

Fiche

02

Atelier Français / Anglais / Sciences
humaines et sociales

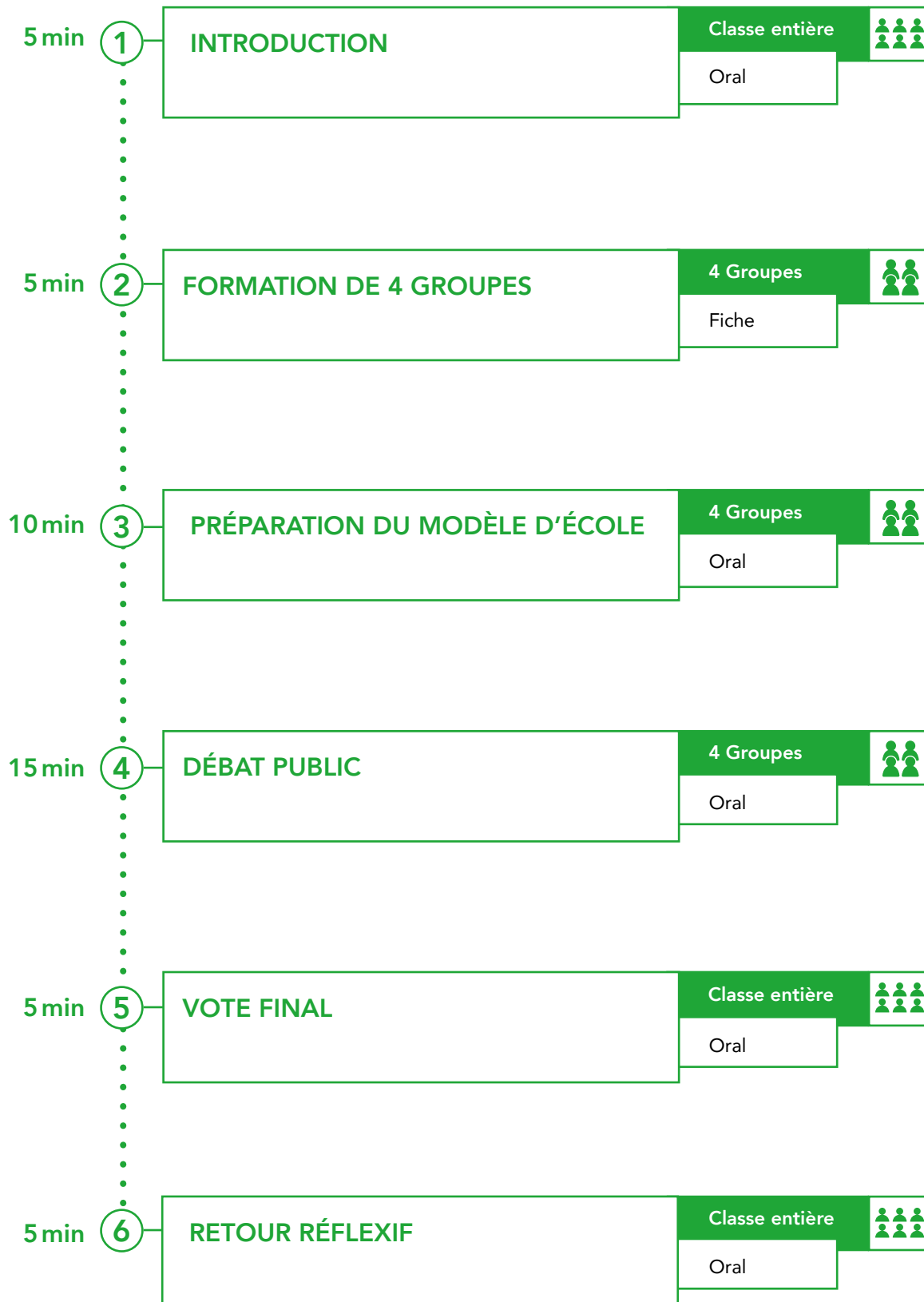
LORD OF THE FLIES – IMAGI- NER UNE ÉCOLE SUR L'ÎLE

01 - ANCRAGE PÉDAGOGIQUE

Cycle 3 9-10-11H		
Atelier Langues / SHS	L1 35	Apprécier et analyser des productions littéraires diverses.
	L3 31	Lire de manière autonome des textes rédigés en langage courant.
	SHS 35	Analyser la problématique éthique et le fait religieux pour se situer.

