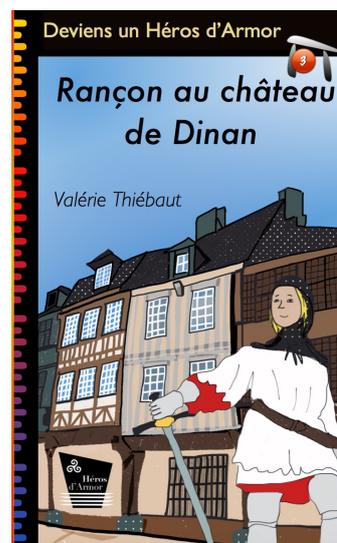


Rançon au château de Dinan

Présentation du roman :

Auteure : Valérie Thiébaut
 Illustrateur : Bruno Crépin
 Editeur : Héros d'Armor
 Collection : Deviens un Héros d'Armor
 Parution : Juin 2018
 N^b de pages : 82 pages



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/Géographie

Vocabulaire

Résumé du roman

Un jour de fête des Remparts, tu te retrouves dans la peau de Jehan de Beaumanoir, en plein Moyen-Age. Tu n'as plus le choix ! Tu dois libérer le Chevalier Du Guesclin, captif des Anglais. Mais prends garde car Dinan te cache bien des pièges et des secrets...

LECTURE : DECOUVERTE DU ROMAN

Objectif : prélever des indices de lecture

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

1/ Lecture de la 1^{ère} de couverture

Distribuer le livre ou projeter la 1^{ère} de couverture. Faire relever les indications présentes : le titre, l'auteure, la collection (s'interroger sur l'usage de l'impératif : pourquoi l'auteure s'adresse-t-elle directement au lecteur ?), le numéro du titre dans la collection (le dolmen évoque la Bretagne), l'illustration (les maisons à pans de bois et le personnage permettent de situer l'histoire dans le temps).

3/ Émission d'hypothèses

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

4/ Lecture de la 4^{ème} de couverture

Confronter les hypothèses émises avec le résumé du livre.

Relever les autres renseignements présents comme le nom de l'éditeur qui évoque la Bretagne et le genre littéraire.

5/ Conclusion

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

Prolongements de la séance

Recherches possibles sur la situation géographique de la ville de Dinan sur une carte de France, sur l'auteure via les articles de presse sur internet et sur la signification du mot *rançon*.

LIRE ET RENDRE COMPTE DE SA LECTURE

Objectif : Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.

1/ Lecture du premier chapitre

L'enseignant lit le premier chapitre. Après s'être assuré de sa compréhension, on fera verbaliser à plusieurs élèves le choix qu'ils feraient et les raisons de ce dernier. L'enseignant lit alors le chapitre 15. Il permet de comprendre la signification du triskell (impasse). Le mot en gras (*épopée*) est relevé et l'on discute de la façon dont on peut le comprendre (construction du sens par le contexte).

On peut alors distribuer le livre aux élèves en s'assurant que tous ont compris les déplacements au cours de la lecture.

2/ Lecture individuelle

Chaque élève poursuit l'aventure individuellement en notant les numéros choisis. Le parcours numéroté permettra d'alimenter ensuite la discussion.

Chaque enseignant réfléchira à la trace qui peut être conservée de la lecture personnelle. L'écriture d'un résumé par l'élève permettra de rendre compte de sa lecture.

3/ Confrontation des expériences de lecture

Par l'écriture au tableau des chemins numérotés ou par la lecture des résumés, la classe découvre la multitude des chemins possibles. Un échange peut alors s'engager sur les choix des élèves, sur les stratégies personnelles mises en place face à une impasse, sur la volonté ou non de parvenir à l'aboutissement de la quête.

On rendra explicite **l'effet de surprise** provoquée par l'existence de deux **lieux homonymes** (le château de Dinan dans la ville des Côtes d'Armor et le site naturel du château de Dinan dans le Finistère).

LECTURE : UN GENRE LITTÉRAIRE PARTICULIER

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

1/ Définir ce qu'est un livre-jeu

On pourra demander aux élèves de proposer une définition des livres-jeux en utilisant leurs caractéristiques : lecture interactive, livre dont le lecteur choisit lui-même la suite de l'histoire, plusieurs fins possibles 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 1^{ères} de couverture et leur demander de prélever les indices permettant de reconnaître les livres-jeux, lire d'autres livres-jeux ou découvrir un jeu de rôle. De nombreux jeux de rôle pédagogiques existent en ligne : à vos claviers !

