AXE FIGURATIF	
1. les paramètres du temps	Narration sur une journée avec des scènes qui pourraient être indépendantes.
2. les paramètres d'espace	Déplacements dans divers lieux : le campement avec les tipis, près du totem, le fort, la ville, la maison du shérif. <i>Création du campement en pâte à modeler ..</i>
3. la mise en mots Vocabulaire/syntaxe	<i>Relever tous les mots qui sont spécifiques au monde du far west. Atelier d'écriture avec ce lexique.</i>
4. la mise en images	Crayons, dessins naïfs. <i>Dessiner des postures possibles selon des mouvements. (Avec des repères, vidéo projecteurs, tracés réels ..)</i>
5. le contexte éditorial	http://www.editions-thierry-magnier.com/index.php
AXE IDEOLOGIQUE	
L'accès à un système de valeurs . Valeurs morales, esthétiques, démocratiques . Recherche d'un idéal	Egalité des filles et des garçons, les activités possibles, réflexions sur les jeux