



Fiche Pédagogique (GS- CP)

Objectifs généraux :

- Faire découvrir la vie à bord d'un paquebot et le fonctionnement des grandes croisières.
- Stimuler l'imagination et la créativité des enfants à travers des activités inspirées de l'univers du burlesque de Buster Keaton.
- Développer des compétences en motricité, langage, observation, et coopération.

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectifs :

- Enrichir le vocabulaire spécifique à la mer et aux bateaux modernes.
- Encourager la prise de parole en collectif et l'imagination à travers la lecture d'images ou des récits.

Activités :

1. Vocabulaire : Introduire des termes spécifiques liés au paquebot : « pont », « cabine », « passerelle », « hélice », « moteur », « escale », « croisière ». Ce vocabulaire aidera les élèves à décrire les scènes du film dont ils se souviennent.



2. Observation et description : Montrer des photos de paquebots et décrire ce qu'ils voient (grands ponts, cabines, piscines, etc.).

3. Proposer la lecture d'une lettre ou deux de Pauline de l'album **Pauline voyage** Avec *Pauline voyage*, Marie Desplechin et François Roca livrent au jeune lecteur un album malin et drôle. Ils exploitent avec subtilité et humour le point de vue d'une enfant qui ne comprend pas tous les enjeux de l'aventure qu'elle va vivre.



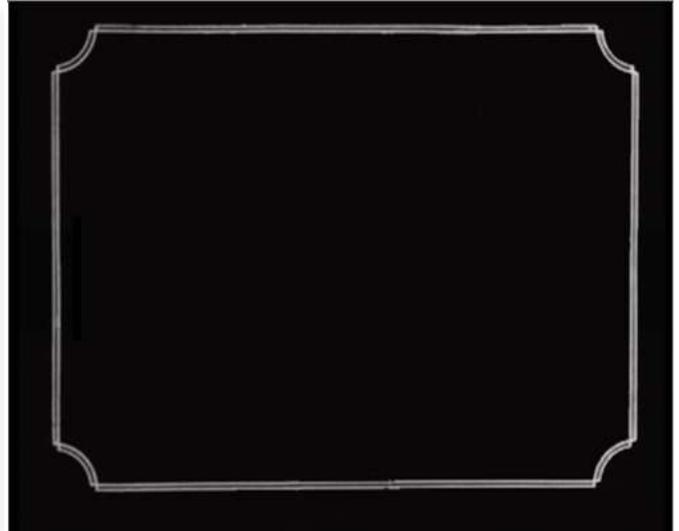
Ces quinze jours, qui vont la conduire au Spitzberg, île de Norvège située dans le Svalbard, sur un paquebot de luxe des années trente, représentent un petit roman d'initiation qui permet à la jeune héroïne de s'ouvrir au monde et aux autres.

4. Aider les élèves à comprendre les clés de lecture d'un film muet en noir et blanc.

Prévenir les élèves de la présence de cartons, d'intertitres.

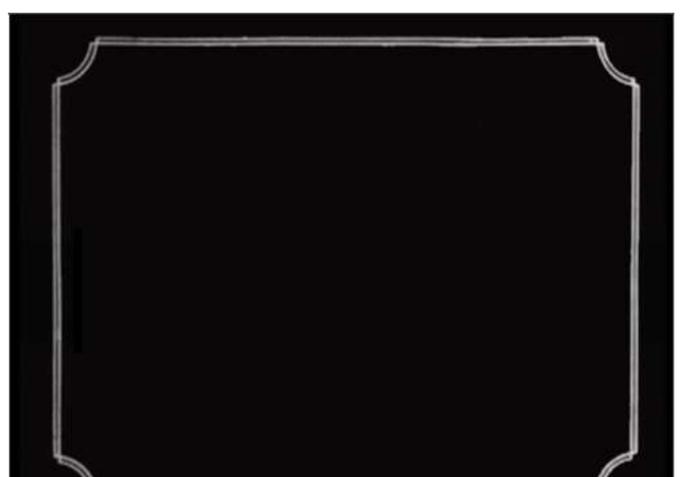
Vous avez deux options :

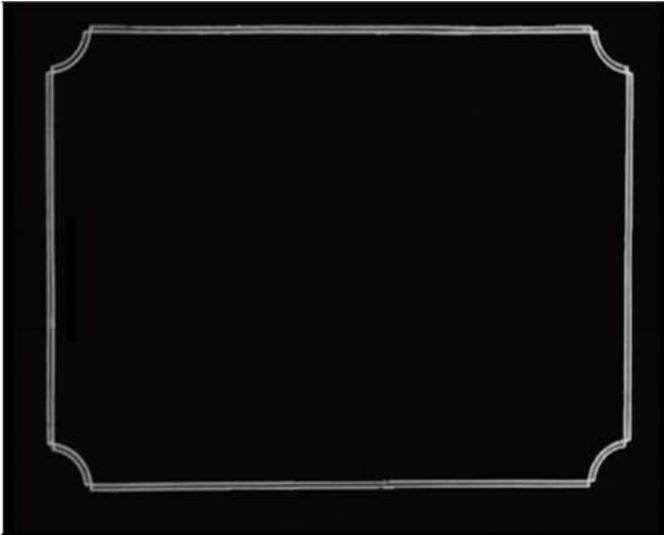
- Soit vous laissez les élèves découvrir la situation de départ au moment de la projection du film.
- Soit vous les préparez en leur racontant ce qui se passe au début.



