Le mystère de Brocéliande

Présentation du roman

Auteure : Valérie Thiébaut

Illustrateur : Bruno Crépin/Elise Ollivier

Editeur : Héros d'Armor

Collection : Deviens un héros d'Armor

Parution : Novembre 2019

N[b] 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 spécifique, 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	Géographie

Résumé du roman

La forêt de Brocéliande souffre d'une terrible sécheresse. Pour la sauver, une seule solution : relever le défi de Merlin ! Entre magie et légendes, toi seul pourra prendre les bonnes décisions et résoudre le mystère de Brocéliande !

SEANCE 1 : LECTURE / DECOUVERTE DU ROMAN

Objectif : prélever des indices de lecture pour émettre des hypothèses

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

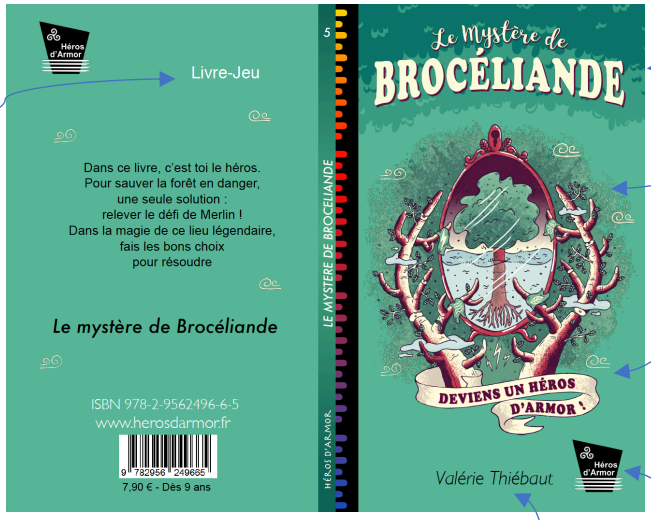
Fiches 1 et 2 du livret élève

1/ Lecture de la couverture

La fiche élève 1 est proposée. Distribuer le livre ou projeter la 1ère de couverture. Demander aux élèves de relever les informations qu'elle donne.

4ÈME DE COUVERTURE

1ÈRE DE COUVERTURE



GENRE

TITRE

ILLUSTRATION

COLLECTION :

L'usage de l'impératif donne un indice sur le genre de livre. On s'adresse directement au lecteur.

AUTEURE

EDITEUR : le logo évoque les symboles de la Bretagne (noir et blanc, lignes du drapeau et triskell) ainsi que le genre littéraire (**héros**)

2/ Observation de l'illustration

Relever les éléments présents dans l'illustration : un arbre, un miroir dans lequel il y a de l'eau, des bulles dans l'eau, les bois d'un cerf sur lesquels poussent des feuilles, les symboles des 4

éléments (eau, air, terre, feu), un trou de serrure. Une synthèse orale permettra aux élèves d'exprimer des hypothèses de lecture.

3/ Découverte du résumé

Lire le résumé qui se trouve sur la 4ème de couverture. Quels peuvent être le danger et le défi de Merlin ?

4/ Rédaction

Les hypothèses de l'élève peuvent être résumées dans un court texte.

5/ Entrée dans l'histoire

L'exercice 1 de la fiche 2 permet de placer l'élève dans sa position d'acteur de l'histoire.

5/ Recherche

Observer une carte de géographie et chercher Brocéliande pour mettre en évidence qu'elle est dénommée forêt de Paimpont. Proposer une recherche personnelle ou expliquer aux élèves que la forêt de Brocéliande a deux noms.

Brocéliande est le nom légendaire, issu de la littérature du Moyen-Age. Différentes régions revendiquent la forêt de Brocéliande mais les historiens ont trouvé en Paimpont de nombreuses ressemblances ayant pu inspirer les écrits légendaires.

6/ Après la lecture

Relecture des hypothèses pour confrontation avec l'histoire. Relecture de l'illustration de couverture pour compréhension de ses symboles :

Les bois du cerf : évocation de merlin. Elles sont coupées pour représenter les étapes, les chapitres comme l'histoire qui est coupée elle-même.

Le miroir symbolise le miroir aux fées. C'est une illustration au sens propre pour le sens figuré. La fontaine de Barenton est reconnaissable grâce aux bulles.
On retrouve les quatre éléments. La serrure symbolise l'énigme.

SEANCE 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 : chapitre, triskell, graphe.

