'attache avec une corde. L'enfant mord Sheridan à la main pour se défendre.</p>

	<u>Rechercher et recopier</u>
	<p>La phrase du texte qui décrit la camionnette de Sheridan. Le passage du texte qui donne le montant de la dette de Sheridan. Le passage qui prouve que l'enfant a une force étonnante pour son âge. La phrase qui prouve que Sheridan est blessé. La somme promise par le Turc pour le kidnapping de l'enfant.</p>





Rechercher dans le texte


2 noms propres qui désignent des lieux

1 nom commun qui désigne une partie du corps


1 verbe synonyme de « pleurer » en page 2


	<u>Répondre aux questions par des phrases correctement construites.</u>
	<p>1/ Quelle est l'addiction de Sheridan ? Sheridan est addict au jeu.</p> <p>2/ Qui sont M. Reggie et M. Sorcier ? M. Reggie est l'homme à qui Sheridan doit de l'argent et M. Sorcier est celui pour lequel il kidnappe les enfants.</p> <p>3/ Quel est l'autre nom de M. Sorcier ? On appelle aussi M. Sorcier « Le Turc »</p> <p>4/ Pourquoi Sheridan est-il obligé d'enlever des enfants ? Il doit enlever des enfants pour rembourser ses dettes.</p> <p>5/ Quel élément étrange et inexplicable apparaît lorsque l'enfant se défend ? L'enfant a une force extraordinaire et ses dents</p>

	<u>Répondre par Vrai ou Faux</u>
	<p>L'enfant se laisse tout de suite convaincre de monter dans la voiture. Faux</p> <p>Sheridan a un problème avec l'alcool. Faux</p> <p>Sheridan doit de l'argent à M. Reggie. Vrai</p> <p>Sheridan doit de l'argent à M. Sorcier. Faux</p> <p>Sheridan a une dette de trente-cinq mille dollars. Vrai</p> <p>Pour empêcher l'enfant de s'échapper, Sheridan l'attache avec une corde. Faux</p> <p>L'enfant mord Sheridan à la main pour se défendre. Vrai</p>

	<u>Rechercher et recopier</u>
	<p>La phrase du texte qui décrit la camionnette de Sheridan. « Il le guida jusqu'à la camionnette qui avait quatre ans et une carrosserie bleue du genre passe-partout »</p> <p>Le passage du texte qui donne le montant de la dette de Sheridan. « ...c'était trente-cinq mille unités à trouver... »</p> <p>Le passage qui prouve que l'enfant a une force étonnante pour son âge.</p>

	<p>« Et avec ça, une force que Sheridan n'aurait jamais soupçonnée... »</p> <p>La phrase qui prouve que Sheridan est blessé.</p> <p>« ... et le sans jaillit. »</p> <p>La somme promise par le Turc pour le kidnapping de l'enfant.</p> <p>« ... la piste des quarante mille dollars promis par le Turc. »</p>
--	--


	<u>Rechercher dans le texte</u>	
	2 noms propres qui désignent des lieux	Cousintown Mac Donald's
	1 nom commun qui désigne une partie du corps	Dents, bras, ...
	1 verbe synonyme de « pleurer » en page 2	Sangloter

	SEQUENCE 4
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - <i>Un récit aux limites du réel ?</i>
	Semaine 5 - Dictée 5
	Comprendre le fonctionnement de la langue

L'enfant leva vers lui un visage brusquement plein d'espoir.

- C'est vrai ? C'est vrai, monsieur ?
- Mais naturellement ! fit Sheridan avec un grand sourire. Trouver les Popsy perdus, on peut dire que c'est une spécialité chez moi.
- Ah bon ?

Le gosse réussit à lui faire un pauvre sourire, mais ses larmes coulaient toujours.

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - <i>Un récit aux limites du réel ?</i>
	Semaine 5 - Ecriture à contrainte / Lipogramme facile
	Ecrire et comprendre le fonctionnement de la langue


LIPOGRAMME FACILE

Oubliant ses larmes, il fit mine de retourner à toute allure vers la porte d'entrée, et Sheridan dut se retenir de lui mettre tout de suite le grappin dessus. Pas un bon plan, ça. Surtout pas de scène. Ne rien provoquer que des témoins puissent se rappeler par la suite. Avant tout, le faire grimper dans la camionnette. Elle avait du verre-miroir sur toutes les vitres, sauf le pare-brise ; même à une distance de quinze centimètres, pas moyen de voir quoi que ce soit à l'intérieur.

