



ASSURER UNE CONTINUITÉ DU CM2 À LA 6^E PAR UN PARCOURS DE LECTURE

■ PRÉSENTATION SYNTHÉTIQUE DES ENJEUX ET DE LA DÉMARCHÉ

Les pistes pédagogiques proposées visent à renforcer la liaison CM2/6^e en proposant des activités dont la mise en œuvre débute en CM2 pour se poursuivre en 6^e.

Les activités proposées peuvent créer un univers de référence pour l'élève et ainsi faciliter l'entrée dans le récit et constituer une introduction aux activités d'approfondissement menées en 6^e.

■ REPÈRES POUR LE PROFESSEUR

Le conseil de cycle 3 est l'instance pédagogique privilégiée pour permettre la réflexion des équipes autour des pistes adoptées dans chacune des écoles et laissées à l'appréciation des enseignants de CM2. Celles-ci peuvent y être présentées en vue d'une valorisation, reprise ou enrichissement en 6^e, dans le cadre de la continuité pédagogique.

Des modalités de poursuite du travail engagé peuvent être identifiées à partir de réalisations des élèves. Les situations retenues peuvent avoir pour objectif de promouvoir l'expression et la créativité des élèves.

■ PISTES DE MISE EN ŒUVRE ET SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES

Les pistes suivantes se fondent sur des activités qui peuvent être élaborées en CM2 puis valorisées et enrichies en 6^e.

Confectionner une boîte de lecture à partir de *L'Odyssée d'Homère adaptée par Murielle Szac : « ma boît'Odyssée »*

Une boîte de lecture est une création personnelle qui permet de s'approprier une œuvre de manière concrète et imagée. Confectionnée en classe de CM2, elle pourra être valorisée en début de 6^e, par exemple à l'occasion d'une présentation orale ou d'une exposition au CDI.

Cette activité permet à l'élève de manifester de manière ludique sa compréhension d'un épisode clef des aventures d'Ulysse en choisissant et associant des éléments qui permettent d'évoquer précisément l'extrait retenu. L'élève est encouragé à se montrer créatif et à prendre du plaisir lors de la réalisation de sa boîte.

Un document présentant, à destination des élèves, l'activité et ses modalités de mise en œuvre est proposé en annexe.

Les illustrations suivantes fournissent des exemples de boîtes de lecture réalisées à partir de contes.



Une exploitation possible de la « boît'Odyssée » en sixième grâce au dispositif d'îlots tournants

- Le professeur demande aux élèves d'apporter la « boît'Odyssée » réalisée en CM2.
- La salle est disposée en îlots (5 ou 6). Sur chaque îlot est placée une « boît'Odyssée » représentant un épisode différent des aventures d'Ulysse et une feuille A3.
- Chaque groupe identifie l'épisode représenté par la « boît'Odyssée » et note les éléments (personnages et leurs relations, lieux, objets et événements) qui lui permettent de répondre.
Les élèves qui ont apporté leur boîte tiennent le rôle de secrétaire (et ne donnent aucun indice à leurs camarades) quand ils sont face à leur propre production.
- Les groupes tournent pour ajouter des éléments à ceux des groupes précédents. Les rotations sont de plus en plus courtes (6 minutes, 5 minutes, 4 minutes, etc.) jusqu'à l'avant-dernière rotation car il y a de moins en moins d'éléments à ajouter. Si un groupe n'a plus d'éléments à ajouter, il peut noter ce qu'il ajouterait dans la boîte en fonction de ce qu'il connaît de l'histoire. Cette nouvelle consigne peut être donnée à partir de la troisième rotation.

- Avant la dernière rotation, plus longue (6 minutes), le professeur donne une nouvelle consigne : chaque groupe doit préparer une présentation ou un récit en relais de l'épisode à partir des éléments relevés.
- Passage à l'oral des élèves (deux ou trois minutes par groupe).

Élaborer un podcast, *Radiodyssée*, du CM2 à la 6^e

La réalisation de capsules audio réunies dans un podcast permet aux élèves de s'appropriier l'œuvre au fur et à mesure de la lecture par des activités de mise en voix des textes, de reformulations et d'expression personnelle. Ces capsules ont vocation à devenir des ressources auxquelles les élèves peuvent se référer pour se remémorer un épisode.

