

Édition de référence :
Folio Junior Textes classiques
n° 1693.

Séquence réalisée par
Bruno Cossou,
professeur de lettres
au lycée Stendhal
à Aiguillon (47).

Séquence

CLASSES DE SIXIÈME

FOLIO JUNIOR
TEXTES
CLASSIQUES

Fables

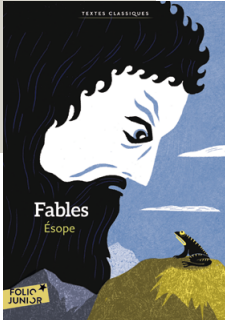
Ésope

L'intérêt pédagogique

Cette séquence s'inscrit au sein de l'objet d'étude intitulé « Résister au plus fort : ruses, mensonges et masques » en classes de sixième. Elle exploitera le recueil des *Fables* d'Ésope en tant qu'objet, notamment à travers une mise en perspective des textes avec leurs illustrations, puis donnera au jeune lecteur des outils analytiques tant sur des questions de langue (étude des champs lexicaux, valeur des temps pour les verbes d'état et d'action, etc.) que sur une vision plus diachronique, à travers une mise en rapport stylistique comparant le modèle antique à celui de Jean de La Fontaine. En guise de fil rouge, des productions écrites permettront à l'élève d'édifier petit à petit sa propre fable, et ce en pleine conscience des procédés qui président à leur création. Une grille d'auto-évaluation appuiera cette mise en autonomie.

SOMMAIRE

Séance 1 › Ésope, à la croisée du mythe et de la réalité	p. 2
Séance 2 › Découvrir une fable	p. 4
Séance 3 › Ce que l'on doit aux étoiles	p. 5
Séance 4 › Les étapes de la vie	p. 6
Séance 5 › Le groupe nominal	p. 7
Séance 6 › Atelier d'édition	p. 8
Séance 7 › Négociier sa vie	p. 10
Séance 8 › Faire voyager le lecteur	p. 11
Séance 9 › L'héritage d'Ésope	p. 13
Séance 10 › Quand l'image renforce les mots	p. 14
Séance 11 › Évaluation de fin de séquence	p. 15



Ésope, à la croisée du mythe et de la réalité

Dominante

› Lecture-découverte de l'objet livre

Objectif

› Comprendre des textes, des documents et des images, puis les interpréter

---> *Support de travail* : les illustrations de Rémi Saillard et le carnet de lecture.

I. Comparons vos idées à celles d'Ésope

1. Donnez un titre à chacune des illustrations ci-dessous.

Image n° 1

Image n° 2

Image n° 3



2. Rendez-vous à présent aux pages 8 (image n° 1), 34 (image n° 2) et 48 et (image n° 3).

Placez les numéros des images après les affirmations qui leur correspondent.

a) Le titre de la fable correspond parfaitement à ce que montrent les images : n° et

b) Il faut lire la fable pour bien comprendre l'image : n°.....

c) L'image n° évoque la surprise, tandis que l'image n° le dialogue et l'image n° une confrontation.

3. Parmi les propositions suivantes, soulignez celles qui, selon vous, correspondent aux *Fables d'Ésope* : monde des animaux ; monde des humains ; variété ; pauvreté ; ancien ; moderne ; égalité ; inégalités ; action ; inaction ; utile ; inutile.

II. Le mythe et la réalité

Lisez le carnet de lecture, p. 81-86.

1. Pourquoi peut-on dire que la vie d'Ésope fut difficile ?

Citez au moins deux éléments qui le prouvent.

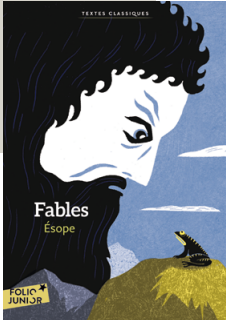
2. Comment son problème de bégaiement s'est-il résolu ?

Cela vous semble-t-il possible ?

