

Activité : La cinématique

Cette première activité sert à la compréhension de l'histoire d'Euryno. C'est une étape obligatoire pour les apprenant-joueurs. Le formateur pourra choisir un ou plusieurs niveaux de difficulté en fonction du groupe.

Cinématique du chapitre 1

Au début du chapitre 1 de l'aventure, les apprenant-joueurs visionnent la cinématique d'introduction et sont invités à restituer ce qu'ils ont compris de la situation initiale. L'objectif de la cinématique est de comprendre le contexte de l'aventure. Dans ces activités les apprenant-joueurs vont travailler sur la compréhension écrite, la production orale et, en niveau **transposition** sur la production écrite.

Instructions pour le formateur :

- Pour cette séance prévoir une feuille A3/poster/tableau
- Photocopier les **fiches A** et **B** pour chaque binôme
- Visionner la cinématique d'Euryno (en individuel, en binôme, ou en collectif).
⇒ S'arrêter lorsqu'on arrive à la scène de Kaméha qui est dans sa chambre

Objectif général : Comprendre une présentation historique dans un contexte imaginaire

Imitation +

Durée globale :

Phase de jeu et explication des consignes 5-7 min, phase en binôme 10 min, phase en collectif 20 min

Capacités mobilisées :

- Identifier l'information pertinente sur la plupart des écrits simples
- Décrire brièvement un événement, une activité ou une personne
- Raconter brièvement une histoire

Indicateurs :

Répond correctement à des questions simples autour des textes

Identifie les informations essentielles d'un texte : quoi ? qui ? comment ? où ? quand ? Pourquoi ?

Utilise de courtes séries d'expressions ou de phrases

Utilise le présent, le passé composé, l'imparfait, le futur proche et le futur simple

Consigne:

Avant de commencer la séance le formateur découpe les narratifs de la **fiche B** et les distribue à chaque binôme. Distribuer la **fiche A** également.

Phase en binôme (10 minutes)

Inviter chaque binôme à apparier les images aux narratifs correspondants.
Attention : il y aura une image avec deux textes.

Phase en collectif (20 minutes)

Inviter les apprenant-joueurs à résumer l'histoire en répondant aux questions suivantes :

- Comment s'appelait le continent ?
- Que s'est-il passé suite à un accident ?
- Comment s'appelle le monstre ?
- Qui a sauvé les habitants ?
- Où est Scylla maintenant ?
- Quel est son projet ?
- De qui a-t-il besoin ?
- Comment essaie-t-il de communiquer ?
- Qu'est devenu Euryno ?

Production finale :

Le formateur va donc résumer l'histoire en écrivant les réponses sur une feuille/poster/tableau qui va rester affiché tout au long du parcours.

Adaptation ++

Durée globale :

Phase de jeu et explication des consignes 5-7 min, phase en binôme 10 min, phase en collectif 15 min

Capacités mobilisées :

Identifier l'information pertinente sur la plupart des écrits
Reformuler et synthétiser des éléments compris après une lecture
Raconter une histoire

Indicateurs :

Choisit ce qu'il/elle doit dire en fonction de l'objectif
Les réponses apportées aux questions relatives à la lecture sont exactes
La description orale d'une situation est correctement construite

Consignes :

Avant de commencer la séance le formateur découpe les éléments des **fiches A** et **B**. Distribuer le matériel.

Phase en binôme (10 minutes)

Inviter chaque binôme à appairer les images aux narratifs correspondants et les mettre en ordre logique et chronologique.

Attention : il y aura une image avec deux textes.

Phase en collectif (15 minutes)

Inviter les apprenant-joueurs à raconter l'histoire en reformulant les narratifs, avec leurs propres mots.

Production finale :

Le formateur va donc annoter les réponses sur une feuille A3/poster/tableau qui va rester affiché tout au long du parcours.

Transposition +++

Durée globale :

Phase de jeu et explication des consignes 5-7 min, phase en binôme 10 min, phase en collectif 20 min

Capacités mobilisées :

Identifier des données manquantes dans une documentation

Ecrire des textes descriptifs, narratifs, clairs, détaillés, bien construits

Comparer son propre point de vue à celui d'un autre

Indicateurs :

Identifie les informations pertinentes

Les réponses apportées aux questions relatives à la lecture sont exactes

Dans une situation de débat, l'argumentation est construite

Utilise des connecteurs logiques pour exprimer la comparaison, la cause, l'addition, le but et la conséquence

Consignes :

Avant de commencer la séance le formateur découpe les éléments de la **fiche A** et les distribue à chaque binôme.

