

## Danger sur la cité corsaire

## L'attaque de Saint-Malo

#### Présentation du roman

Auteure: Valérie Thiébaut

Illustrateur: Bruno Crépin

Editeur: Héros d'Armor

Collection: Deviens un Héros d'Armor

Parution: Mars 2019

N<sup>b</sup> de pages: 88



A partir de 9 ans

#### Intérêt littéraire et didactique

La collection Héros d'Armor propose la découverte d'un lieu du patrimoine et son histoire à travers une lecture ludique. Elle permet également d'appréhender un genre littéraire particulier, les livres-jeux, grâce auquel les élèves vivent des expériences de lecture différentes qui favorisent les échanges oraux.

#### **Objectif principal**

Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture.

#### Disciplines abordées

Lecture Rédaction

Langage oral Histoire

Vocabulaire Mathématiques

## Résumé du roman

Saint-Malo, 1693.

Envoyé dans le passé, tu découvres un message laissé par un corsaire. Il a caché un trésor dans la ville. Alors que tu pars à sa recherche, la cité est attaquée par des navires anglais. Sauras-tu défendre la ville et trouver son trésor ?



## 1/ LECTURE : DECOUVERTE DU ROMAN

Objectif : prélever des indices de lecture

Lexique utilisé : 1ère et 4ème de couverture, auteure, collection, éditeur, illustration, genre

Fiche 1 du livret élève

## 1/ Lecture de la 1ère de couverture

Distribuer le livre ou projeter la 1<sup>ère</sup> de couverture. Demander aux élèves de relever les informations qu'elle donne.

- Le titre et le sous-titre : ils indiquent le lieu et le sujet de l'aventure.
- Le nom de l'auteure
- Le nom de la collection : elle donne un indice sur le type de livre par l'usage de l'impératif. On s'adresse directement au lecteur.
- Le numéro du tome dans un dolmen donne une indication sur le lieu (Bretagne).
- L'illustration évoque le lieu de l'intrigue (la côte d'émeraude par la couleur de la mer ainsi que le bastion de la Hollande à Saint-Malo). Le personnage, par son anachronisme vestimentaire, annonce le voyage dans le temps d'un enfant d'aujourd'hui.

## 3/ Émission d'hypothèses

Une synthèse orale permettra aux élèves d'exprimer des hypothèses de lecture.

## 4/ Lecture de la 4ème de couverture

Confronter les hypothèses de lecture avec le résumé qui se trouve sur la 4<sup>ème</sup> de couverture.

L'étude du logo de l'éditeur permettra de retrouver les symboles de la Bretagne (drapeau et triskell) ainsi que le genre littéraire.

Les informations prélevées peuvent être résumées. La forme de la trace écrite est laissée au soin de l'enseignant. Une fiche élève est proposée (fiche 1).

## **Prolongements**

Situer la ville de Saint-Malo sur une carte de France, recherches sur l'auteure via les articles de presse sur le net.



## 2/ LIRE ET RENDRE COMPTE DE SA LECTURE

Objectif : Interagir de façon constructive avec d'autres élèves pour confronter des réactions

ou des points de vue.

Lexique utilisé : triskell, graphe.

## 1/ Lecture du premier chapitre

L'enseignant lit le premier chapitre. Une discussion s'installe pour comprendre les mots en gras et la façon dont on peut les comprendre (construction du sens par le contexte). Après s'être assuré de la compréhension du chapitre, on fera verbaliser à plusieurs élèves le choix qu'ils feraient et les raisons de ce dernier. On peut alors distribuer le livre et s'assurer que tous aient compris son fonctionnement (comment faire son choix, comment se déplacer dans le livre, que signifient les triskell).

#### 2/ Lecture individuelle

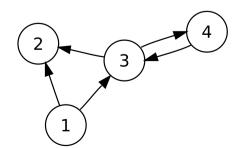
Sur une bande de papier horizontale, les élèves peuvent noter les n° choisis. L'écriture d'un résumé par l'élève permettra de rendre compte de sa lecture.

#### 3/ Confrontation des expériences de lecture

Par l'affichage des bandes de papier ou par la lecture des résumés, la classe découvre la diversité des chemins possibles. Un échange peut alors s'engager sur les choix des élèves, leurs stratégies face à une impasse, la volonté ou non de parvenir à l'aboutissement de la quête.