Mise en œuvre :

- **Étape 1** : Visionner une scène clé du film (par exemple, lorsque les personnages montrent de la peur ou de la joie).
- **Étape 2** : Discussion en groupe sur les émotions ressenties par les personnages (Qu'ont-ils ressenti ? Pourquoi ?).
- **Étape 3** : Ecrire sur les cartons le dialogue que élèves perçu





2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs :

- Développer la coordination motrice et la capacité d'imitation à travers des jeux corporels inspirés du burlesque de Buster Keaton.
- Travailler l'équilibre et l'agilité dans des parcours ludiques.

Activités :

Jeux de mime burlesque : Reproduire des gestes comiques inspirés de Buster Keaton (faire semblant de glisser sur une flaque d'eau).

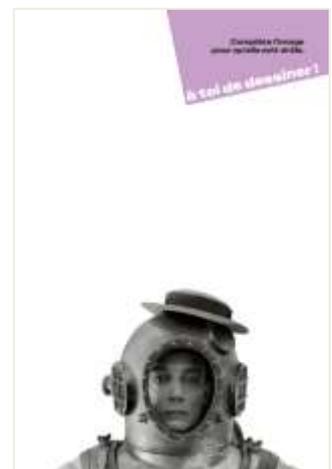
3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs :

- Stimuler l'imaginaire et la créativité à travers des productions plastiques et théâtrales.
- Découvrir le burlesque en s'inspirant de l'univers maritime du Navigator.

Activités :

Arts plastiques : Comment rendre un photogramme drôle ? Utiliser le collage ou le dessin pour permettre aux élèves de créer un production qui fera sourire le spectateur.



4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectifs :

- Travailler les notions d'espace et de temps en lien avec la croisière.
- Développer la logique à travers des activités de repérage et de séquençage.

Activités :

Jeux d'orientation : Les élèves doivent retrouver où se cache le capitaine en suivant des indices (ex : « Le capitaine est à l'avant du bateau, près des cabines »).

Explorer le monde

Objectifs :

- Sensibiliser les élèves au contexte du film, objets réel ou imaginaires...

1. Découvrir l'époque : Faites un petit retour sur l'époque des années 1920, en expliquant que les technologies étaient très différentes et que les télévisions n'existaient pas encore. Vous pouvez montrer des objets ou des photos anciens pour enrichir l'expérience. Par exemple, montrez une vieille caméra ou une affiche de cinéma de l'époque.



2. Voici une liste d'objets qui étaient courants dans les années 1920 mais qui ont disparu ou sont devenus rares aujourd'hui :

- Phonographe à manivelle : un appareil permettant de lire des disques en vinyle, fonctionnant sans électricité grâce à une manivelle.
- Machine à écrire mécanique : les machines à écrire étaient largement utilisées pour la correspondance et la rédaction de documents, avant l'avènement des ordinateurs et des imprimantes.
- Téléphone à cadran rotatif : les téléphones avec un cadran rotatif nécessitaient de tourner un disque pour composer un numéro, une technologie remplacée par les téléphones à touches puis par les smartphones.
- Lampes à pétrole : avant l'électricité omniprésente, les lampes à pétrole étaient utilisées pour éclairer les maisons, en particulier dans les zones rurales.
- Caméra à manivelle (caméra à film 35 mm) : ces caméras fonctionnaient en tournant une manivelle pour enregistrer des films sur pellicule. Elles ont été remplacées par des caméras électroniques, puis numériques.
- Glacière (Icebox) : un meuble en bois ou en métal qui utilisait des blocs de glace pour conserver les aliments au frais, avant la généralisation des réfrigérateurs électriques.
- Gramophone : un appareil à grand pavillon pour écouter de la musique enregistrée sur des disques, souvent confondu avec le phonographe mais utilisé surtout à des fins de loisirs.
- Chemin de fer électrique miniature : Bien que des trains miniatures existent encore, les versions mécaniques avec moteur à ressort ou alimentées par des fils électriques directs étaient plus communes dans les années 1920.
- Stylos à réservoir d'encre à remplir : les stylos-plumes que l'on remplissait d'encre à l'aide d'une pipette ou d'un piston. Ils ont progressivement laissé place aux stylos à bille jetables.
- Lecteur de film (projecteur de films muets) : les projecteurs utilisés pour visionner des films muets dans les cinémas ou à la maison étaient beaucoup plus volumineux et mécaniques, remplacés aujourd'hui par des technologies numériques.
- Lunettes Pince-nez : ce type de lunettes, sans branches, qui se pinçait sur le nez était courant dans les années 1920, mais il a été remplacé par des lunettes à montures plus pratiques.
- Appareils de radiodiffusion à galène : avant les postes de radio à lampe ou transistor, les postes à galène (radio cristalline) étaient utilisés pour capter les émissions de radio.
- Cloche de table pour appeler le personnel de maison : utilisée dans les grandes maisons bourgeoises pour appeler le personnel, cette cloche a été largement remplacée par des systèmes électriques puis électroniques.
- Véhicules avec démarrage à manivelle : certains véhicules des années 1920 devaient être démarrés manuellement avec une manivelle avant l'arrivée du démarreur électrique.
- Fer à repasser à charbon : avant les fers à repasser électriques, ces fers se remplissaient de charbon incandescent pour chauffer la semelle.



- Sifflet à vapeur (dans les usines et gares) : utilisés pour signaler le début et la fin des journées de travail ou l'arrivée des trains, ces sifflets ont été remplacés par des systèmes modernes de communication.

Ces objets témoignent d'une époque où les innovations technologiques étaient différentes, mais ils ont été remplacés ou sont devenus obsolètes avec l'arrivée de nouvelles inventions.

D'autres ressources vous sont proposées dans le DIGIPAD

<https://digipad.app/p/935316/7ecba60de6b91>