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>

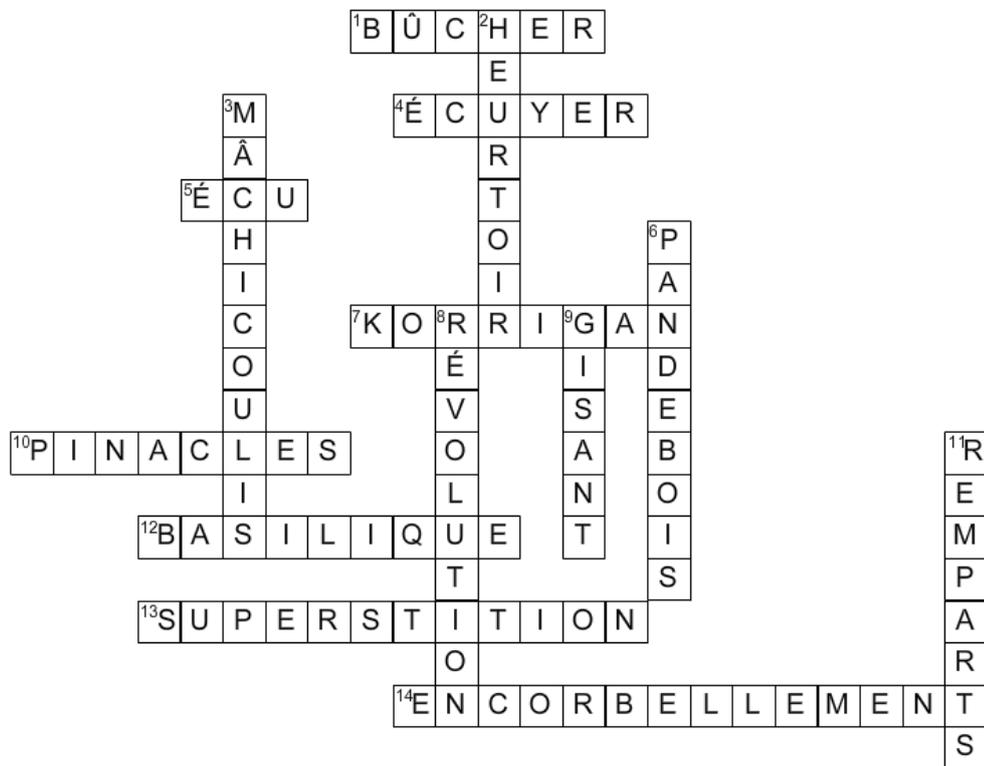
VOCABULAIRE

Objectif : Mobilisation de connaissances lexicales et de connaissances portant sur l'univers évoqué par le texte.

Des notions étudiées en classe peuvent être revues comme

- La notion d'homonymie (voir fiche 3). La surprise créée par la découverte d'un lieu homonyme. Le titre du roman prend alors un autre sens car on pensait dès le début savoir où trouver la rançon.
- La compréhension de mots par leur contexte (mots en gras). Réinvestissement par un mots-croisés (fiche 4). Deux niveaux de difficulté sont proposés. Solution :

Rançon au château de Dinan



HISTOIRE/GEOGRAPHIE

Objectif : situer l'intrigue dans le temps

Demander aux élèves de relever des indices dans le roman pour situer l'histoire dans le temps (le temps des Rois).

A partir de la vidéo « Quelle aventure, la guerre de cent ans » (<https://www.youtube.com/watch?v=ok7o4Ei7iuo>), comprendre les causes de la Guerre de cent ans et l'organisation féodale au temps des rois.

Objectif : construire les notions de fiction et réalité et mettre en relation explicite le document lu avec d'autres documents.

Sur un logiciel de vue aérienne, localiser les différents lieux évoqués dans l'histoire (fiche 4) et les localiser sur un plan.

Relever les personnages croisés dans le roman et faire des recherches afin de confirmer ou non leur existence réelle (fiche 4). Découvrir quelques détails de leur biographie et les confronter avec les informations lues dans le roman.

Ressources numériques

Vue aérienne : <https://www.google.fr/intl/fr/earth/>

La carrière de Du Guesclin <https://www.youtube.com/watch?v=4NtJQjU4Hn4>

REDACTION

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

1/ Ecrire une autre suite

- Relire collectivement le chapitre 2 jusqu'à « peut-être qu'en vous réunissant, une vision m'apparaîtra. »
- Le faire expliciter pour s'assurer de sa compréhension.
- Proposer aux élèves d'écrire une autre suite. Lister quelques possibilités pour débloquer l'imagination : Quelles visions positives peut avoir Typhaine ? Quelles visions négatives ? Et si elle n'avait pas de vision, que pourrait-il se passer ?

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.

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 ! 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 !

Réponse : Le chapitre qui nous joue des tours, dans ce roman, est le 7. En effet, le lecteur est perdu. Comme dans la rue, il tourne en rond : le 7 mène au 7 !