3. Pourquoi peut-on dire que les mythes étaient aussi importants que la réalité durant l'Antiquité ?

4. Comment Ésope a-t-il profité de cette liberté nouvelle ? A-t-il toujours été prudent ?





Ésope, à la croisée du mythe et de la réalité (suite)

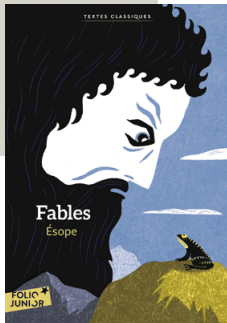
III. Faisons le point

Complétez la leçon avec les mots suivants en veillant à bien les accorder :
réalité ; fabuliste ; humain ; varié ; mythe ; Fortuna ; Antiquité ; animal.

Les *Fables* d'Ésope nous donnent à voir des situations À travers des scènes exposant des, c'est avant tout des qu'Ésope dresse un portrait. Nous ignorons si lui a délié la langue, car ce qui nous est parvenu de sa vie mêle le et la, mais ce grand de l'..... sut faire un étonnant usage de sa liberté nouvellement acquise : en en faisant profiter l'ensemble de l'humanité.

TICE

Un quiz de sept questions est mis à votre disposition sur le site : www.kahoot.com
Il vous suffit de rentrer le code PIN 05891941 pour y accéder.



Découvrir une fable

- **Dominante**
- › Lecture analytique
- **Objectifs**
- › Comprendre un texte littéraire et l'interpréter, contrôler sa compréhension et être un lecteur autonome
- › Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte

---> *Support de travail* : « L'Aigle, le Choucas et le Berger ».

I. « Je me sers des animaux pour instruire les hommes » (Jean de La Fontaine, XVII^e s.)

1. La mise en scène des animaux...

- a) Décrivez, avec vos propres mots, le comportement du choucas. Vous pouvez utiliser des adjectifs pour donner de la précision à votre réponse.
- b) Pourquoi peut-on dire que ses chances n'égalent pas celles de l'aigle ?

2. ... pour instruire les humains

- a) Quel temps verbal est très utilisé dans les dix premières lignes de la fable ? À quels moments de la scène est-il utilisé ?

- b) Où se trouve la morale de cette fable ? Pourriez-vous la reformuler avec vos propres mots ?
- c) Quel temps verbal est utilisé dans la morale et pourquoi est-il différent du reste du texte ?

3. Au-delà des animaux

- a) « Couper les ailes » : cela peut-il se dire pour un être humain ? Dans quelles circonstances ?
- b) Pourquoi Ésope met-il en scène des animaux, selon vous ?

Boîte à outils

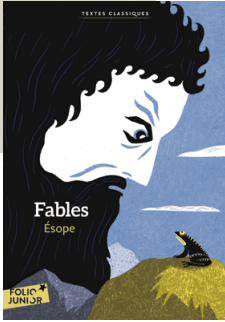
La valeur des temps verbaux.

- On nomme « valeur » d'un temps verbal l'utilisation que l'on fait de ce dernier et l'émotion que cela transmet. Ainsi, le **passé simple** permet ici de montrer des actions rapides dans la fable : « il s'abattit sur un bélier. »
- Le **présent de l'indicatif** a plusieurs valeurs mais, ici, c'est un présent de vérité générale. Il permet au fabuliste de rendre sa morale universelle, on ne peut pas la contredire.

II. Rédiger sa propre fable (partie 1)

1. Choisissez deux animaux que vous mettrez en situation dans votre fable. Ils doivent être différents, comme le sont l'aigle et le choucas.
2. Attribuez à ces animaux un *caractère* grâce aux adjectifs suivants : « peureux », « courageux », « naïf », « rusé », « cruel », « doux », « généreux », « égoïste », « grand », « petit », « fort », « faible ».

Ce que l'on doit aux étoiles



- **Dominante**
- › Lexique
- **Objectif**
- › Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots

----> *Support de travail* : « L'Astronome ».