#### Prolongement possible

Elaborer le graphe du roman.





## 3/ LECTURE : UN GENRE LITTERAIRE PARTICULIER

Objectif: identification d'un genre littéraire et de ses enjeux: les livres-jeux

Lexique utilisé : livre-jeu, graphe.

Fiche 2 du livret élève.

#### 1/ Définir ce qu'est un livre-jeu

Demander aux élèves de proposer une définition des livres-jeux : lecture interactive, livre dont le lecteur choisit lui-même la suite de l'histoire, fins multiples par la présence de pièges, notion de labyrinthe, lecture non linéaire...

## 2/ L'histoire des livres-jeux

Distribuer la fiche 2 afin de découvrir le texte de Raymond Queneau. Après une lecture individuelle, engager une discussion sur sa compréhension. Demander aux élèves d'en réaliser le graphe.

#### 3/ Développement du genre

C'est au cours des années 80 que les livres-jeux ont été proposés au grand public. Ils se sont développés en parallèle des jeux de rôle. On pourra présenter aux élèves des 1ères de couverture en leur demandant de prélever les indices permettant de reconnaître les livres-jeux. On peut proposer d'autres livres-jeux ou découvrir un jeu de rôle. De nombreux jeux de rôle pédagogiques existent en ligne.

## Ressources numériques

http://litteraction.fr/presentation/livre-dont-on-est-le-heros/histoire-des-livres-jeux https://lewebpedagogique.com/reseauludus/files/2015/08/Présentation.pdf http://jeu.pedagogique.free.fr/LaQueteDeDameFlorine.pdf



## 4/ VOCABULAIRE:

Objectif : Mobilisation de connaissances lexicales et de connaissances portant sur l'univers évoqué par les textes.

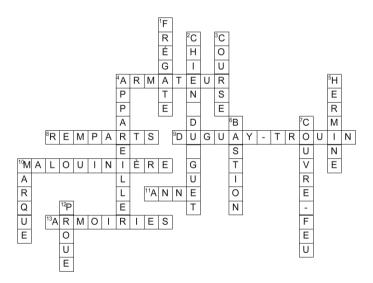
Fiche 3 du livret élève.

Proposer le mots-croisés reprenant les mots écrits en exergue dans le roman.

Différents niveaux d'aide sont possibles (mots-croisés seul, mots-croisés avec recherche dans le roman, mots-croisés avec les mots proposés).

#### Solution

# Danger sur la cité corsaire



#### Horizontal

- 4. Personne qui assure l'armement et l'équipement d'un navire
- 8. Murs de protection pour une ville, un château, etc.
- 9. Nom d'un corsaire malouin
- 10. Maison de campagne d'un armateur
- Prénom de la Duchesse de Bretagne qui fut Reine de France
- 13. Symboles représentant une ville, une famille, etc.

#### Vertical

- 1. Navire
- 2. Défenseur de la ville le soir
- 3. Nom de la guerre que les corsaires mènent contre les ennemis du royaume
- 4. Pour un navire, prendre la mer
- 5. Animal symbole de la Bretagne
- 6. Bâtiment en forme de polygone sur une ligne de défens
- 7. Obligation de rentrer chez soi imposée légalement
- Nom de la lettre qui autorise les corsaires à attaquer des navires ennemis.
- 12. Avant du bateau où se trouve une statue



## **VOCABULAIRE:**

Objectif: découvrir les différents sens d'un mot

Vocabulaire : guerre de course, synonyme

Fiches 4 et 5 du livret élève.

#### Séance sur l'importance des lettres muettes :

Dans le chapitre 14, incompréhension entre le héros et le corsaire autour du mot course/courses.

La fiche élève permet de mettre en lumière l'utilité des lettres muettes et la notion de synonyme.

#### Séance sur les synonymes

Deux niveaux de difficulté sont proposés :

Dans le chapitre 37, le héros a la volonté de passer inaperçu. Les élèves réalisent la fiche 5 sur les synonymes du mot **cacher**. Ils soulignent les synonymes dans le texte puis en proposent d'autres (masquer, dissimuler, camoufler, faire disparaître...).

Dans le chapitre 11, la procédure est la même mais le vocabulaire plus compliqué. Ici, les élèves travaillent sur les synonymes de frégate (bateau, navire, bâtiment, gréement, troismâts, bricks).

