

Voyages héroïques

Niveau : tous.

Disciplines concernées : lettres, atelier d'écriture, sciences de la vie et de la terre.

Durée : très variable, au moins 1 heure.

Nombre d'élèves : classe.

Objectifs : transgressions héroïques.

Déroulements :

1. Recherches informatiques sur le résumé à partir de noms et de prénoms qui peuvent être ceux des élèves. Ces lectures sur les traces d'un personnage récurrent sont intéressantes si l'on mêle classiques, théâtre et littérature jeunesse.
2. Etude des avatars d'un personnage littéraire : l'avare, le chevalier, la belle dame, le valet espiègle, le justicier, Faust, Frankenstein ou Dracula, le monstre, le brigand...
3. Lectures adolescentes, recherches à partir des résumés d'histoires dont les personnages ont entre 10 et 12 ans, ou plus de 16...

Il est intéressant de lier ces recherches de lectures et les travaux qui peuvent en résulter à des événements qui se reproduisent à une même époque, ou à quelques siècles d'écart : l'exil, le voyage, l'adoption...



Impression autorisée pour une utilisation non commerciale
© Nicolas Dompnier 38000 Grenoble 2001

