



# L'élève se questionne sur ce qui l'entoure

Piste de travail en Connaissance de l'Environnement 1-3P

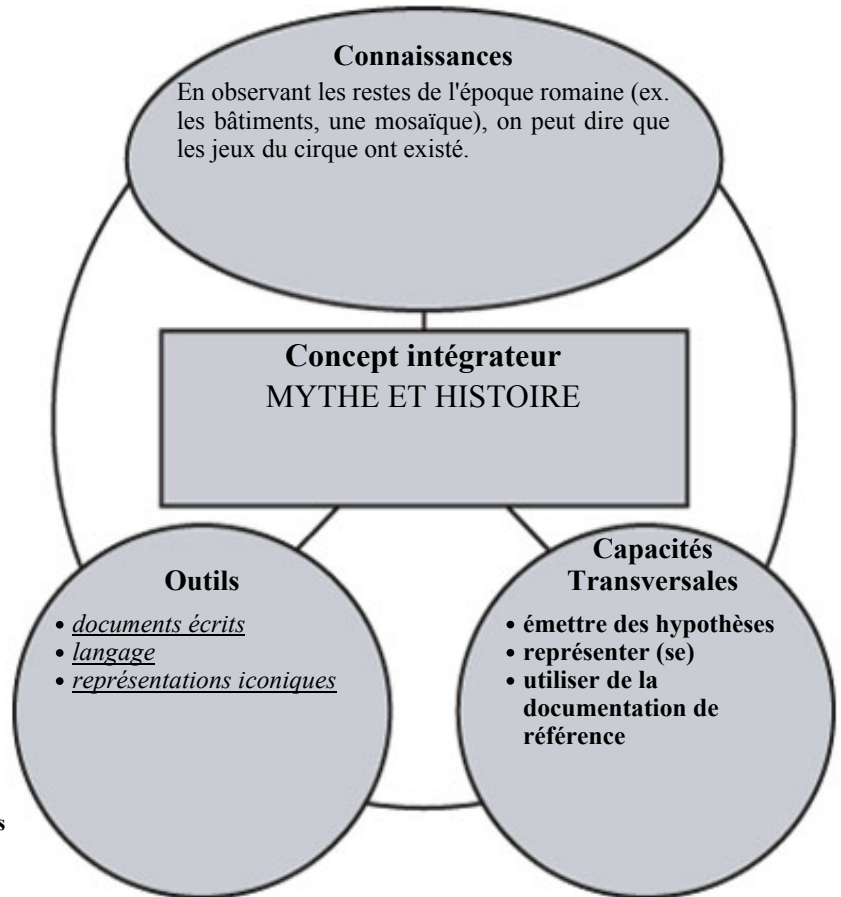


## Opportunité/Amorce

Qui connaît Astérix et Obélix? Qui connaît les Romains? Les gladiateurs ont-ils existé?

## Intentions (par rapport au concept)

S'INTERROGER SUR LES ÉLÉMENTS (TRACES TELLES QUE MOSAÏQUES, RUINES, OBJETS ARCHÉOLOGIQUES OU TEXTES) QUI NOUS PERMETTENT DE DIRE SI LES JEUX DU CIRQUE ONT VRAIMENT EXISTÉ OU SI C'EST IMAGINAIRE.



⚠ Seuls sont cités les **outils** et **capacités transversales** sur lesquels l'élève fait un travail approfondi.

⚠ Seules les connaissances en lien avec le concept intégrateur sont listées.

## Proposition de démarche (à adapter selon le lieu, les élèves, le degré)

Proposer aux élèves une copie *d'une page d'Astérix et Obélix* où il est question des jeux du cirque (attention: choisir une page sans trop de modèles pour ne pas désamorcer la suite du travail). Après une lecture personnelle, chaque E peut rapporter un élément qu'il a constaté. A propos des jeux du cirque, les E **font des hypothèses** en *dessinant* comment se déroulaient ces jeux? Après une mise en commun où chaque élève explique et argumente son dessin, les élèves s'interrogent: *qu'est-ce qui permet de dire que les jeux du cirque se déroulaient comme ça?* ... Dans un premier temps toutes les idées sont notées au TN, puis chacune est mise en discussion: j'ai lu dans Astérix (qui a écrit Astérix? a-t-il vu les Romains?); j'ai vu un reportage à la télé (mais pourquoi les gens qui ont fait le reportage ont-ils pu dire ça?)... Le but est d'entrer dans un raisonnement historique: seules les traces du passé (objets, images, textes, etc.) permettent de dire comment les gens vivaient, et il y a forcément beaucoup de choses qu'on ne pourra jamais savoir! Les E **observent** ensuite quelques *images de traces historiques* qui permettent de dire que les jeux du cirque ont existé (ex. un amphithéâtre comme Le Colisée, des mosaïques représentant des gladiateurs et des animaux) et essaient de se représenter comment se passaient les jeux. Chaque E revient à son dessin pour **comparer** et tirer des conclusions.

Voir aussi pistes N° 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 61 (LOCALISATION, ECHELLE, ESPACE PRODUIT, REPRESENTATION, CHANGEMENT/PERMANENCE, MATIERE EQUILIBRE)

Notes :

Documents associés : [58\\_traces\\_des\\_romains.pdf](#) [58\\_asterix1\\_pdf.pdf](#) [58\\_asterix2\\_pdf.pdf](#)

Base de données de <http://ce.ecolevs.ch> - piste N° **58** Merci de proposer vos idées pour la compléter.