I. Saisir les mots et leur étonnante origine

1. Trouver les mots

- a) Relevez le champ lexical de l'espace et du ciel dans la fable.
- b) Ce champ lexical se trouve-t-il plutôt au début ou à la fin du texte ? Vers quoi le lecteur est-il petit à petit orienté ?

Boîte à outils

Champs lexical et étymologie

- **Le champ lexical** est un ensemble de mots correspondant à un thème commun. Exemple du champ lexical de l'école : « tableau », « professeur », « élève », « classe », etc.
- **L'étymologie**, également nommée « racine » d'un mot parce qu'elle en expose la base, est la science qui s'intéresse à l'origine des mots. Il faut parfois remonter très loin en arrière pour la retrouver.

2. Apprendre à jouer avec

Le dictionnaire *Littré* nous dit que « astre » vient du latin « astrum », lui-même ayant pour origine le sanscrit (langue ancienne de l'Inde) « str ». Cela signifie « ce qui se disperse ». Ainsi, les astres se dispersent dans le ciel.

En observant les préfixes ou suffixes des mots suivants, déduisez l'étymologie du mot contenant le radical « astre » :

- **désobéir**, **désarmer**, **désastre** ;
- **gastronomie**, **astronomie**, **économie**.

Boîte à outils

Le suffixe et le préfixe

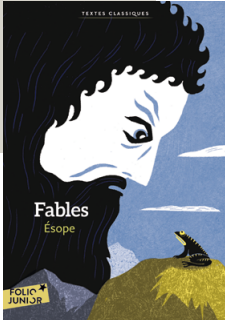
- **Le préfixe** est la partie d'un mot qui est placée avant son radical. Exemple : possible => impossible.
 - **Le suffixe** est la partie d'un mot qui est placée après son radical. Exemple : électrique => **électricité**.
- Les mots de la langue française proviennent pour la plupart du latin et du grec. Ainsi, « *astrum* » est devenu « astre » en français moderne.

II. Rédiger sa propre fable (partie 2)

1. Cherchez la définition des mots suivants :

« astrolabe », « astronaute », ainsi qu'« Astrée » (figure mythologique).

2. Au brouillon, mettez en situation les deux animaux que vous avez choisis et réfléchissez au lien qu'ils auront avec les mots suivants : « astrolabe », « astronaute », « Astrée ».



- **Dominante**
- › Lecture analytique
- **Objectifs**
- › Comprendre un texte littéraire et l'interpréter, contrôler sa compréhension et être un lecteur autonome
- › Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.

---> *Support de travail* : « Le Cheval, le Bœuf, le Chien et l'Homme ».

I. L'animalisation au service des idées d'Ésope

1. L'intelligence donnée par Zeus : la mêtis

- a) Après avoir lu la définition de la mêtis dans la boîte à outils, expliquez en quoi l'homme en est ici doté. Qu'en est-il des animaux ?
- b) Cette intelligence lui apporte-t-elle le bonheur ? Relevez un passage du texte pour illustrer votre réponse.
- c) Dans « Le Cheval, le Bœuf, le Chien et l'Homme », quel rôle joue la mêtis selon vous ?

Boîte à outils

Comprendre la notion de mêtis dans l'Antiquité.

Mêtis était la seconde épouse de Zeus et la mère d'Athéna. Ses armes sont la ruse et l'intelligence ; lorsqu'elle accorde les bienfaits de ses pouvoirs aux mortels, ces derniers sont animés par les plus grandes idées. Le Cheval de Troie imaginé par Ulysse est notamment dû à la mêtis.

2. Les étapes de la vie

- a) Comment Ésope parle-t-il des étapes de la vie de l'homme ?
- b) Attribuez un adjectif à chaque animal pour résumer son tempérament.
- c) Cette comparaison ne vaut-elle que dans la fable ou aussi dans la vie ? Développez votre réponse avec un exemple.

3. L'animalisation et l'apologue

- a) Quelle phrase résume l'intégralité de la fable ?
- b) En vous aidant de la boîte à outils ci-dessous, pouvez-vous dire ce qu'apporte l'animalisation à la situation ?