Le podcast peut être commencé en CM2 sur les sujets suivants :

- les divinités de l'Olympe (voir la fiche « Dieux et déesses, héros et héroïnes »);
- la guerre de Troie (voir l'élaboration du résumé dans la fiche « Entrer dans l'*Illiade* et l'*Odyssée* »);
- qui est Homère ? (voir la fiche « Homère, figure de l'aède »).

Il peut être poursuivi en classe de 6^e et contenir, par exemple, pour chaque épisode étudié en classe :

- un **court extrait lu** par un groupe d'élèves après préparation afin que la lecture soit fluide et expressive. On peut encourager les élèves à imaginer une scénographie sonore en proposant des bruitages, de la musique... (voir la fiche « Mettre en voix, mettre en jeu : de la polyphonie à la lecture chorale. »).
- Un **gros plan sur un personnage**, une divinité, un lieu, un épisode, un aspect de la société grecque...
- Des **impressions d'élèves** : on invite les élèves à exprimer un ressenti par rapport à la lecture, à dire si cet épisode les a surpris, à le résumer, à le reformuler pour se l'approprier.
- Des **hypothèses projectives** sur la suite du texte sous la forme par exemple de courtes écritures d'invention.

Constituer un carnet de voyage de l'*Odyssée*

Ce carnet de voyage, grâce auquel l'élève est invité à s'approprier l'œuvre en rendant compte de son expérience de lecteur, peut être commencé en classe de CM2 et poursuivi en 6^e.

Un modèle des pages décrites ci-dessous est proposé dans un fichier annexe « Carnet de voyage ».

Constituer un sommaire

Le sommaire de ce carnet peut consister en une carte de la Méditerranée qui sera complétée au fur et à mesure des errances d'Ulysse. L'élève y inscrit le nom des lieux traversés et indique le numéro de la page de son cahier où cet épisode est relaté.

Le [Musée virtuel de la Méditerranée](#) proposé par le site *Odyseum* permet d'accéder à une carte interactive constituant un album d'images du voyage imaginaire d'Ulysse.

Réaliser le passeport d'Ulysse

À partir des connaissances acquises au gré des activités de découverte, l'élève réalise la fiche d'identité du héros en répondant à certaines questions, par exemple :

D'où vient-il ? Quel est son statut social ? Quelles sont ses qualités ? Quels sont ses défauts ? Quelles divinités le protègent/le poursuivent de leur colère ? Quelle ruse l'a rendu célèbre pendant la guerre de Troie ? etc.

Certaines informations n'étant pas encore connues des élèves au début de la lecture, cette fiche a vocation à être complétée au fur et à mesure.

Rendre compte de la lecture d'un épisode

Pour rendre compte de sa lecture, l'élève peut élaborer un court résumé et rédiger un paragraphe plus long dans lequel il partage ses impressions de lecture. Pour motiver la poursuite de la lecture, on peut l'inviter à se projeter dans ce qui vient juste après (« Comment Ulysse va-t-il surmonter cet obstacle ? ») en formulant des hypothèses. De brèves activités d'invention (« Imagine la ruse mise en place par Ulysse ») et des illustrations peuvent prendre place dans ces pages.

Élaborer des fiches « personnages », « divinités », « monstres »

Après chaque épisode, les élèves choisissent un personnage, une divinité ou un monstre et réalisent une fiche à son sujet en recensant ses caractéristiques principales et en proposant éventuellement une illustration. Ils sont invités à exprimer une opinion sur le comportement du personnage, sur ses actions.

Visas des professeurs

Ce carnet ne constitue pas un support d'évaluation (on veillera à ne pas écrire dans les carnets des élèves). On peut toutefois envisager, dans la logique du passeport, de proposer des visas valorisant les réussites des élèves, en lien avec la compétence « Formuler une réaction (émotion, réflexion, intérêt, etc.) après avoir lu un texte ou un document, en prenant appui sur ses connaissances et son expérience personnelle ».

