

Littérature : « Sortie de joueur » de Sophie Daschelet

Instructions officielles

- * Langage oral : décrire des images (illustrations)
- * Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte: le livre, la couverture, l'auteur, le titre;
- * Trouver dans le texte ou son illustration la réponse à des questions concernant le texte lu ;
- * Écouter et lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse.

Œuvres abordées :

- * *Sortie de joueur* écrit et illustré par Sophie Daschelet aux éditions « Il pas de loup »
- * 18 peintures du Douanier Rousseau, aux techniques et thèmes différents:
 - portraits, autoportrait,
 - scènes de vie,
 - animaux et paysages exotiques.

Objectifs d'apprentissage

- Ce parcours permet aux élèves de :
- * découvrir un artiste, le Douanier Rousseau et son univers onirique ;
 - * comprendre un récit construit à partir d'un élément fantastique;
 - * créer à son tour un monde peuplé de rêves et de personnages insolites
 - * encourager la curiosité et l'envie de partager grâce aux livres
 - * enrichir les compétences langagières à partir d'une base commune

Déroulement de la séquence :

- 1- *Découverte de la sortie du joueur du tableau :*
 - ↳ Explication et description des éléments initiaux
 - ↳ Compréhension du postulat de départ
- 2- *Déambulations citadines :*
 - ↳ Suivre le héros dans sa promenade
 - ↳ Retrouver les différents tableaux évoqués
- 3- *Rêve ou réalité :*
 - ↳ Comprendre la part du rêve dans cet album
 - ↳ Réfléchir à la représentation du monde

Parcours « Sortie de joueur » : Quelques pistes d'exploitation

Lecture de l'album

Sortie de joueur est un album qui peut être abordé dans les 3 cycles :

- **au cycle 1** : les élèves se promènent avec le personnage du tableau, recherchent les œuvres, travaillent sur les couleurs
- **au cycle 2** : aborder l'élément fantastique, (sortie du personnage du tableau) découverte de la ville, des habitants, travail sur les jolis mots et leur sonorité
- **au cycle 3** : reprise des pistes de travail de cycle 2, approfondissement du caractère fantastique de la sortie de Jean, travail autour des allitérations et consonances



Écriture

Nombreuses pistes autour :

- **d'écrits poétiques** à partir du vocabulaire riche et varié ou des sonorités des mots
- **de récits** à la 1^{ère} personne (je suis un personnage sorti d'une œuvre, je suis un visiteur de musée et je rentre dans l'œuvre)
- **de dialogues** (à mettre en scène) entre un modèle d'œuvre d'art et d'autres personnages
- **d'un album collectif** construit à partir de plusieurs tableaux du Douanier Rousseau (dans la jungle...)



Arts visuels

Nombreuses pistes autour :

- des **couleurs**,
- de la représentation de la **ville**,
- des **formes géométriques**,
- de la recherche des **motifs** propres à l'œuvre du Douanier Rousseau,
- de la **perspective** (cycle 3)



Appréhender le temps et monde qui nous entoure

- **le temps qui passe** : à partir du tableau « Joueurs de football », évoquer la France en 1900, les jeux des enfants, l'école autrefois, l'Art Nouveau...
- **le monde qui nous entoure** : situer New York, l'Amérique, les États-Unis, découvrir une ville américaine, comparer avec des centres historiques, appréhender les conséquences humaines des mégapoles (cycle 3)

Parcours « Sortie de joueur » : plan séquence

Écriture

Mais que pense-t-il/elle ?

Qui se cache derrière le sourire de la Joconde? Quelle est l'histoire des modèles? Récits à la 1^{ère} personne.

Imaginer une autre sortie

À partir d'une œuvre, imaginer une nouvelle sortie et les aventures des personnages dans un autre monde.

Jouons avec les mots

Imaginer des écrits poétiques avec les mots chantant et des sonorités particulières.

Étape 1 : la sortie

Comprendre la sortie de Jean du tableau.

Accompagner les élèves dans la compréhension de cet élément fantastique et de ses conséquences.

Étape 2 : déambulations

Découvrir les pérégrinations du héros dans les rues de New York.

Commenter chaque évocation : la diversité, la représentation de la ville, les habitants

Étape 3 : rêve ou réalité

Conclure la sortie du joueur.

Agit-il d'un rêve ou de la réalité ? Discussion sur le réel et l'imaginaire, sur ce que le personnage a pu penser de son séjour à New York..

Jeu de piste

Retrouver les œuvres du Douanier Rousseau grâce à des jeux de cartes

Inventer les paysages

Reinventer les paysages à partir des œuvres du Douanier Rousseau.

L'art naïf

Aborder les caractéristiques de l'art naïf et créer en respectant les règles

Arts visuels