Boîte à outils

L'animalisation et l'apologue.

Les *Fables* d'Ésope, tout comme celles de Jean de La Fontaine au XVII^e siècle, appartiennent au genre de l'**apologue**. Les auteurs se servent d'animaux pour commenter les complexités de la vie humaine. On nomme « **animalisation** » le procédé qui consiste à évoquer des habitudes humaines sous les traits d'animaux qui, généralement, parlent et agissent comme nous.

II. L'énigme du Sphinx : de curieuses ressemblances

TICE

Faites une recherche sur l'énigme du Sphinx et Œdipe.

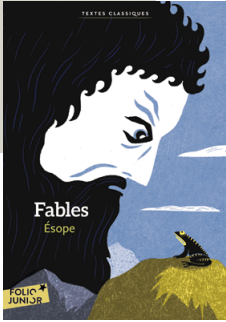
Notez sur votre cahier :

- l'époque durant laquelle elle a été imaginée ;
- les personnages qu'elle met en scène ;

- les éléments de l'énigme ainsi que son étonnante réponse ;

- et surtout le point commun avec le message et la structure de la fable que vous venez d'étudier !

Le groupe nominal



- **Dominante**
- › Grammaire
- **Objectif**
- › Identifier les constituants d'une phrase simple en relation avec son sens

---> *Support de travail* : « Les deux Escarbots », p. 44.

I. Observer et comprendre

« Un taureau paissait dans une petite île, et deux escarbots se nourrissaient de sa bouse. À l'arrivée de l'hiver, l'un dit à l'autre qu'il voulait passer sur le continent, afin que, étant seul, son camarade eût de la nourriture en suffisance, tandis que lui s'en irait là-bas pour y passer l'hiver. Il ajouta que, s'il y trouvait de la pâture en abondance, il lui en apporterait. Or, arrivé sur le continent, il y rencontra des bouses nombreuses et fraîches; il s'y établit et s'en nourrit. L'hiver passé, il revint dans l'île. Son camarade, le voyant gras et en bon corps, lui rappela sa promesse et lui reprocha de ne lui avoir rien rapporté. "Ne t'en prends pas à moi, répondit-il, mais à la nature du lieu : il est possible d'y trouver à vivre, mais impossible d'en emporter quoi que ce soit." On pourrait appliquer cette fable à ceux qui poussent l'amitié jusqu'à régaler leurs amis, mais pas plus loin, et qui refusent de leur rendre aucun service. »

1. Dans la phrase en gras, mettez entre crochets le nom de l'animal qui est le sujet de la fable.
2. Entourez le mot qui apporte une précision sur ce nom (un nombre, un aspect, etc.)
3. Dans la suite de la fable, surlignez les mots donnant une précision sur les noms communs soulignés.

Boîte à outils

Groupe nominal minimal et groupe nominal enrichi.

Le nom est le noyau du groupe nominal (GN). Le groupe nominal peut être minimal ou enrichi.

- Le GN minimal se compose du nom accompagné d'un déterminant.

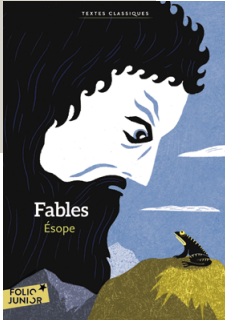
Exemple : *le chat*.

- Le GN enrichi se compose d'un GN minimal enrichi d'un adjectif épithète du nom noyau (*le petit chat*) ou d'un autre GN introduit par une préposition (*de, à, en, sans...*) qui a la fonction de complément du nom noyau (*le chat de ma voisine*).

II. Rédiger sa propre fable (partie 3)

En vous aidant de la leçon, créez différents groupes nominaux enrichis avec les deux animaux qui peupleront votre fable. Aidez-vous des exemples du tableau.

