

CHINE, culture et traditions



Objectif

Découvrir un pays, la Chine, à travers sa culture et ses traditions.

Bibliographie

Adulte :

- <http://www.chine-informations.com/>
- <http://www.chine-nouvelle.com/>
- <http://www.tlfq.ulaval.ca/axl/asie/chine.htm>
- <http://expositions.bnf.fr/chine/index.htm>
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Tangram>
- <http://www.signe-chinois.com/culture-traditions.php>
- Apprendre les clés de la calligraphie et de la peinture chinoises en s'amusant, Liliane Borodine, Libraire-Editeur YOU-FENG

Enfant :

- Mon imagier chinois, Catherine Louis et Shi Bo, Picquier Jeunesse
- Les trois grains de riz, Agnès Bertron-Martin et Virginie Sanchez, Les P'tits albums du Père Castor
- Le Pinceau magique, Didier Dufresne d'après un conte chinois, Les mini classiques du Père Castor

Déroulement

1. Découverte d'un autre système d'écriture : la calligraphie chinoise
 2. Le tangram, un casse-tête chinois
 3. Découverte des traditions chinoises : dragon, nouvel an
-

Etape 1 : ZIGOMAR

Objectif : amener les élèves à effectuer un nouveau voyage virtuel

Compétences :

- Emettre des hypothèses
- Prendre en compte la parole, les idées des pairs
- Exprimer ses idées, ses représentations
- se repérer sur un planisphère

Déroulement :

Séance 1. DERNIER MESSAGE DE ZIGOMAR

Récupérer et imprimer le message que Zigomar a envoyé sur notre messagerie internet.

Lecture du message qui se présente sous la forme d'une devinette

Laisser les élèves émettre des hypothèses.

Si la réponse n'est pas donnée par un élève, la donner. Localiser la Chine sur le planisphère.

Ecrire au tableau la Chine, en majuscules, script et cursive. Expliquer qu'il y a toujours une majuscule car c'est un nom de pays.

Dans la journée, commencer à apprendre une poésie sur le thème de la Chine : «la grande muraille».
(Expliquer la poésie)

Séance 2. ZIGOMAR EST EN CHINE

Demander à un ou plusieurs élèves d'expliquer où est Zigomar, dans quel pays. Localiser à nouveau sur la carte.

Demander aux élèves d'expliquer certains termes : «habitants», «frontière» (en lien avec la poésie)

Petit jeu sur les habitants : habitants de la Chine, les chinois ; habitants de la France, les français,

Présenter le drapeau de la Chine, le nom de la capitale, l'Himalaya.

Faire un bilan des informations connues sur ce nouveau pays.

Activités liées :

- reconstituer le nom de pays CHINE en majuscules et script (MS) et en majuscules, script et cursive (GS) et colorier le drapeau.
- discriminer visuellement le mot CHINE dans les trois écritures (GS)

Etape 2 : LA CALLIGRAPHIE

Objectif : amener les élèves à découvrir un système d'écriture différent du nôtre, la calligraphie chinoise

Compétences :

- Emettre des hypothèses
- Prendre en compte la parole, les idées des pairs
- Exprimer ses idées, ses représentations
- tracer des caractères chinois
- réaliser des dessins d'observation
- apprendre des caractères chinois
- connaître quelques techniques de la calligraphie chinoise (points et traits, sens des tracés, ...)

Déroulement :

Séance 1. Qu'est-ce que veulent dire ces dessins ?

Rappeler que Zigomar dans son message a parlé de dessins, d'idéogrammes.

> Avez-vous une idée ce que cela peut être ? Recueillir les idées des élèves

Afficher au tableau la double page de caractères (Apprendre le clés de calligraphie...page 12/13).

Temps d'observation.

> Que voyez-vous ?

Expliquer qu'en Chine, on n'utilise pas des lettres comme en français, mais que l'on utilise des dessins que l'on appelle des idéogrammes ou des caractères. Chaque dessin veut dire quelque chose.

Enoncer la signification de chaque dessin.

Activités liées :

- exercice de discrimination visuelle, associer les caractères identiques. (PS/MS)
- réalisation en arts visuels de caractères chinois : la terre, le ciel, l'eau, le feu. Support : 4 carrés de 10cmx10cm. Peindre 4 fonds à l'encre diluée avec des mélanges de couleur. Tracer un caractère sur chaque carré. Encadrement sur fond noir. (MS/GS)

Séance 2. Découvrons de nouveaux caractères chinois

Demander à un élève de rappeler ce que nous avons appris sur ces curieux dessins.