Phase en binôme (10 minutes)

Inviter chaque binôme à choisir des images pour raconter l'histoire d'Euryno et donner la consigne d'écrire un narratif par image.

Annoter les mots suivants comme suggestions :

- Euryno, Scylla, Atlantes, Talos, portail, tour énergétique

Phase en collectif (20 minutes)

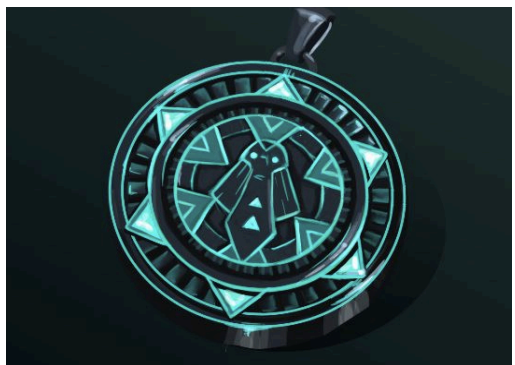
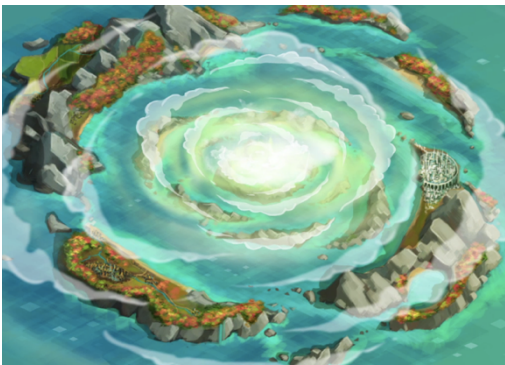
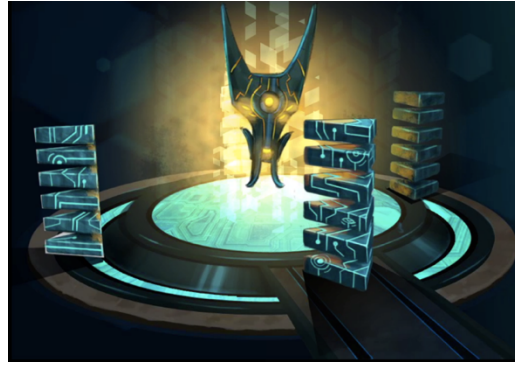
Inviter les binômes à restituer leurs narratifs à l'oral, débattre sur lequel choisir.

Il doit être bref, mais riche en informations.

Production finale :

Le formateur va donc annoter les réponses sur une feuille A3/poster/tableau qui va rester affiché tout au long du parcours.

FICHE A



FICHE B

Il y a près de cinq siècles, grâce à leur technologie avancée, les Atlantes vivaient en paix sur l'ancien continent d'Euryno.

Mais un jour, suite à un accident, un portail dimensionnel s'ouvrit dans l'une de leurs tours énergétiques.

Scylla, un grand prédateur de l'autre monde, réussit à franchir le portail avant qu'il ne se referme.

Il se mit en chasse, et aurait exterminé tous les Atlantes sans l'intervention de Talos, le gardien d'Atlas.

Talos réussit à enfermer Scylla dans la tour, mais trop tard : le continent était ravagé, et les rares survivants s'éparpillèrent.



Pour cela, il aurait besoin d'un descendant des anciens Atlantes, dont le patrimoine génétique permettrait de contrôler la tour...

Dans sa prison, Scylla réfléchit à un stratagème pour rouvrir le portail et inviter ses frères sanguinaires à le rejoindre.

Euryno, à moitié englouti, était devenu un archipel. Les survivants bâtirent une nouvelle civilisation et oublièrent le cataclysme.

Mais Scylla, au fil des siècles, avait envoyé des médallions pour appeler à lui des personnes compatibles, pouvant servir de clef à sa prison...