Ecire un lipogramme c'est retirer une lettre dans un texte. Remplacer les mots soulignés en les remplaçant par d'autres qui ont le même sens mais ne contiennent pas la lettre « a ».

GRILLE D'EVALUATION

Tu es capable de :			
Réaliser les accords dans le groupe nominal <i>Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale</i>			
Trouver des synonymes <i>Enrichir et structurer le lexique</i>			
Et recopier lisiblement et sans erreur <i>Exploiter les principales fonctions de l'écrit</i>			

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 6 - Popsy, Stephen King / 5
	Comprendre et s'exprimer à l'oral / Lire des images et des textes

POPSY

De Stephen King

- Vous allez le regretter, déclara le gamin.

Sheridan tourna la tête et lui jeta un regard impatient ; le gosse le tirait d'un rêve où il venait de marquer vingt points gagnants et où Mr. Reggie rampait à ses pieds, suant comme un porc, en le suppliant d'arrêter s'il ne voulait pas le mettre complètement sur la paille.

Le petit s'était remis à pleurer, et ses larmes avaient toujours les mêmes reflets rouges. Sheridan se demanda pour la première fois s'il n'était pas



malade... peut-être même anormal. Ça lui était complètement égal du moment que ce n'était pas contagieux et que Monsieur Sorcier le payait avant de s'en apercevoir.

- Quand mon Popsy vous retrouvera, vous allez le regretter, explicita le garçon.
- C'est ça, fit Sheridan.

Il alluma une cigarette. Au bout d'un moment, il abandonna la nationale 28 et bifurqua sur une route à deux voies, goudronnée mais dépourvue de signalisation au sol. A leur gauche s'étendait une vaste zone marécageuse et sur leur droite une forêt ininterrompue.

Le gamin tira sur les menottes et laissa échapper un sanglot.

- Laisse tomber. Ça ne t'avancera à rien.

Le gosse se remit quand même à tirer. Et cette fois ci, son geste s'accompagna d'une sorte de grincement récalcitrant qui inquiéta Sheridan. Il tourna la tête et constata avec stupéfaction que la barre de métal qui flanquait le siège - une barre qu'il avait soudée lui-même ! - était toute tordue.

" Merde alors ! songea t-il. Déjà qu'il a des dents en lames de rasoir, voilà qu'en plus il est fort comme un bœuf !"

Il se gara sur l'accotement instable et lança :

- Arrête !
- Non !

Encore une fois, le gosse tira un coup sec et Sheridan vit la barre métallique plier un peu plus. Bon Dieu, comment un gosse pouvait-il faire un truc pareil ?

"C'est la panique, se morigéna-t-il. C'est ça qui l'en rend capable."

Pourtant, aucun des autres n'avait réussi à faire ça, et dans l'ensemble ils étaient en meilleur état que ce même.

Sheridan ouvrit la boîte à gants située au milieu du tableau de bord et en sortit une seringue hypodermique. C'était le Turc qui lui avait donné ça en lui recommandant de s'en servir seulement en cas de nécessité absolue. Les drogues, avait-il dit -enfin, les drrogues - pouvaient endommager la marchandise.

- Tu vois ça ?

Le même opina.

- Tu veux que je m'en serve ?

L'autre secoua la tête. Ses yeux écarquillés étaient pleins de terreur.

- Bravo. Tu es très malin. Ça te mettrait dans le cirage.

Un temps. Il n'avait pas tellement envie de lui annoncer la suite - merde, il était plutôt sympa comme type, quand il n'était pas le dos au mur - mais il le fallait.

- Peut-être même que ça te tuerait.

Le petit le regarda fixement, la lèvre tremblotante, le teint pâle comme de la cendre de papier journal.

- Si t'arrêtes de tirer sur la menotte, je range la seringue, okay ?
- Okay, murmura le gamin.
- Promis ?
- Oui.

Le petit fronça le nez, découvrant des dents blanches dont l'une était tâchée de sang. Le sang de Sheridan.

- Tu me jures sur la tête de ta mère ?
- J'en ai pas.
- Merde, conclut Sheridan, dégoûté.