DÉTERMINANT	ADJECTIF	NOM COMMUN	COMPLÉMENT DU NOM
Une	petite	fourmi	–
La	–	cigale	du printemps
.....
.....
.....
.....

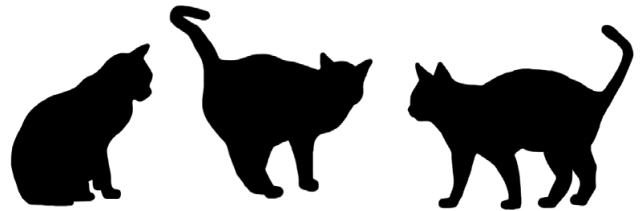


- **Dominante**
- › Arts plastiques, atelier d'écriture
- **Objectif**
- › Participer à des échanges dans des situations diversifiées

----> **Support de travail** : le début de votre fable et un feutre noir.

I. Ombres chinoises (45 minutes environ)

Avec votre professeur d'arts plastiques, vous élaborerez un atelier créatif : vous représenterez les deux animaux choisis pour votre future fable sous forme d'ombres chinoises. Vous dessinerez une ombre par animal, sur une feuille A4 sans carreaux. À droite, quelques exemples pour vous aiguiller.



II. Calligraphie (15 minutes environ)

On appelle « calligraphie » l'art de former de belles lettres. Cela vient des radicaux du grec ancien κάλλος (*kállōs*, « beau ») et γραφεῖν (*graphein*, « écrire »)

1. Au brouillon, rédigez tout d'abord le premier vers (ou la première phrase si vous écrivez en prose) de votre fable.
2. Au propre, écrivez la toute première lettre de votre poème dans une grande dimension (environ 5 cm de hauteur et 5 cm de largeur) en laissant un espace d'environ 8 cm sur la droite.

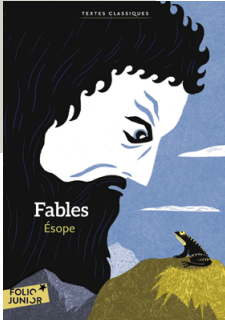


Boîte à outils

Les vers et la prose.

- On désigne par le mot **vers** une ligne en poésie. Le vers commence par une majuscule mais ne finit pas nécessairement par une ponctuation forte : il ne faut donc pas confondre le vers et la phrase. Un vers peut être rimé ou non, de même longueur que le suivant ou de longueur différente. Jean de La Fontaine rédigea ses fables en vers.
- La **prose** désigne tout ce qui n'est pas rédigé sous forme de vers : ce texte par exemple, ou vous-même lorsque vous parlez. Esopé a rédigé ses fables en prose.





III. Commencer à rédiger sa fable (1 heure environ)

1. Conseils

- Observez tout d'abord les caractères attribués à chaque animal à la séance 2.
- Pensez aux mots ayant la même racine qu'« astre » pour enrichir les sons de votre texte à la séance 3.
- Regardez les groupes nominaux enrichis établis dans la séance 5.

Vous disposez déjà de précieux éléments pour mettre en scène les deux animaux.

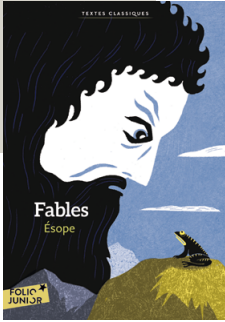
2. Consigne

Commencez à rédiger votre fable, en vers (10 vers environ) ou en prose (9 lignes environ). Vous en écrirez la morale plus tard, durant la séance 7.

Boîte à outils

Les ingrédients d'une fable

- Une **ruse** : vous devez la définir avant d'écrire afin d'orienter efficacement votre récit. Parlons-nous d'un vol ? D'un piège ?
- Deux **animaux**... voire un peu plus si vous vous sentez en forme. Mais attention : chacun doit apporter quelque chose au récit.
- Un **contexte** : une ferme, un champ, au pied d'un arbre, etc.
- Une **morale** : elle est en général située à la fin de la fable. Elle doit nous renvoyer à nos propres défauts. Elle est rédigée au présent de vérité générale.



