

## GRILLE DESCRIPTIVE DE SCENARIO PEDAGOGIQUE

**Intitulé de la séquence/séance : POEMON GO, déclamez-les tous !**

**Auteur du scénario et établissement : L. Lemoine et M.-A. Limayrac**

### DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE LA SEANCE / SEQUENCE :

Cette animation d'ouverture culturelle et artistique se déroule pendant le Printemps des Poètes. Il s'agit pour les élèves de trouver dans le collège des Poémons, monstres-poèmes réalisés par une classe de 6ème avec leur enseignante de français, puis de les réciter aux adultes pour les attraper. Ce jeu-concours est organisé à la manière du jeu vidéo en réalité augmentée « Pokémon GO », grâce aux tablettes du CDI (mais il peut être mis en place sans tablettes). C'est une façon de rendre vivantes les chimères poétiques créées par les élèves, et de les partager avec la communauté éducative.

### OBJECTIFS

Objectifs transdisciplinaires :

- Développer une approche ludique de la poésie.
- Valoriser les productions poétiques des élèves.
- Aller vers l'autre.

PEAC :

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres.
- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production.

Socle commun :

- L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée.
- Il adapte sa lecture et la module en fonction de la nature et de la difficulté du texte.
- L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques.

Objectifs disciplinaires :

Lettres cycle 3 :

Oraliser une œuvre de la littérature orale ou écrite  
Renforcer la fluidité de la lecture  
Produire des écrits variés  
Entrées 6ème : La création poétique / Le monstre

Géographie cycle 3 :

- Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique.
- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.

<b>RESSOURCES PEDAGOGIQUES</b>	
Documents fournis à l'élève : (Fiche de guidance, fiche de consignes, document à compléter...)	- une fiche-guide pour la course d'orientation (uniquement pour la classe créatrice des Poémons). - un bulletin de participation papier, avec des cases à signer pour chaque Poémon déclamé, et avec les indications de lieux et de personnes à consulter pour les trouver (pour tous les participants à l'action)
Ressources, supports d'information utilisés : (Ressources papier, numériques, en ligne.....)	-Des « Poémons » en papier, traduits en Qrcodes et affichés sur les murs. -Des « Poéballs » en papier (carte en double-cercles pliées en deux, contenant un dessin et le poème associé) glissées dans les poches de certaines personnes de la communauté éducative.
<b>MODALITES DE MISE EN ŒUVRE</b>	
Niveau :	Les monstres-poèmes sont créés en amont par une classe de 6ème, mais tous les collégiens peuvent participer au jeu-concours qui en découle
Travail individuel, par groupe ?	Activités 6ème : par groupe      jeu-concours : participation individuelle
Durée :	Une séquence de Français + 1h Géographie + 2 à 3 semaines de jeu-concours
Intervenants :	Professeure-documentaliste, enseignante de Français, enseignante de Géographie, personnes volontaires
Support horaire (emploi du temps classe ? heure de permanence, ? Dispositifs ?...):	Création des monstres-poèmes : horaires de Français Test du jeu : horaire de Géographie Jeu-concours : horaires de permanence
Lieu :	Tout l'établissement
Matériel (vidéoprojecteur ou TBI, nombre d'ordinateurs, logiciels à installer...):	Tablettes ( facultatives : les poèmes peuvent être affichés sous format textuel et non en Qrcodes) Unitag.io : générateur de Qrcode en ligne
<b>DEROULEMENT</b>	
Description du déroulement des séances de la séquence ou de la séance :	<p><b><u>Étape 1 : séquence en cours de français, animée par l'enseignante de français :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- À deux, faire créer des chimères associant un animal et un objet ou un végétal, et imaginer le nom de cette chimère, sous forme de mot-valise associant le nom de l'animal et celui de l'objet.</li> <li>- Faire également dessiner ces chimères aux élèves.</li> <li>- Faire créer un poème court à la forme imposée (Haïku ou quatrain par exemple) avec des contraintes (mètre, rimes) pour chaque chimère créée, sur le modèle des poèmes étudiés pendant la séquence sur la création poétique (Queneau, Tzara).</li> </ul> <p><b><u>Étape 2 : mise en forme des Poémons, par la professeure-documentaliste :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- transmettre les dessins d'élèves à un dessinateur, ou un élève doué en dessin « manga », qui les réinterprétera</li> </ul>

