

DOSSIER CYCLES 2 & 3 (PRIMAIRE) : La Création du Grand Musée de la Vesle et des Coteaux de la Montagne de Reims

Ce parcours est une véritable enquête, un jeu de rôle grandeur nature où vos élèves deviendront des explorateurs, des historiens, des auteurs et des artistes. Conçu pour être hautement motivant, il lie l'écriture, la lecture et la pratique artistique à un objectif concret et ludique : la création d'un musée. Chaque étape est pensée pour développer l'autonomie, la coopération et le regard critique de vos élèves. Voici votre carnet de bord détaillé pour cette formidable expédition.

FICHE ACTION 1/4 : L'APPEL DE L'AVENTURE

- **Objectif Pédagogique de la Séance :** Installer une posture d'enquêteur et de créateur. Amener les élèves à regarder un objet du quotidien comme une source potentielle de récits extraordinaires.
- **Votre Rôle en Amont :** Former des groupes hétérogènes de 3-4 élèves. Avoir collecté et préparé les objets "trésors" (⇒ chaque élève est missionné – avant cette séance – de partir en balade avec sa famille pour collecter un seul objet trouvé sur leur territoire à amener en classe et à proposer comme objet « trésor ») et préparer un carnet d'explorateur par groupe.
- **Déroulé Détaillé de l'Intervention (1h) :**
 - **Phase 1 : Immersion (15 min) - "L'Inspiration du Voyageur"**
 - **Action de l'intervenante :** Présentation du métier d'auteure-illustratrice. Lecture d'extraits choisis de *De la jungle à Rio*, en insistant sur les thèmes de la découverte, de la curiosité et de l'observation d'un monde inconnu.
 - **Activité des élèves :** Ils écoutent, se projettent dans le rôle de l'explorateur, posent des questions sur le livre ou le voyage.
 - **Rôle de l'enseignant(e) :** Assurer les conditions d'écoute et noter les réactions ou questions pertinentes des élèves.
 - **Phase 2 : Inspiration (15 min) - "La Mission : Explorateurs du de la Vesle et des Coteaux de la Montagne de Reims"**
 - **Action de l'intervenante :** Lancement officiel de la mission. Explication de l'objectif final (le Grand Musée). Mise en avant de l'importance du choix de "l'artefact" mystérieux. L'ambiance est celle du début d'une quête importante.
 - **Activité des élèves :** Ils choisissent leur objet avec curiosité et projection.
 - **Rôle de l'enseignant(e) :** Aider au choix de chaque groupe (entente, argumentation...) dans le calme + collection de l'objet choisi.
 - **Phase 3 : Action (30 min) - "L'Enquête de Terrain"**
 - **Action de l'intervenante :** Introduction d'une méthode d'enquête simple via des questions projetées ou écrites au tableau : *Quelle est sa matière ? Son poids ? A-t-il des marques ? D'où pourrait-il venir ? À quoi pouvait-il servir ?* L'intervenante circule pour guider le brainstorming de chaque groupe avec des relances : "Et s'il était magique ?", "Imaginez la personne qui l'a perdu...".
 - **Activité des élèves :** Ils manipulent, observent, débattent et notent leurs premières idées dans leur "Carnet d'Explorateur".
 - **Rôle de l'enseignant(e) :** Faciliter la discussion au sein des groupes, s'assurer que chaque élève participe et qu'un "secrétaire" note les idées.

- **Votre Mission entre les Interventions :**
 - **En Français / Sciences :** Dédier une séance à la finalisation de la première page du carnet : à gauche, un dessin d'observation précis de l'objet (presque scientifique) ; à droite, un texte descriptif utilisant un vocabulaire précis.
 - **En Arts Plastiques / Numérique :** Prendre une photo de bonne qualité de chaque objet sur fond neutre.