Leur présenter le livre Mon imagier chinois. Afficher une page photocopiée en grand format. Observer ce que l'on voit sur la double page : un grand caractère, un petit, une illustration, la signification en français, la prononciation en mandarin.

Activités liées :

- Réaliser des illustrations de caractères : à partir du livre Mon imagier chinois, choisir un caractère, sur un support A4, dessiner au feutre fin noir puis colorier à la craie sèche. Dans un second temps, tracer le caractère à l'encre de chine et au pinceau. (MS/GS)
- Réaliser une production sur les couleurs : une couleur pour chaque élève (orange, vert, violet, noir, jaune, bleu, rouge, blanc). Sur un fond carré de 30 cm x 30 cm, déchirer, coller des morceaux de papier de la couleur choisie. Dans un second temps, peindre les «blancs» à l'encre (de la couleur des papiers). Ensuite, l'enseignante trace au crayon de papier l'idéogramme. Les élèves repassent sur les traits à l'encre de chine. Découper le pourtour de la feuille aux ciseaux crantés.
- Chercher sur internet la traduction du prénom des GS en caractères chinois, l'imprimer. Sur des feuilles de papier doré, peindre le prénom à l'encre de chine. Bien mettre en évidence que l'on écrit les caractères à la vertical. Ensuite, faire coller la feuille dorée, par l'ATSEM, sur une feuille canson noire qui laisse place à un encadrement. Réaliser un décor fleuri autour de la feuille dorée.

Etape 3 : UN CONTE CHINOIS, «LES TROIS GRAINS DE RIZ»

Objectif : amener les élèves à découvrir un conte traditionnel chinois

Compétences :

- Emettre des hypothèses
- Prendre en compte la parole, les idées des pairs
- identifier les personnages d'une histoire
- identifier le personnage principal d'une histoire
- classer dans l'ordre chronologique l'intervention de personnages de l'histoire
- raconter le conte à l'aide d'images séquentielles
- faire parler les personnages à l'aide de marotte

Déroulement :

Séance 1. LECTURE DU CONTE (1ère PARTIE)

Observation de la première de couverture.

Lecture jusqu'à

Recueillir les impressions des élèves. Identifier les personnages rencontrés, associer leur nom à leur image au tableau.

Activités liées :

- dessiner les personnages de l'histoire, écrire leur nom à l'ordinateur, associer le dessin à l'écriture afin de réaliser un imagier (MS/GS)
- retrouver le nom des personnages dans les trois écritures (GS)
- discriminer visuellement le nom des personnages de l'histoire (MS)
- réaliser le puzzle de la première de couverture (PS/MS)
- écrire avec des lettres mobiles le titre du livre (PS)
- écrire avec des lettres mobiles le nom du personnage principal (PS)
- discriminer visuellement le nom des personnages (PS)

Séance 2. LECTURE DU CONTE (2ème PARTIE)

Relire l'histoire depuis le début, jusqu'à la fin.

Recueillir les impressions de élèves.

- > Que demande les animaux à Petite Soeur Li ?
- > Que se passe-t-il lorsque Petite Soeur Li rencontre le dragon ?

Activités liées :

- retrouver le nom des personnages en majuscules et script (MS)
- remplir un tableau en associant les noms des personnages dans les trois écritures à l'aide de l'imagier (GS)

Séance 3. QUELQUES QUESTIONS DE COMPREHENSION

Relecture de l'histoire.

- > Quels sont les animaux que Petite Soeur Li rencontre ?
- > Que lui demandent-ils ? et que fait-elle ?
- > Que fait le dragon ?
- > Que fait le canard lorsque Petite Soeur Li est dans l'eau ?
- > Que fait ensuite la panda ?
- > Puis le singe ?

Séance 4. L'ORDRE CHRONOLOGIQUE

Relecture de l'histoire à plusieurs reprises.

- > Qui Petite Soeur Li rencontre-t-elle en premier ? en deuxième ? en troisième ? en quatrième ? en cinquième ?

Classer dans l'ordre chronologique les personnages de l'histoire que Petite Soeur Li rencontre, puis classer les animaux dans l'ordre dans lequel ils viennent à son secours.

Activités liées

- classer dans l'ordre chronologique les images séquentielles de l'histoire (PS/MS/GS)
- réalisation d'un panda articulé (PS/MS/GS)