ŒUVRE SUPPORT : LORD OF THE FLIES DE WILLIAM GOLDING

02 - CHRONOLOGIE DE LA PÉRIODE (45 MIN)



03 - DÉROULÉ DÉTAILLÉ

5 min

1

INTRODUCTION

Bref résumé de l'œuvre

Classe entière



Oral

Durant la Seconde Guerre mondiale, un groupe d'enfants anglais se retrouve seul sur une île déserte après un accident d'avion. Sans adultes, ils tentent d'abord de recréer une société organisée. Mais peu à peu, les tensions, la peur et la violence prennent le dessus. Le roman montre comment la civilisation peut être fragile et comment les instincts humains peuvent resurgir.

Consigne

« Vous êtes les enfants de l'île. Vous avez décidé qu'il faut créer une école pour transmettre savoirs, règles et compétences aux plus jeunes. Quel modèle d'école allez-vous instaurer ? »

Thèmes majeurs :

- Démocratie / autorité
- Peur et violence
- Survie
- Nature humaine
- Pouvoir
- Éducation et socialisation

Archétype des principaux protagonistes

RALPH – LE CHEF DÉMOCRATIQUE

Le leader rationnel et civilisateur

Signification

Il peut symboliser la démocratie et la citoyenneté.

- Veut organiser la vie collective
- Favorise les règles et la parole commune
- Cherche le bien du groupe
- Représente l'ordre, la coopération, la responsabilité

SIMON – LE SAGE INTUITIF

le visionnaire, l'enfant pur, presque prophétique

Signification

Il peut symboliser la spiritualité, l'écologie, l'écoute intérieure.

- Sensible à la nature
- Empathique et solitaire
- Observe profondément les choses
- Comprend la vraie source du mal : la violence intérieure humaine
- Peut délivrer les autres de la peur et de la superstition

PIGGY (PORCINET) – L'INTELLECTUEL MARGINALISÉ		Le penseur rationnel rejeté
Signification Il peut symboliser la raison, la connaissance, la fragilité des intellectuels.	• Intelligent, logique • Attaché aux règles • Défend le débat et la science • Faible physiquement mais fort intellectuellement	
JACK MERRIDEW ET LES CHASSEURS - LE POUVOIR AUTORITAIRE		Le chef guerrier / tyran tribal
Signification Il peut symboliser la dictature, la violence, la loi du plus fort...	• Recherche domination et puissance • Valorise force physique et obéissance • Crée la peur pour gouverner • Développe une hiérarchie brutale	

5 min

2

FORMATION DE 4 GROUPES		4 Groupes 
		Annexe 1
Consigne Chaque groupe reçoit un personnage. Pour aider à se rappeler les attributs de chaque personnage, chaque groupe reçoit la fiche de son personnage qui se trouve en annexe	Personnages • Ralph • Simon • Piggy • Jack et les chasseurs	

10 min

3

PRÉPARATION DU MODÈLE D'ÉCOLE

4 Groupes



Oral

Chaque groupe prépare une affiche ou prise de notes répondant aux questions suivantes

- « *Quel est le but de votre école ?* »
- « *Quelles matières enseigne-t-on ?* »
- « *Qui décide ?* »
- « *Y a-t-il des règles ?* »
- « *Comment évalue-t-on les élèves ?* »
- « *Quelle place pour les faibles / timides / différents ?* »
- « *Quelles sanctions ?* »

MODÈLES ATTENDUS**Groupe Ralph**

- Conseil de classe
- Vote des décisions
- Organisation pratique
- Travaux collectifs
- Éducation citoyenne

Groupe Simon

- Observation de la nature
- Respect du vivant
- Méditation / écoute
- Coopération bienveillante
- Développement personnel

Groupe Piggy

- Sciences
- Débat argumenté
- Lecture / logique
- Esprit critique
- Importance des règles rationnelles

Groupe Jack

- Discipline stricte
- Hiérarchie
- Entraînement physique
- Chasse / survie
- Obéissance au chef

15 min

4

DÉBAT PUBLIC

4 Groupes



Oral

Chaque groupe dispose de **3 MINUTES**

- Présentation du modèle
- Arguments pour convaincre la classe

Puis **QUESTIONS DES AUTRES GROUPES.**

5 min

5

VOTE FINAL

Classe entière



Oral

Vote secret

« Quelle école choisiriez-vous pour vivre sur l'île ? »

Puis comparaison des résultats.