#### Séance sur les expressions figurées

Travailler la compréhension et la figuration dans l'expressions suivante :

« Soit tu es un plaisantin, soit tu débarques d'un autre continent ! » (chapitre 3)

Aujourd'hui, on dirait « tu viens de mars » ou « tu es dans la lune ». A l'époque des corsaires, la conquête de l'espace n'était pas encore d'actualité! En revanche, c'était l'époque des grandes découvertes. Les hommes découvraient de nouvelles terres.

Travailler sur des expressions figurées.



## **REDACTION**

Objectif : Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture.

## 1/ Ecrire une suite

• Relire collectivement le chapitre 12.

• S'assurer que tout le monde l'ait compris.

Proposer aux élèves d'écrire une suite différente avec les contraintes d'écriture

suivantes:

Lieu : frégate corsaire Personnage : héros du présent envoyé dans le passé

Objet imposé : coffre Champ lexical de l'univers corsaire

Aide possible : afficher des illustrations de bateaux corsaires (intérieur et extérieur)

## 2/ Ecrire une histoire à la façon de Raymond Queneau

- Relire oralement *Un conte à votre façon.*
- Choisir le sujet de l'histoire à raconter
- Elaborer un graphe
- Rédiger l'histoire après validation du graphe par l'enseignant.



## **HISTOIRE**

Objectif: Mise en relation explicite du document lu avec des documents historiques

Fiches 6, 7 et 8 du livret élève.

#### Activités possibles :

- Demander aux élèves de relever des indications de temps dans le roman (Date 1693, roi Louis XIV, Anne de Bretagne, la machine infernale) pour situer l'intriguer sur la frise chronologique.
- Travailler la différence corsaire/pirate et le principe de la guerre de course en confrontant les chapitres 14; 21 et 25 avec la lettre de marque proposées sur la fiche élèves 8.
- Confronter le récit de l'attaque des Anglais avec des informations historiques (capture du fort de la Conchée, forts non terminés autour de Saint-Malo, machine infernale).
- Etude des symboles présents sur **les armoiries de la ville** (fiche élèves 6) et comprendre leur signification. (chapitres 5 ; 16 ; 43) . Prolonger avec les symboles de la France.
- Etudier l'évolution de la ville dans le temps (fiche élèves 7). Confronter les documents au plan actuel ou à une vue aérienne et observer les différences. Dater la construction du château de Saint-Malo et des fortifications de la ville.
- Par groupe, travailler l'un des sujets précédents et en faire une synthèse au groupe classe.

#### Ressources numériques

C'est pas sorcier sur les corsaires malouins

:https://www.youtube.com/watch?v=8nqpsoXFD-s

Article de presse sur la machine infernale :

https://www.letelegramme.fr/ar/viewarticle1024.php?aaaammjj=20040425&article=76316 96&type=ar

Lettre de marque donnée par le Roi:

https://fr.wikipedia.org/wiki/Lettre\_de\_marque#/media/File:Lettre-de-marque2.png



## **MATHEMATIQUES**

- La symétrie peut être abordée à partir des façades de malouinières (par exemple, chercher sur la Houbarderie ce qui n'est pas symétrique), à partir de jardins à la française ainsi que sur la façade de la chapelle Saint-Aaron.
- La lecture de plan sera abordée par une visite sur place ou virtuellement (fiche 9).

## **UN DEFI SUPPLEMENTAIRE?**

Comme dans chacun des romans « Deviens un Héros d'Armor », pour les plus perspicaces, un chapitre surprenant a été inséré dans l'histoire. C'est une énigme supplémentaire que l'auteure propose aux lecteurs !

Lancez ce défi à vos élèves. Dites-leur qu'*un chapitre leur joue* des tours et que l'on ne peut pas le trouver en lisant simplement l'histoire. Chaque roman cache un défi différent!

Pour celui-ci, vous trouverez la réponse au bas de cette page. Attention si vous souhaitez vous prêter au jeu, ne lisez pas plus bas. Reprenez le livre et... bonne chance!

un pont entre les lieux !

Réponse : Le chapitre qui nous joue des tours, dans ce roman, est le 35. En effet, il appartient au roman le mystère de Brocéliande. Si l'histoire est un voyage dans le temps, elle possède aussi