- **Dominante**
- › Lecture analytique
- **Objectifs**
- › Comprendre un texte littéraire et l'interpréter, contrôler sa compréhension et être un lecteur autonome
- › Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.

----> *Support de travail* : « Le Loup et l'Agneau ».

I. Une fin inéluctable

1. Un échange trompeur

- a) Entre le loup et l'agneau, qui commence l'échange ? Pourquoi selon vous ?
- b) Comment les arguments du loup sont-ils décrits par le fabuliste ? Dites en quoi Ésope a raison de les décrire ainsi.

Boîte à outils

Les arguments

Le mot « argument » désigne les éléments que l'on tente d'apporter pour prouver que l'on a raison. Les fables sont basées sur l'échange d'arguments. Ils peuvent reposer sur la vérité ou sur la tromperie.

2. Des arguments contradictoires

- a) L'agneau parvient-il à contredire les arguments du loup ? Reformulez son argument avec vos mots.
- b) Citez la phrase du loup prouvant que l'agneau est perdu, quoi qu'il arrive.
- c) Cherchez dans un dictionnaire la définition du mot « inéluctable » et dites en quoi cette fable l'illustre parfaitement.

3. Une morale claire

- a) Relevez la morale de la fable d'Ésope et comparez-la à celle de Jean de La Fontaine lorsqu'il écrit sa version du « Loup et l'Agneau » : « La raison du plus fort est toujours la meilleure. » Laquelle des deux préférez-vous et pourquoi ?
- b) Jean de la Fontaine a placé cette morale en début de fable, Ésope place la sienne à la fin : quelle était la motivation des deux fabulistes, selon vous ?

Boîte à outils

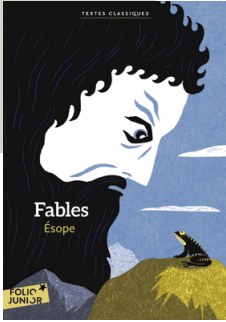
Morale explicite et morale implicite

- On dit que la morale est **explicite** lorsque le fabuliste l'énonce clairement, comme dans la fable « Le Loup et l'Agneau ».
- On dit que la morale est **implicite** lorsque le fabuliste laisse le lecteur la comprendre à travers la fable, sans l'énoncer. Ésope utilisait très souvent la morale explicite, Jean de la Fontaine laissait parfois son lecteur l'interpréter.

II. Rédiger sa propre fable (partie 4)

Vous avez commencé à écrire votre fable, vous connaissez la ruse mise en place et le destin des deux animaux. Rédigez à présent la morale en utilisant le présent de vérité générale (voir la boîte à outils de la séance 2).

Faire voyager le lecteur



- **Dominante**
- › Lexique et écriture
-
- **Objectifs**
- › Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte
- › Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre

----> *Support de travail* : « Le Singe et le Dauphin ».

I. Varier son lexique autour d'un champ lexical

1. Relever un champ lexical et en comprendre l'utilisation

- a) Relisez la boîte à outils de la séance 3, puis relevez les mots du texte composant le champ lexical du monde maritime.
- b) Relevez trois noms propres désignant des lieux. Quel effet ont-ils sur le lecteur ?
- c) Le champ lexical de la mer est-il utilisé durant toute la fable ? Expliquez pourquoi.

2. Créer de l'action dans la fable

- a) Relevez cinq verbes d'action. À quel temps sont-ils conjugués ?
- b) Lisez la boîte à outils ci-dessous, puis complétez le texte grâce à vos analyses.

Boîte à outils

Verbes d'état et verbes d'action

On classe les verbes en deux catégories : les verbes d'état et les verbes d'action.

- Les **verbes d'action** désignent une action faite par le sujet : « lancer », « courir », « parler », etc.
- Les **verbes d'état** sont « rester », « demeurer », « sembler », « paraître », « être », « avoir l'air », etc.

