

FICHE ATELIER



**ACADÉMIE
DE REIMS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

LE CONTE DU BROCHET

FORMAT : VISITE CONTÉE

INFORMATIONS PRATIQUES

 **Scolaire :** Cycles 1 et 2

 **Langue :** Français

 **Durée :** 1h30

 **Lieu de rendez-vous :** Devant le château

 **Circuit :** La visite commence au château et finit dans le jardin : cuisine/jardin à terrasses /Miroir d'eau/Fabrique/Glacière/retour cour d'honneur.



Matériel de médiation :

- Visuels photocopiés et ustensiles (seau)



LE CONTE DU BROCHET

PARTICULARITÉ : PROGRAMMATION PÉRENNE

CONTENU / DESCRIPTIF

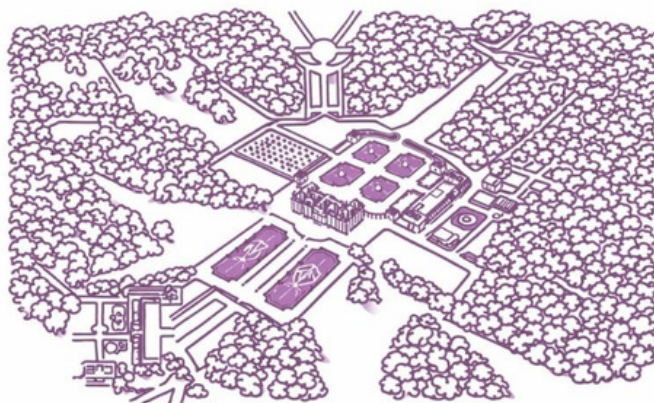
À partir d'un conte populaire, mettant en scène les tribulations d'un brochet fantastique, les élèves découvrent le domaine, au gré de ses jardins.

Conte d'origine Slave adapté au lieu, raconte l'histoire de trois frères, employés du château, dont l'un d'entre eux va se voir doter de pouvoirs magiques, grâce à sa rencontre avec un poisson Roi, « le Roi Brochet ».



OBJECTIFS

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage correct et précis, raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, discuter un point de vue.
- Découvrir le parc du château et appréhender les premières notions historiques et architecturales.



LE CONTE DU BROCHET

COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES SOLLICITÉES

Compétences en lien avec les programmes scolaires et le LSU
(socle commun de compétences) des cycles 1 et 2.

- **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions** : Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- **Se repérer dans le temps et l'espace** : Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications. Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, etc.) dans des récits, descriptions ou explications.
- **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière** : Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.