Il redémarra et repartit, un peu plus vite maintenant, et pas seulement parce qu'il avait enfin quitté la grand-route. Ce morveux lui filait la chair de poule. Il n'avait qu'une envie, le remettre entre les mains du Turc, prendre son fric et disparaître.

- Vous savez, monsieur, mon Popsy est très fort.
- Ah oui ?
- Il me retrouvera.
- Mais oui, mais oui.
- Il sent où je suis. Avec son nez.

Sheridan voulait bien le croire. En tout cas, lui il le sentait, ce gosse. La peur avait une odeur, il l'avait appris au fil de ses expéditions successives ; mais celle que dégageait le même, il avait du mal à y croire : un mélange de transpiration, de boue et d'acide à batterie en train de mijoter.

L'homme entrouvrit sa vitre. Sur la gauche, le marécage s'étendait à perte de vue. Le clair de lune morcelé en éclats argentés miroitait sur l'eau stagnante.

- Mon Popsy peut voler dans les airs.
- Ouais, et je te parie qu'il vole encore mieux quand il s'est enfilé quelques bouteilles de gnôle.
- Mon Popsy, il...
- Tu la fermes un peu, fiston, d'accord ?


L'enfant se tut.


À suivre...


Temps d'échange oral


- Faire le point sur les éléments étranges et sur les personnages auxquels ils sont liés.
- Dans quel état psychologique Sheridan se trouve t-il ?
- Faire des hypothèses en lien avec ce que l'on sait du fantastique.

ATELIERS DE RELECTURE


	Retrouver de quel personnage on parle et écrire son nom.	
	Il pleure.	
	Il rêve.	
	Il réussit à plier une barre de métal.	
	Il transpire de peur.	
	Il commence à être vraiment inquiet.	


	Recopier un passage qui prouve que Sheridan est inquiet.
---	---


	Justifier chacune de ces affirmations par un passage du texte	
	1/ Sheridan et l'enfant ne sont plus sur le parking.	
	2/ L'enfant n'a pas bonne mine.	
	3/ Sheridan pense que la peur donne des forces à l'enfant.	
	4/ Sheridan est inquiet.	


	Lister les éléments étranges (physique, actions, paroles) qui ont un rapport avec l'enfant.
---	--


ATELIERS DE RELECTURE

	Retrouver de quel personnage on parle et écrire son nom.	
	Il pleure.	L'enfant
	Il rêve.	Sheridan
	Il réussit à plier une barre de métal.	L'enfant
	Il transpire de peur.	L'enfant
	Il commence à être vraiment inquiet.	Sheridan

	<p>Recopier un passage qui prouve que Sheridan est inquiet.</p> <p>« Ce morveux lui filait la chair de poulet la chair de poule. Il n'avait qu'une envie, le remettre entre les mains du Turc, prendre son fric et disparaître. »</p>
---	--

	Justifier chacune de ces affirmations par un passage du texte	
	1/ Sheridan et l'enfant ne sont plus sur le parking.	« A leur gauche s'étendait une vaste zone marécageuse et sur leur droite une forêt ininterrompue. »
	2/ L'enfant n'a pas bonne mine.	« Le petit le regarda fixement, la lèvre tremblotante, le teint pâle comme de la cendre de papier journal. »
	3/ Sheridan pense que la peur donne des forces à l'enfant.	« C'est la panique, se morigéna-t-il, c'est ça qui l'en rend capable. »
	4/ Sheridan est inquiet.	« Ce morveux lui filait la chair de poule. »

	<p>Lister les éléments étranges (physique, actions, paroles) qui ont un rapport avec l'enfant.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les larmes rouges - La force - Le teint très pâle - Les dents - L'odeur très forte, Popsy qui peut sentir et voler...
---	---


	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 6 - Dictée 5
	Comprendre le fonctionnement de la langue

L'enfant leva vers lui un visage brusquement plein d'espoir.

- C'est vrai ? C'est vrai, monsieur ?
- Mais naturellement ! fit Sheridan avec un grand sourire. Trouver les Popsy perdus, on peut dire que c'est une spécialité chez moi.
- Ah bon ?

Le gosse réussit à lui faire un pauvre sourire, mais ses larmes coulaient toujours.

Recopier 3 mots ou passages que tu es certain de savoir écrire.	
Recopier 3 mots ou passage qui te posent problème.	

