



Domaine ou discipline :
| Littérature | Lecture | Écriture

Nature de l'activité :
Atelier de réflexion philo :
réflexion sur la prise de
risque, l'imprudence,

les conséquences
d'un accident, les motivations
à prendre des risques.

Types de risques :
| tout risque
Lieux :
| tout lieu

Matériel / supports utilisés :
« Max est casse cou »
collection Max et Lili

Notes



Objectifs

Liens avec les programmes (2008)

- Comprendre le sens d'un texte, exprimer ses réactions, argumenter un point de vue, mettre en relation des textes entre eux.
- Narrer des faits et inventer des histoires.
- Distinguer le réel du fictif.

Socle commun de compétences et de connaissances

Connaissances

- Identifier des dangers, une intervention, un secours.

Capacités

- Dégager les idées essentielles d'un texte.
- Lire une œuvre intégrale et rendre compte de sa lecture.
- Rédiger un texte.

Attitudes

- Comprendre le sens d'un texte, exprimer réactions et points de vue, mettre en relation des textes entre eux.
- Narrer des faits et inventer des histoires.
- Prendre la parole en public, exprimer une opinion.
- Argumenter un point de vue.



Propositions d'activités

Dans la série Max et Lili, « Max est casse cou » propose aux enfants une réflexion sur la prise de risque, l'imprudence, les conséquences d'un accident mais aussi sur les motivations à prendre des risques (le regard des autres, ...).

La couverture

La lecture de l'image de couverture est très riche. On peut y voir la vitesse, le plaisir de Max mais aussi l'inquiétude des adultes.

Questions possibles :

- Que fait Max ? Pourquoi le fait-il ?
- Que peux-tu dire des adultes qui l'observent ? Pourquoi sont-ils inquiets ?

Travail sur le titre

Que veut dire casse cou ? Que se passe t-il dans la vie quand on se casse vraiment le cou ? Que signifie cette expression quand on parle d'un enfant ?



Travail sur les conséquences des accidents de Max

Il s'agit de repérer les conséquences à chaque accident de Max :

- 1^{er} événement : pas de conséquence, la maman a « failli » écraser les deux garçons.
- 2^{ème} événement : plaie au genou.
- 3^{ème} événement : chute de la gouttière.
- 4^{ème} événement : chute du skate, des points de suture chez le médecin.
- 5^{ème} événement : Max n'arrive pas à redescendre, il met aussi en danger son père.

Il s'agit d'amener les élèves à réfléchir. La prise de risque n'a pas toujours des conséquences graves mais cela peut se jouer à très peu. On peut faire réfléchir les élèves, pour le dernier événement, sur le fait que par nos actions, on peut mettre en danger les autres, ceux qui veulent nous sauver (ex : les pompiers).