FICHE ACTION 2/4 : L'ATELIER DES GRANDS RÉCITS

- **Objectif Pédagogique de la Séance :** Fournir des outils narratifs concrets pour aider les élèves à structurer leurs idées et à passer d'une liste d'hypothèses à un récit cohérent et captivant.
- **Votre Rôle en Amont :** S'assurer que chaque groupe a bien avancé dans son "Carnet d'Explorateur" et a des idées de base pour son histoire.
- **Déroulé Détaillé de l'Intervention (1h) :**
 - **Phase 1 : Connexion (10 min) - "Le Pitch des Histoires"**
 - **Action de l'intervenante :** Animation d'un tour de table rapide où chaque groupe présente son idée de départ en une phrase accrocheuse.
Ex : "Notre histoire est celle d'une clé qui n'ouvre pas une porte, mais le temps."
 - **Activité des élèves :** Ils s'entraînent à synthétiser leur idée et écoutent celles des autres.
 - **Rôle de l'enseignant(e) :** Gérer le temps de parole pour que la phase soit dynamique.
 - **Phase 2 : Inspiration (20 min) - "La Recette Secrète des Histoires"**
 - **Action de l'intervenante :** Mini-leçon interactive sur le schéma narratif au tableau. Présentation des "ingrédients" d'une bonne histoire (situation initiale, problème, péripéties, résolution) avec des exemples tirés de contes ou de films que les enfants connaissent.
 - **Activité des élèves :** Ils participent en identifiant les étapes dans les exemples donnés.
 - **Rôle de l'enseignant(e) :** Aider les élèves à faire des liens avec des lectures faites en classe.
 - **Phase 3 : Action (30 min) - "Le Workshop des Scénaristes"**
 - **Action de l'intervenante :** L'intervenante agit comme un "consultant en narration" ("story doctor"). Elle passe de groupe en groupe avec une mission précise : aider à trouver "l'étincelle" (le problème) et la "solution" de leur histoire, en s'assurant que la trame est logique.
 - **Activité des élèves :** Ils appliquent la "recette" à leur propre histoire dans leur carnet, en structurant leurs idées.
 - **Rôle de l'enseignant(e) :** Co-animer l'atelier en se concentrant sur quelques groupes. Aider à la reformulation et au vocabulaire.
 - **Différenciation :** Pour les CP/CE1, l'objectif est une trame simple. Pour les CM, l'intervenante les pousse à ajouter des descriptions, des dialogues, des personnages secondaires.
- **Votre Mission entre les Interventions :**
 - **En Français (Production d'écrits) :** C'est le cœur du travail de l'enseignant(e). Sur plusieurs séances, vous accompagnez les groupes dans la rédaction "au propre" de leur histoire, en portant une attention particulière à la structure, la syntaxe, le vocabulaire et l'orthographe.