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 6 - Ecriture à contrainte / Allitérations
	Ecrire et comprendre le fonctionnement de la langue


ALLITERATIONS

Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur vos têtes ?
 Un chasseur sachant chasser sans son chien
 Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches ou archisèches ?

Une allitération c'est quand un son « consonne » se répète un grand nombre de fois dans le même passage ou la même phrase.

GRILLE D'EVALUATION

Tu es capable de :			
Réaliser les accords dans le groupe nominal <i>Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale</i>			
Produire des allitérations <i>Adopter des stratégies et des procédés d'écriture efficaces</i>			
Et recopier lisiblement et sans erreur <i>Exploiter les principales fonctions de l'écrit</i>			

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaine 7 - Popsy, Stephen King / 6
	Comprendre et s'exprimer à l'oral / Lire des images et des textes

POPSY

De Stephen KING

Cinq ou six kilomètres plus loin, le marais s'élargissait pour se transformer en vaste étang asséché. Sheridan tourna à gauche et s'engagea dans un chemin de terre battue. Encore sept kilomètres et il prendrait à droite, sur la départementale 41 ; de là ce serait tout droit jusqu'à Taluda Heights.

Il jeta un regard à l'étang, qui formait une grande étendue plate nappée d'argent sous le clair de lune... et brusquement la lune disparut. Masquée par quelque chose.

Un bruit se fit entendre au-dessus d'eux ; on aurait dit des draps claquant au vent sur une corde à linge.

- Popsy! S'écria l'enfant.
- Boucle-là. Ce n'est qu'un oiseau.

Pourtant, il n'était pas tranquille. Pas tranquille du tout. Il regarda le gosse et vit qu'il montrait à nouveaux les dents. Des dents très blanches et très grosses.

Non... pas grosses. Ce n'était pas exactement ça. Plutôt très longues. Surtout les deux d'en haut, de chaque côté. Les... comment disait-on, déjà? Les canines.

Subitement, il se remit à penser à toute allure, une pensée après l'autre, comme s'il avait pris des amphétamines.

"Je lui ai dit que j'avais soif.

Qu'est-ce que Popsy irait faire dans un endroit où on... (mange ? C'est ça qu'il allait dire, mange !?)

Il me retrouvera. Il sent où je suis. Avec son nez. Mon Popsy peut voler.

Soif je lui ai dit que j'avais soif il est allé me chercher quelque chose à boire il est allé me chercher QUELQU'UN à boire il est allé..."

Quelque chose se posa maladroitement sur le toit de la camionnette en produisant un choc sourd.

- Popsy! S'écria à nouveau le petit, presque délirant de joie.

Et d'un seul coup, Sheridan ne vit plus la route - une formidable aile membraneuse où l'on voyait battre des veines recouvrait le pare-brise d'un bord à l'autre.

" Mon Popsy peut voler."

Sheridan poussa un cri et écrasa la pédale de frein dans l'espoir de faire dégringoler la chose qui avait atterri à l'avant de son toit. A sa droite s'éleva de nouveau le même grincement de métal torturé, cette fois suivi d'un claquement sec. Un instant plus tard, les doigts du gosse se plantaient dans son visage et lui déchiraient la joue.

- Il m'a pris, Popsy! Piaillait le gamin de sa voix d'oiseau en levant la tête vers le toit. Il m'a pris, il m'a pris, le méchant monsieur m'a pris !

"Ce n'est pas du tout ça, fiston, songea Sheridan, qui chercha à tâtons la seringue hypodermique et la trouva. Je ne suis pas un mauvais bougre, c'est juste que je me suis attiré des ennuis ; bon Dieu, dans d'autres circonstances, je pourrais être ton grand-père..."



Mais au moment où la main de Popsy, qui était plus une serre qu'une main, brisait la vitre latérale et lui arrachait la seringue - emportant deux doigts par la même occasion -, il comprit que ce n'était pas vrai.



Popsy eut vite fait d'arracher à son cadre la portière tout entière, côté conducteur ; les charnières apparurent : deux bouts de métal luisant, désormais inutiles. L'homme vit une cape gonflée par le vent, une espèce de pendentif, une cravate - en effet, elle était bleue.

Popsy le projeta hors du véhicule en lui plantant profondément ses serres dans les épaules, où elles transpercèrent veste et chemise pour

s'enfoncer dans sa chair. Les yeux verts de Popsy devinrent brusquement écarlates comme des roses rouge sang.