Dans un récit au passé, on utilisera généralement des verbes conjugués :

au pour les actions brèves ;

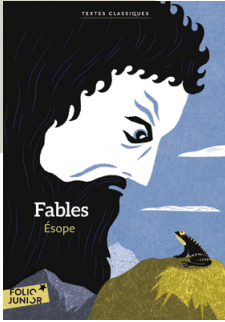
à pour des actions longues, des descriptions ou des habitudes.

II. Achever l'écriture de sa fable

En vous aidant de la grille d'auto-évaluation (à la page suivante), terminez l'écriture de votre fable en l'adaptant à vos nouvelles connaissances. Veillez à y intégrer un champ lexical et des verbes d'action au passé simple.



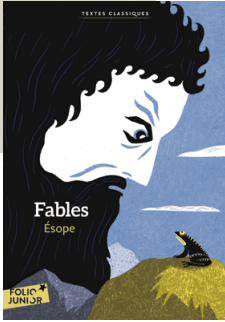
Faire voyager le lecteur (suite)



GRILLE D'AUTO-ÉVALUATION

CRITÈRES : ÉTAPE D'ACCOMPLISSEMENT	JE L'AI TRÈS BIEN FAIT	JE PEUX AMÉLIORER CE POINT	JE NE L'AI PAS FAIT, À RETRAVAILLER
J'ai créé deux animaux dont j'ai établi un portrait moral avec des adjectifs.			
Je sais quelle ruse sera utilisée.			
Je dispose d'au moins deux groupes nominaux enrichis pour désigner mes animaux.			
J'ai établi un contexte : lieu de l'action, etc.			
J'ai rédigé une morale au présent de vérité générale.			
J'ai intégré un champ lexical de mon choix.			
Je joue avec les sons des mots basés sur la racine « astrum » (séance 3).			
J'ai intégré des verbes d'action au passé simple pour donner du rythme au récit.			
J'ai choisi entre un récit en prose ou en vers.			
Je me suis relu et j'ai pris soin de veiller aux accords, à la conjugaison et à l'orthographe.			
Ma morale donne une leçon de vie qui se « sert d'animaux pour instruire les hommes », comme l'aurait dit Jean de La Fontaine.			

L'héritage d'Ésope



- **Dominante**
- › Lecture analytique
- **Objectifs**
- › Comprendre un texte littéraire et l'interpréter
- › Comparer deux œuvres d'époques différentes

---> **Support de travail** : « Le Corbeau et le Renard » d'Ésope et « Le Corbeau et le Renard » de Jean de La Fontaine (*Fables choisies*, Folio Junior Textes classiques, n° 1200).

I. De l'Antiquité à l'époque classique : Ésope inspirant Jean de La Fontaine

1. Premières différences notables

- a) Observez la façon dont les deux fables ont été écrites. Quelle différence voit-on au premier coup d'œil ? Vous pouvez vous aider de la boîte à outils de la séance 6 pour formuler votre réponse.
- b) Entre la fable d'Ésope et celle de Jean de La Fontaine, laquelle adapteriez-vous en chanson ? Pour quelles raisons ?

2. Les *Fables* de Jean de La Fontaine : une leçon pour Monseigneur le Dauphin

- a) Laquelle des deux fables utilise le plus le vocabulaire des êtres humains ? Relevez au moins trois termes pour justifier votre réponse.
- b) Relevez deux mots qui vous montrent que Jean de La Fontaine donne une sorte de cours

au Dauphin, fils du roi Louis XIV, pour qui les *Fables* étaient écrites.

c) Quel défaut et quelle qualité incarne chaque personnage dans les deux fables ?

3. Deux époques : deux visions

- a) Reformulez avec vos propres mots la morale de chaque fable. Pourquoi ont-elles de telles différences, selon vous ?
- b) Classez ces mots et expressions dans le tableau ci-dessous, selon leur appartenance à l'univers d'Ésope ou à celui de Jean de La Fontaine (certains peuvent appartenir à l'univers des deux fabulistes) : classicisme, Antiquité, simplicité, musicalité, prose, vers, rime, apprentissage, monde du pouvoir.