5 min

6

RETOUR RÉFLEXIF

Classe entière



Oral

Questions orales

- « Pourquoi certains modèles séduisent-ils ? »
- « Une école doit-elle former des citoyens ou des survivants ? »
- « Trop de liberté est-ce dangereux ? »
- « Trop d'autorité est-ce dangereux ? »

PROLONGEMENTS POSSIBLES**Prolongements possibles**

- Pour les 9e : Dessiner l'école idéale de chaque groupe.
- Pour les 10e : Comparer avec leur école actuelle.
- Pour les 11e : Mettre en lien avec Thomas Hobbes, Jean-Jacques Rousseau ou Pierre Bourdieu.

ANNEXE A

Imprimer et découper ces fiches pour les transmettre aux différents groupes.

RALPH – LE CHEF DÉMOCRATIQUE

« Nous devons faire des choses... et des choses bien. Après tout, nous sommes sauvés. »



BUT SUR L'ÎLE:

Organiser la vie du groupe, garder l'ordre, être secourus.

ARCHÉTYPE: Le leader rationnel et civilisateur. Il croit en la coopération, les règles et la justice.

TA MISSION: Défends une école juste, pratique et utile à toute la communauté.



FORCES: Responsable, soucieux du bien commun, courageux, ouvert au dialogue



FAIBLESSES: Parfois hésitant, manque d'autorité face à Jack, trop attaché aux règles



SA VISION DE L'ÉCOLE: Une école pour tous, basée sur la démocratie, l'organisation et la préparation à la vie en société.



MOTS-CLÉS: Démocratie – Respect – Coopération – Règles – Responsabilité – Organisation – Justice

SIMON – LE SAGE INTUITIF

« Ce n'est pas un monstre... C'est nous. »



BUT SUR L'ÎLE:

Comprendre le monde, vivre en harmonie avec la nature et les autres.

ARCHÉTYPE: Le visionnaire, l'enfant pur. Il comprend la nature et accepte avec son cœur.

TA MISSION: Propose une école qui ouvre les yeux et le cœur, en respectant la nature et chaque être vivant.



FORCES: Empathique, observateur, profond et intuitif, connecté à la nature



FAIBLESSES: Solitaire, peu écouté par les autres, fragile physiquement



SA VISION DE L'ÉCOLE: Une école qui développe l'empathie, la conscience de soi et le respect du vivant.



MOTS-CLÉS: Nature – Écoute – Empathie – Spiritualité – Paix – Observation – Harmonie



N'OUBLIE PAS

Vous devez convaincre les autres groupes que votre école est la meilleure pour vivre ensemble sur l'île ! Utilisez des arguments, des exemples et écoutez les autres.

ANNEXE A

PIGGY (PORCINET) – LE PENSEUR

« Les lunettes ! Sans elles, nous ne comprendrons rien. »

**BUT SUR L'ÎLE :**

Comprendre, organiser, garder l'ordre grâce aux idées et aux règles.

ARCHÉTYPE : L'intellectuel rationnel. Il croit au pouvoir de la raison, des règles et du savoir.**TA MISSION :** Crée une école où l'on apprend à penser, à comprendre et à argumenter.**FORCES :** Intelligent, logique, amoureux du savoir, défenseur des règles**FAIBLESSES :** Peu sportif, se fait souvent moquer, dépend des autres pour être protégé**SA VISION DE L'ÉCOLE :** Une école de la réflexion, du débat, des sciences et de l'esprit critique.**MOTS-CLÉS :** Raison – Connaissance – Débat – Logique – Sciences – Règles – Esprit critique

JACK ET LES CHASSEURS – LE POUVOIR

« On chassera. On tuera. On s'amusera. C'est la seule façon d'être libre. »

**BUT SUR L'ÎLE :**

Survivre d'abord. Être le plus fort et contrôler les autres.

ARCHÉTYPE : Le chef autoritaire. Il croit à la force, à la domination et à la loi du plus fort.**TA MISSION :** Défends une école qui forme des guerriers et assure la survie du groupe.**FORCES :** Charismatique, bon chasseur, déterminé, loyal avec ses partisans**FAIBLESSES :** Cruel, imposant la peur, intolérant et violent**SA VISION DE L'ÉCOLE :** Une école de la discipline, de la survie et de l'obéissance.**MOTS-CLÉS :** Force – Hiérarchie – Obéissance – Survie – Chasse – Domination – Peur

N'OUBLIE PAS

Vous devez convaincre les autres groupes que votre école est la meilleure pour vivre ensemble sur l'île ! Utilisez des arguments, des exemples et écoutez les autres.