Exploiter le carnet de voyage en sixième

- Les élèves sont placés en groupe de quatre ou cinq, et le professeur leur donne un ou deux carnets de voyage (selon les carnets à disposition). Dans le cas où les carnets ne seraient pas assez nombreux ou suffisamment complétés, le professeur peut proposer de créer une version collective du carnet de voyage.
- Un corpus de textes courts décrivant certains lieux et paysages de l'Odyssée est proposé. À titre d'exemple, il peut inclure les vers décrivant la grotte de Calypso (chant V, vers 63 à 74) et celle du Cyclope (chant IX, vers 218 à 227) dans la traduction de Philippe Jaccottet :

Extrait 1

Un bois avait poussé près de la grotte avec richesse :
des peupliers, des aunes, des cyprès qui sentent bon.
Là, des oiseaux de vaste envergure nichaient,
des chouettes, des éperviers, de criardes corneilles,
oiseaux de mer dont les travaux sont sur les mers ;
là, tapissant l'entrée de la profonde grotte,
sous le poids de ses grappes, une jeune vigne montait ;
là, quatre sources surgissant en même lieu
dans quatre directions faisaient ruisseler leur eau blanche ;
tout autour fleurissaient de tendres prés de violettes
et de persil. En un tel lieu survenu, même un dieu
se fût senti émerveillé et plein de joie...

Extrait 2

Entrés dans la caverne, nous en fîmes la revue :
les claies ployaient sous les fromages, les étables étaient
bondées d'agneaux et de chevreaux : chaque âge avait sa stalle
à part, là les aînés, ici les plus petits
et là les nouveau-nés ; les vases regorgeaient de lait,
comme les jattes et les terrines façonnées pour traire.
Alors, mes compagnons me supplièrent de voler
les fromages d'abord et de partir, puis d'emmener
en hâte au prompt vaisseau les agnelets et les chevreaux
loin de l'étable ; et de regagner la saumure.

- Les élèves sont invités à identifier les lieux évoqués en retrouvant l'épisode des aventures d'Ulysse auxquels ils sont associés. La carte du carnet de voyage peut être complétée.

Pour aller plus loin

- Les élèves peuvent réfléchir aux éléments qui leur ont permis d'identifier les lieux. En se référant à ces éléments, ils répondent à l'une des questions suivantes : en quoi le lieu est-il un élément important de chaque épisode de l'Odyssée ? Dans quels épisodes de l'Odyssée le lieu vous semble-t-il jouer un rôle majeur ? Pourquoi ?
- Activités de mise en espace et d'improvisations à partir des lieux de l'Odyssée (voir la fiche « Entrer et sortir de l'imaginaire de l'Odyssée par le jeu théâtral »).

■ ANNEXES

Confectionner une boîte de lecture : ta « boît'Odysée »

À présent, tu as découvert les aventures d'Ulysse. Il y a certainement un épisode qui t'a marqué plus que les autres. Pour le raconter à ton entourage et pour le présenter aux autres élèves, tu vas créer une boîte personnalisée.

Qu'est-ce qu'une « boît'Odysée » ?

C'est une boîte qui représente ta compréhension d'un épisode des aventures d'Ulysse. Tu vas la composer d'éléments de ton choix, qui te permettent de raconter cette aventure et d'expliquer pourquoi ce passage t'a particulièrement marqué.

L'idée est d'utiliser ce que tu as à la maison ou ce que tu peux trouver facilement et de faire preuve de créativité.

Comment réaliser ta « boît'Odysée » ?

- Choisis un épisode qui t'a particulièrement plu.
- Trouve une boîte à chaussures, un carton d'emballage...
- Réunis du matériel et des objets qui te permettent de représenter l'épisode : pâte à modeler, peinture, feutres, crayons de couleur, papiers de couleur, feuilles d'arbres, branches, cailloux, coquillages, paillettes, rubans, ficelles, morceaux de tissus, gommettes, voire vieux jouets...
- Décore de manière originale et illustre, à l'intérieur comme à l'extérieur, par des dessins, collages, mots, objets... l'épisode choisi. Tu colles, tu coupes, tu peins, tu dessines **sur et dans** la boîte :
 - L'extérieur de ta boîte permet **d'entrer dans l'univers d'Ulysse** et peut **donner des indices sur la scène choisie**.
 - L'intérieur de ta boîte **représente la scène choisie** (par exemple le combat avec le cyclope, le chant des sirènes...) ou **le lieu de l'épisode choisi** (par exemple la maison de Calypso, de Circé, la grotte du cyclope...).