UNIVERS D'ÉSOPE	UNIVERS DE JEAN DE LA FONTAINE

II. Réinventer sa propre fable

La méthode d'écriture S+7 consiste à remplacer le mot d'un texte par le septième mot de même nature (exemple : remplacer un nom par un autre nom), trouvé dans le dictionnaire.

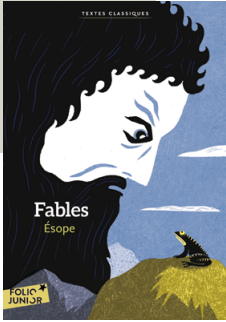
L'écrivain Raymond Queneau (1903-1976) s'était amusé à le faire avec « La Cigale et la Fourmi », qui s'intitulait ainsi « La Cimaïse et la Fraction ».

Méthode

Ne changez pas tous les mots, mais seulement :

- le nom de vos animaux dans le titre ;
- quatre ou cinq verbes d'action ;
- deux adjectifs.

Quel résultat obtenez-vous ?



Quand l'image renforce les mots

- **Dominante**
- › Histoire des arts
- **Objectif**
- › Comprendre des images et des documents, puis les interpréter

---> *Support de travail* : « Le Rat des champs et le Rat de ville » illustré par Rémi Saillard.

I. Analyser une image

1. Les messages non verbaux

- a) Pourquoi peut-on dire que le noir et le blanc illustrent bien le thème de la fable?
- b) Quels éléments montrent immédiatement qui vient de la ville et qui vit dans les champs?
- c) Qui semble dominer l'échange? Qu'est-ce qui l'illustre?

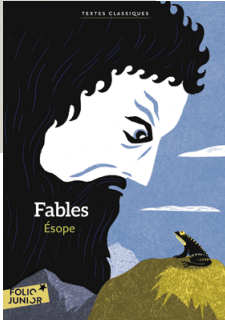
2. Tous les supports sont permis

- a) À quel support artistique la bulle renvoie-t-elle? Que serait cette image dans ce cas?
- b) De quoi le rat se vante-t-il si on se réfère au contenu de la bulle?
- c) Tracez un trait vertical partageant l'image en deux : quel élément du décor désigne immédiatement le rat des champs?

II. Retenir et comprendre

Complétez le texte ci-dessous pour montrer que vous avez saisi la composition de l'image.

Cette image, avec une bulle, rappelle l'art de la
 La présence d'une pour le rat de ville et d'une
 pour le rat des champs illustre immédiatement les oppositions entre les deux mondes. De plus, la présence
 d' dans le décor, en bas à droite de l'image, est un message immédiat
 délivré par le dessinateur. Le jeu des couleurs – le pour le rat de ville et
 le pour le rat des champs –, achève de renforcer ce jeu d'oppositions.



Évaluation de fin de séquence

- : Objectif
 : › Restituer les éléments acquis durant la séquence

----> *Support de travail* : « L'Âne et les Cigales ».

I. Questions de compréhension (10 points)

1. Le rôle des animaux

- Quelle est la place de l'âne dans la plupart des fables ? A-t-il le même rôle dans celle-ci et pourquoi ? (2 points)
- Pourquoi peut-on dire qu'Ésope nous enseigne ici certaines cruautés de la vie ? Justifiez votre réponse en citant le texte. (2 points)
- Comment les cigales sont-elles mises en valeur ? (1 point)

2. Les procédés de la fable

- Quel temps verbal est utilisé dans la morale et quelle est sa valeur ? (2 points)
- Reformulez la morale de cette fable avec vos propres mots. (1 point)
- Connaissez-vous une autre fable mettant en scène une cigale ? En quoi est-ce différent ici ? (2 points)

II. Rédaction (10 points)

En une dizaine de lignes, imaginez une autre possibilité à cette fable : l'âne constate que la rosée ne nourrit pas et refuse de mourir de faim. Il s'en retourne voir les fourmis.