	<p>« façon Pokémon », puis les présenter à la classe pour faire émerger ce terme, et expliquer la suite du projet aux élèves : créer un jeu à la manière de Pokémon Go dans le collège.</p> <p>- Grâce à l'outil en ligne Unitag.io, créer les Qrcodes à afficher (à partir des textes des poèmes) et les Poéballs à distribuer (carte en double-cercles pliés en deux, contenant un dessin et le poème associé). Les QRcodes peuvent être créés par les élèves si on le souhaite, même si cette manipulation n'a que peu d'intérêt au niveau pédagogique.</p> <p><b><u>Étape 3 (facultative) : test du jeu : course d'orientation animée par l'enseignante de Géographie :</u></b></p> <p>- Afficher les Qrcodes dans différentes salles de l'établissement (ou transmettez aux adultes qui s'y trouvent des « poéballs » contenant le poème : ils devront ensuite les remettre aux élèves).</p> <p>- Créer une course d'orientation : par groupe de 3, les élèves de 6èmes devront se rendre dans une salle indiquée sur la fiche-guide par des directions (Nord, Sud, etc.) et un itinéraire, à l'aide d'une boussole et d'un plan. Chaque groupe doit se diriger dans une salle différente. Une fois le lieu trouvé, les élèves doivent récupérer le Poémon présent, en flashant le Qrcode et/ou en le récupérant de la part d'un adulte présent. Ils l'entourent sur leur fiche-guide (qui comprend les images de tous les Poémons).</p> <p><b><u>Étape 4 : généralisation du Jeu pour le Printemps des Poètes :</u></b></p> <p>- Réfléchir à la façon dont on dispose les Poémons dans l'établissement en fonction de(s) objectif(s) éducatif(s) que l'on souhaite privilégier (voir bilan).</p> <p>- Préparer un bulletin de participation : sous chaque image de Poémon, mettre une case où signer une fois que l'élève a attrapé le Poémon. Pour attraper un Poémon, l'élève doit trouver le Qrcode, le flasher, et réciter le poème à la professeure-documentaliste (et/ou aux adultes et élèves impliqués), qui signe le bulletin. Si l'élève bafouille plus d'une fois, le Poémon s'est échappé, il faudra revenir le chasser un autre jour !</p> <p>- Prévoir quelques cadeaux si on souhaite transformer cette animation en jeu-concours. Communiquer sur cette animation auprès de la communauté éducative, notamment pour que tous comprennent les objectifs éducatifs et culturels de cette action.</p>
<b>BILAN</b>	
Synthèse de la séquence/séance, remédiation envisagée ?	Nous avons fait le choix du jeu-concours, avec petits lots à gagner pour les meilleurs chasseurs de Poémons, afin de accentuer l'effet « événementiel » de l'action. 13 Poémons ont été créés et diffusés dans l'établissement.

La disposition des Poémons que nous avons privilégiée :

- Sur les murs du CDI sous forme de Qrcodes (car des tablettes sont présentes au CDI).
- Sur certaines pages du site web d'établissement « Notre CDI à nous » (pour inciter à la découverte et à la navigation dans ce site web).
- Dans les poches des élèves de la 6ème ayant créé les Poémons (pour valoriser leur travail en les intégrant à l'action, et pour inciter aux échanges entre élèves)
- Dans les poches des enseignants ayant participé aux premières étapes de ce projet, sous forme de Poéballs en papier, plastifiées.
- Dans les poches du CPE, Principal et Principal adjoint, sous forme de Poéballs (pour inciter à s'adresser à eux dans un contexte différent, et car ce sont des personnes « impressionnantes » pour les élèves : réciter à voix haute un poème amusant devant elles est un véritable défi ! )

*En fonction de vos objectifs, cette disposition peut évoluer :*

- *Pour inciter aux échanges avec des personnes moins connues des élèves (COP, AS, ATOSS...)*
- *Dans des salles précises, pour découvrir l'établissement en 6ème (à faire en début d'année)*
- *Dans des livres particuliers, pour faire découvrir une sélection spécifique, ou travailler les compétences de recherche d'ouvrages sur BCDI*
- *Uniquement dans différentes pages web d'un site d'établissement à faire découvrir (ENT, E-sidoc...)*

Bilan de l'action :

Ce projet a beaucoup plu aux élèves, et nous avons eu de très nombreux participants, principalement en 6ème-5ème. Nous avons craint des débordements (attitude vis-à-vis des élèves de la classe de 6ème, moqueries sur la qualité des poèmes de la part d'élèves plus âgés, demandes trop pressantes ou impolies, trop d'excitation générale...), mais les élèves se sont montrés très respectueux du travail des 6èmes, des tablettes et des personnes engagées dans l'action.

Différents niveaux d'implication ont été remarqués : beaucoup d'élèves se sont complètement pris au jeu dès le jour de lancement : il leur était indispensable de chasser tous les Poémons le plus vite possible, soit dans le but de gagner les petits cadeaux du concours, soit simplement pour être parmi les meilleurs chasseurs, par goût pour le jeu. Parallèlement, la majorité des 4èmes-3èmes qui ont participé s'y sont d'abord intéressés pour chasser l'ennui pendant une heure de permanence passée au CDI, sans forcément aller ensuite chasser ceux dans les poches des

personnes. Enfin, de nombreux élèves de 6ème-5ème ne souhaitaient pas « participer à la compétition » mais seulement jouer pour le plaisir et suivre l'avancée du jeu : beaucoup participaient en aidant et accompagnant les camarades qui avaient un bulletin, sans prendre un bulletin eux-mêmes.

Le fait de devoir réciter à voix haute les poèmes est vécu comme un moment certes amusant, mais également stressant pour les élèves. Ils faisaient donc preuve de beaucoup de solennité lors de leurs récitations, ce qui a amusé et impressionné les adultes participants. C'est peut-être aussi cet élément « stressant » qui a permis qu'il n'y ait pas de débordement, et que les élèves aient pris cette action « au sérieux ».

Voir les élèves réciter des poèmes dans les couloirs et les Poéballs de leurs collègues ont également suscité la curiosité de plusieurs enseignants non sollicités dans cette action, et de ce fait demandeurs d'explications, voire pour certains frustrés de ne pas avoir eu, eux aussi, une Poéball dans la poche !

Les seules difficultés ont été le temps passé à préparer l'action (photocopies, découpage, plastification...), et le temps pris pour écouter les récitations du fait du nombre de participants (certainement l'équivalent d'une semaine à temps plein pour la professeure-documentaliste par exemple). Il était également difficile d'anticiper sur l'engouement ou non des élèves, et donc d'évaluer la durée du jeu. Nous avons laissé 3 semaines aux élèves pour chasser les Poémons, or deux semaines auraient été largement suffisantes au vu de leur motivation, et cela aurait également été plus confortable pour les adultes participants.

Pour garder une trace de cette action, un petit livre a été réalisé et mis à disposition au CDI, regroupant les différents dessins et poèmes créés pour l'occasion.