- Nous étions simplement allés au centre commercial pour acheter à mon petit-fils quelques-unes de ces figurines qu'on voit à la télé, murmura Popsy.

Son haleine évoquait un quartier de viande grouillant de mouches.

- Tous les enfants veulent jouer avec. Vous auriez dû le laisser tranquille. Vous auriez dû *nous* laisser tranquille.

Sheridan se faisait à présent secouer comme une poupée de chiffon.

Il poussa un hurlement aigu et fut secoué encore plus fort. Puis il entendit Popsy demander à son petit-fils d'un ton plein de sollicitude s'il avait toujours soif ; ce dernier répondit que oui, qu'il avait très soif, que le méchant monsieur lui avait fait peur et qu'il avait la gorge *vraiment* sèche. L'espace d'une seconde, Sheridan entrevit l'ongle du pouce de Popsy, juste avant qu'il disparaisse sous propre menton. Un ongle irrégulier, épais et brutal. Qui lui trancha la gorge avant qu'il ait eu le temps de comprendre ce qui lui arrivait. La dernière chose qu'il vit avant que sa vision s'obscurcisse définitivement, ce fut d'abord le gamin qui mettait ses mains en coupe pour recueillir le liquide - tout comme lui, Sheridan, pour boire au robinet de la cour quand il était petit - et enfin Popsy qui lui caressait les cheveux doucement, avec tout l'amour d'un grand-père.

Popsy (1987)

Nouvelle traduite de l'américain

in Rêves et cauchemars

POPSY de Stephen King

I / Reconnaître un récit fantastique / Etablir des liens entre des créations littéraires et artistiques de différentes époques et différentes cultures

Cocher les bonnes réponses

- Dans un récit fantastique, les personnages évoluent dans :
 - Un monde imaginaire
 - Le monde réel
- L'élément fantastique :
 - Plonge le héros dans une situation perturbante
 - Peut être un personnage, un objet, un lieu...
- Dans Popsy, l'élément fantastique est :
 - Le Turc
 - Un centre commercial
 - Une famille de vampires

II / Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art / Exploiter les principales fonctions de l'écrit / Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome

Surligner le titre qui conviendrait le mieux à ce passage : Le conducteur maladroit / L'enlèvement / Vous auriez du nous laisser tranquille... / Popsy mon ami

Répondre par des phrases aux questions suivantes :

- Pourquoi Popsy a-t-il laissé l'enfant seul ?
- Recopier une phrase qui prouve que Sheridan est très inquiet.
- Pourquoi l'enfant et son grand-père étaient-ils allés au centre commercial ?
- Qu'arrive-t-il finalement à Sheridan ?
- Donner au moins 3 indices qui pouvaient faire comprendre au lecteur que Popsy et l'enfant étaient des vampires.

Remettre les étapes du récit dans le bon ordre en les numérotant

	Dans la voiture l'enfant devient étrange.
	Popsy, qui est en réalité un vampire, retrouve l'enfant et se débarrasse de Sheridan.
	Il est fort, il a de longues dents, un teint très pâle et il affirme que Popsy va le retrouver.
	Pour rembourser des dettes de jeu, Sheridan enlève des enfants qu'il ramène au Turc.
	Sheridan est inquiet mais ne croit pas vraiment ce que dit l'enfant.
	Devant un centre commercial, il enlève un petit garçon qui dit avoir perdu son Popsy.

III / Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale

Retrouver dans le texte :

Un nom propre pour désigner un lieu : _____

Un verbe qui veut dire « devenir tout noir » : _____

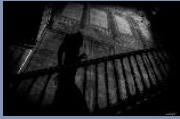
Un nom commun pour désigner une partie du corps : _____

GRILLE D'EVALUATION

Tu es capable de :			
LIRE			
Etablir des liens entre des créations littéraires et artistiques			
Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art			
Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome			
ECRIRE			
Exploiter les principales fonctions de l'écrit			
COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE			
Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale			

GRILLE D'EVALUATION

Tu es capable de :			
LIRE			
Etablir des liens entre des créations littéraires et artistiques			
Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art			
Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome			
ECRIRE			
Exploiter les principales fonctions de l'écrit			
COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE			
Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale			



SEQUENCE 3

LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?