FICHE ACTION 3/4 : LE DESIGN DES TRÉSORS

- **Objectif Pédagogique de la Séance :** Aborder la notion de design graphique. Apprendre à synthétiser des informations et à les organiser dans un format contraint.
- **Votre Rôle en Amont :** Avoir les textes finaux à disposition. Imprimer la maquette de la "Carte d'Aventure" (sur papier cartonné A6) et préparer le matériel d'arts plastiques.
- **Déroulé Détaillé de l'Intervention (1h) :**
 - **Phase 1 : Connexion (15 min) - "Analyse d'un Objet Graphique"**
 - **Action de l'intervenante :** Présentation de la carte modèle. Analyse collective : "À votre avis, pourquoi le nom est-il en haut ?", "Pourquoi y a-t-il une place pour une image ?". On décrypte la fonction de chaque zone.
 - **Activité des élèves :** Ils analysent, comparent avec des cartes qu'ils connaissent, comprennent la logique du design.
 - **Rôle de l'enseignant(e) :** Guider la discussion et s'assurer que les consignes sont comprises par tous.
 - **Phase 2 : Inspiration (10 min) - "La Banque de Pouvoirs"**
 - **Action de l'intervenante :** Animation d'un brainstorming collectif au tableau pour créer une "banque de mots" pour les "Types" (Naturel, Magique, Mécanique...) et les "Pouvoirs" (Invisibilité, Chance, Sagesse...).
 - **Activité des élèves :** Ils proposent des idées, enrichissant ainsi le vocabulaire de toute la classe.
 - **Rôle de l'enseignant(e) :** Noter les propositions au tableau.
 - **Phase 3 : Action (35 min) - "L'Atelier des Designers"**
 - **Action de l'intervenante :** Je guide les groupes dans la phase de maquettage. Leur mission : transférer les informations de leur histoire vers la carte. Où placer le titre ? Comment résumer la capacité spéciale en une phrase ? Ils font un brouillon au crayon.
 - **Activité des élèves :** Ils synthétisent, choisissent les informations les plus percutantes, et organisent leur espace.
 - **Rôle de l'enseignant(e) :** Aider les groupes qui ont des difficultés à synthétiser leur texte ou à organiser l'espace.
- **Votre Mission entre les Interventions :**
 - **En Arts Plastiques :** Dédier une ou deux séances à la finalisation méticuleuse des cartes. C'est l'étape de la mise en couleur, de l'encrage au feutre noir, du collage de la photo... pour un rendu de qualité.

FICHE ACTION 4/4 : L'ART DES GUIDES DU MUSÉE

- **Objectif Pédagogique de la Séance** : Développer des compétences d'expression orale pour valoriser son travail et le transmettre à un public.
- **Votre Rôle en Amont** : Avoir les cartes finalisées et les objets prêts. Préparer un petit espace pour les présentations.
- **Déroulé Détaillé de l'Intervention (1h)** :
 - **Phase 1 : Connexion (10 min) - "Le Secret d'un Bon Guide"**
 - **Action de l'intervenante** : Discussion collective : "Quand vous visitez un musée, qu'est-ce qui vous donne envie d'écouter le guide ?".
 - **Activité des élèves** : Ils partagent leurs expériences et définissent les critères d'une bonne présentation orale.
 - **Rôle de l'enseignant(e)** : Noter les critères au tableau (parler fort, regarder les gens, sourire...).
 - **Phase 2 : Inspiration (10 min) - "La Technique du Pitch"**
 - **Action de l'intervenante** : Je donne 3 astuces pour une présentation réussie : 1. Une accroche mystérieuse. 2. Raconter l'histoire (pas la lire). 3. Une chute qui révèle le pouvoir de l'objet.
 - **Activité des élèves** : Ils écoutent et prennent des notes mentales.
 - **Rôle de l'enseignant(e)** : S'assurer que les 3 astuces sont bien comprises.
 - **Phase 3 : Action (40 min) - "Le Grand Oral et le Rituel Secret"**
 - **Action de l'intervenante** : Chaque groupe prépare son pitch de 2 minutes. Ensuite, ils passent à tour de rôle. Je coache chaque groupe sur sa prestation. À la fin de la présentation réussie de chaque groupe, j'introduis le **rituel secret** ("Formule de Révélation" pour les C2, "Serment des Explorateurs" pour les C3) qu'ils réalisent pour "activer" leur carte.
 - **Activité des élèves** : Ils s'entraînent, présentent, écoutent les autres, et participent au rituel final.
 - **Rôle de l'enseignant(e)** : Gérer le temps, encourager les élèves, et participer au rituel pour lui donner de l'importance.
- **Votre Mission pour la Suite du Projet** :
 - **Le "Conservateur du Musée"** : Mettre en place la scénographie de l'exposition dans l'école avec vos élèves.
 - **L'Archiviste Numérique** : Scanner ou photographier en haute qualité chaque carte et les envoyer pour la création du "Grand Musée Numérique de la Vesle et des Coteaux de la Montagne de Reims".
 - **Il serait bon de préparer également les versions numériques des histoires des objets (retapées sur doc), à joindre avec les photos des objets et des cartes.**