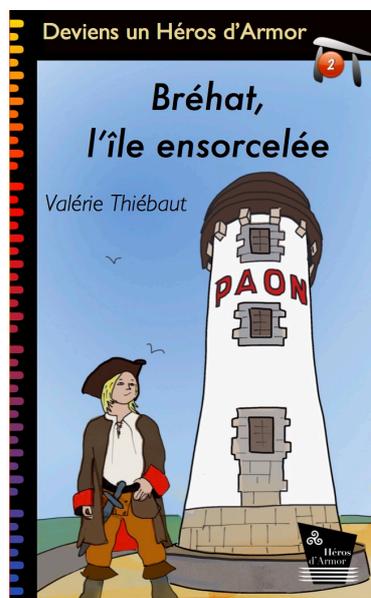


Bréhat, l'île ensorcelée

Présentation du roman :

Auteure : Valérie Thiébaut
Illustrateur : Bruno Crépin
Editeur : Héros d'Armor
Collection : Deviens un Héros d'Armor
Parution : Janvier 2018
N^b de pages : 86



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	Sciences
Vocabulaire	Mathématiques et technologie

Résumé du roman

L'île de Bréhat a besoin de toi.

Propulsé dans son histoire et ses légendes, tu vas défier le temps pour vaincre la malédiction qui s'est abattue sur ses habitants il y a plusieurs centaines d'années...

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 et demander aux élèves de la lire afin de relever les indications suivantes : Le titre, l'auteure, l'éditeur, la collection (s'interroger sur l'usage de l'impératif : pourquoi l'auteur s'adresse-t-il directement au lecteur ?), le numéro du titre dans la collection (le dolmen évoque la Bretagne), détailler l'illustration.

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 présent sur la 4^{ème} de couverture. Relever les autres renseignements comme le genre littéraire (livre-jeu).

5/ Conclusion

Les informations découvertes 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 Bréhat sur une carte, sur le phare du Paon et sur l'auteure via les articles de presse sur internet.

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 réfléchira aux mots en gras et à leur signification par l'observation (majuscule ou radical du mot permettent de comprendre par exemple le mot « *Bréhatines* »). L'enseignant lit alors le chapitre 12 après avoir expliqué le principe des déplacements dans le roman. Le mot en gras (*stratagème*) est relevé et l'on discute de la façon dont on peut le comprendre (construction du sens par le contexte). Ensuite, on fera verbaliser à plusieurs élèves le choix qu'ils feraient et les raisons de ce dernier. On peut alors distribuer le livre.

2/ Lecture individuelle

Chaque élève peut noter les numéros choisis. Son parcours écrit permettra d'alimenter ensuite la discussion.

L'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.

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, 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 1^{ères} de couverture et leur demander de prélever les indices permettant de reconnaître les livres-jeux. On pourra également proposer d'autres livres-jeux à la lecture 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 compréhension de mots par leur contexte (mots en gras). Réinvestissement par un mots-croisés (fiche 3).
- Le rôle des majuscules sur les mots qui peuvent être adjectifs ou noms propres : « une Bréhatine », « une femme bréhatine ».

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 11 et s'assurer de sa compréhension



Tu ne penses pas être celui qu'il faut pour ce genre de mission. Après tout, tu n'es qu'un enfant. Et refuser n'est pas manquer de courage car il faut être bien intrépide pour dire non à un corsaire. Tu redresses donc les épaules, plantes tes yeux dans les siens et declares :

– Vous devriez demander à quelqu'un d'autre. Je ne connais pas bien cette île car j'y suis en vacances, au camping. Je ne saurais jamais retrouver le village et la citadelle.

– Ventre Dieu ! Le gredin contrarie mon ordre ? Camping... vacances... Je ne comprends rien à ton charabia et, d'ailleurs, ça ne m'intéresse pas ! Tu ne sais pas où

se trouve *la citadelle* ? Eh bien, Gildwen va t'y emmener. Et il te fera même visiter ses cellules...

Gildwen, emporte-le ! Et que je ne le revois jamais !

Finalement, contester était sans doute une mauvaise idée... Tu n'as pas le temps de te défendre que tu es empoigné et poussé en avant par un fermier à la carrure bien trop imposante pour résister.

Le trajet jusqu'à la forteresse est interminable. Il vous faut parcourir l'île Nord puis l'île Sud. Et Gildwen n'est pas un homme bavard...

Après un long moment, tu ne saurais dire combien de temps, vous arrivez enfin. La citadelle est une bâtisse impressionnante...

- Proposer aux élèves d'écrire une suite. Lister quelques possibilités pour débloquer l'imagination (mise en cellule, participation à la défense, corvées, complicité de Gildwen pour s'enfuir, etc).

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.

SCIENCES

Objectif : Découverte du fonctionnement d'un moulin à marée

L'observation d'une photographie permettra l'émission d'hypothèses.

Grâce à l'animation suivante http://com.fr.free.fr/energiemarees/wp-content//httpwwwbretagnenetcommoulin_brehatanimhtm1.gif, comprendre et réaliser un schéma sur le fonctionnement du moulin.

Proposer la fiche élèves n°4.

MATHEMATIQUES / TECHNOLOGIE

Objectif : utiliser les outils numériques pour réaliser des recherches

La fiche 5 propose d'utiliser internet et quelques applications. Le premier exercice permet de visualiser sur un logiciel de vues aériennes quelques-uns des lieux explorés dans le roman. Ainsi on mettra en avant l'appui sur la réalité pour la création d'une fiction. Un repérage sur un plan est ensuite demandé aux élèves.

Ressources numériques

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

La seconde activité consiste en la résolution d'un problème à étapes qui nécessite une recherche de distance puis un calcul.

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 !

Réponse : Le chapitre qui nous joue des tours, dans ce roman, est le 21. En effet, il n'est jamais proposé au cours de la lecture. Seules la curiosité ou une erreur de chemin peuvent y mener !