Semaine 7 - Dictée 5

Comprendre le fonctionnement de la langue


L' _____ leva _____ lui un visage _____ plein d'espoir.

- _____ vrai ? C'est vrai, _____ ?

- Mais _____ ! _____ Sheridan avec un grand _____.
_____ les Popsy _____, on _____ dire que c'est une spécialité _____ moi.

- Ah bon ?

Le gosse _____ à lui faire un pauvre sourire, mais _____ larmes _____ toujours.

	SEQUENCE 3
	LA FICTION POUR INTERROGER LE REEL - Un récit aux limites du réel ?
	Semaines 7 et 8- Présenter une œuvre fantastique dans un diaporama
	Produire, communiquer et partager des informations

Choisir un film fantastique dans votre culture personnelle.
Préparer ensuite un diaporama pour présenter cette œuvre à la classe en suivant la trame.

DIAPO 1	Titre du film, affiche, réalisateur, date
DIAPO 2	Résumé de l'histoire
DIAPO 3	Présentation de l'élément fantastique

ACQUISITION DE SAVOIRS ET CONCEPTS

LE REGISTRE FANTASTIQUE

ATTRIBUTS ESSENTIELS

- Un personnage isolé dans un monde réel, souvent banal.
- Un personnage ordinaire mais d'une sensibilité extrême
- Apparition d'un phénomène surnaturel qui plonge le personnage dans le doute et l'angoisse.
- Hésitation du personnage dans la réponse à donner au dérèglement du monde logique dont il est le témoin
- Persistance du doute sur l'issue du récit ou retour à la situation initiale.

EXEMPLES POSITIFS	EXEMPLES NEGATIFS
Des nouvelles fantastiques	Le merveilleux (irréel accepté d'emblée) : les contes
Des films fantastiques issus de la culture personnelle des élèves	La science-fiction qui s'appuie sur des bases scientifiques
Des jeux vidéos	La Fantasy (création de mondes imaginaires) : Le seigneur des anneaux
Des tableaux	

Observation- exploration	Actions de l'enseignant /questions élucidantes	Actions induites chez l'élève	Opérations mentales induites chez l'élève
-donner les règles du jeu -présenter les exemples -faire la liste des attributs proposés	-quels sont les pts communs des ex + ? -qu'ont-ils d'autre en commun ? -comparez les ex+ et les ex -, quels sont les contrastes ?	-rechercher des attributs -rechercher des attributs manquants -identifier les contrastes	-percevoir -discriminer -comparer -abstraire

	-quelles caractéristiques sont tjrs valables ?	-identifier les similarités	
Clarification- vérification			
-vérification des niveaux d'acquisition -donner de nouveaux exemples	-est ce un ex + ou un ex - ? -pourquoi ?	-identifier les attributs essentiels -formuler une justification	-faire des hypothèses -vérifier -définir
Abstraction- généralisation			
-évaluation finale -évaluation du transfert	-inventez ou retrouvez un ex + -pourquoi est-il + ? -localisez un ex+ ds un autre contexte	-générer des ex -formuler une justification -identifier des ex ds un autre contexte	-généraliser- conceptualiser -opérer un transfert

LE RECIT FANTASTIQUE

DANS UN RECIT FANTASTIQUE

- On est dans le monde réel
- Le héros est un personnage ordinaire
- Un événement inexplicable vient perturber le héros.
- Le héros est angoissé, doute. Sa vie est bouleversée.
- Aucune explication certaine n'est donnée à la fin.

LE RECIT FANTASTIQUE est devenu très à la mode au 19ème siècle et au début du 20ème siècle (Edgar Poe en Angleterre, Maupassant en France). Pendant le 20ème siècle, la mode du fantastique a diminué puis elle est revenue à la fin du 20ème siècle. Le fantastique a alors envahi le monde des livres (Stephen King) du cinéma (Tim Burton), des séries télé (Vampire Diaries), des jeux vidéo.

IL NE FAUT PAS CONFONDRE

Fantastique et Merveilleux, dans lequel la magie est acceptée dès le départ. (Contes de fées)

Fantastique et Science-Fiction, dont les récits sont basés sur des éléments scientifiques (Mission to Mars)

Fantastique et Fantasy, dont les récits se déroulent dans des mondes imaginaires (le seigneur des anneaux)