1/ Lecture du premier chapitre

L'enseignant lit le premier chapitre. Une discussion s'installe pour comprendre pourquoi il y a des mots en gras (mots en rapport avec le lieu ou les légendes, mots difficiles) et la façon dont on peut les comprendre (construction du sens par le contexte ou par la décomposition du mot). Après s'être assuré de la compréhension du chapitre, on fera verbaliser aux élèves le choix qu'ils feraient et les raisons de ce dernier. On peut alors distribuer le livre et s'assurer que tous ont compris son fonctionnement (comment faire son choix, comment se déplacer dans le livre, que signifient les triskell).

2/ Lecture individuelle

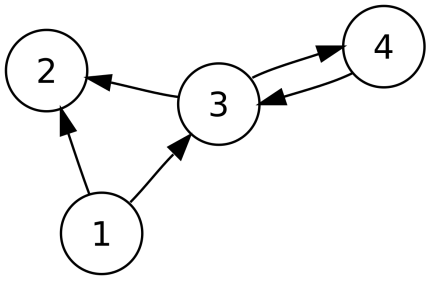
Sur une bande de papier horizontale, les élèves peuvent noter les n° choisis dans leur parcours de lecture. L'écriture d'un résumé par l'élève permettra de rendre compte de sa lecture.

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.

4/Prolongement

Elaborer le graphe du roman.



SEANCE 3 : LECTURE – DECOUVERTE D'UN GENRE LITTERAIRE PARTICULIER

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

Lexique utilisé : livre-jeu, graphe.

Fiche 3 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

Après une lecture individuelle du texte de R. Queneau, engager une discussion sur sa compréhension. Demander aux élèves d'en réaliser le graphe.

3/ Développement du genre

C'est au cours des années 1980 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 d'autres livres-jeux ou découvrir un jeu de rôle. De nombreux jeux de rôle pédagogiques existent en ligne.

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/ Rédaction

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.

SEANCE 4 : VOCABULAIRE

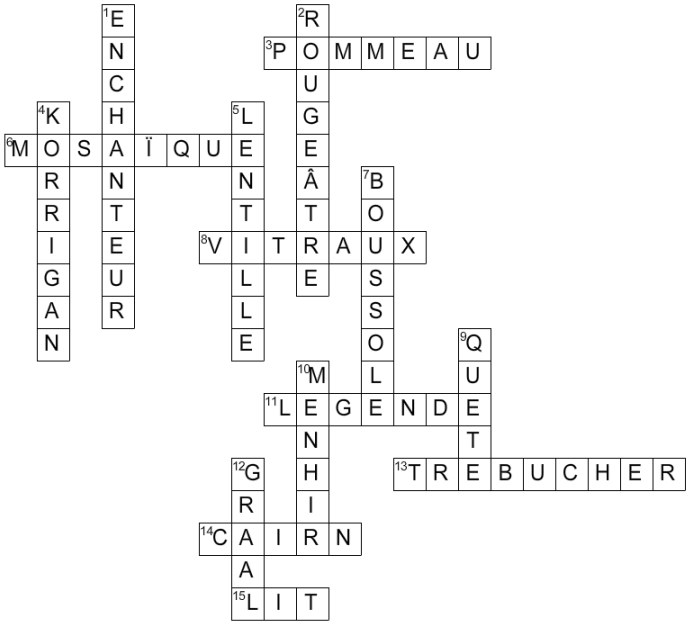
Objectif : Mobilisation de connaissances lexicales et de connaissances portant sur l'univers évoqué par les textes.

Fiche 4-1 et 4-2 du livret élève.

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

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

Solution :



Horizontal

3. Boule au bout de la poignée d'une épée
6. Assemblages de petits morceaux multicolores qui forment un dessin
8. Morceaux de verres assemblés qui remplacent les
11. Récit merveilleux
13. Tomber
14. Tas de pierres empilées
15. Partie où coule l'eau de la rivière

Vertical

1. Surnom de Merlin
2. Légèrement rouge
4. Nain malicieux des légendes bretonnes
5. Verre légèrement courbe
7. Objet possédant une aiguille aimantée qui indique le Nord.
9. Action de chercher quelque chose
10. Pierre levée
12. Coupe mythique ou but d'une recherche personnelle

SEANCE 5 : VOCABULAIRE

Objectif : découvrir des expressions figurées et paraphraser leur sens

Vocabulaire : sens propre, sens figuré, champ lexical

Fiches 5, 6, 7 du livret élève

Distribuer la fiche élève et expliciter les consignes.

Correction :

Expression	Définition
être une poule mouillée	Etre craintif, peureux
se mouiller jusqu'au cou	Oser, prendre des risques
être claire comme de l'eau de roche	Etre facile à comprendre
boire la tasse	Etre battu, échouer

Rédaction

FEU	AIR
n'y voir que du feu : ne rien voir	changer d'air : se changer les idées, changer de lieu
avoir les joues en feu : être rouge de honte, de colère	de l'air ! : va-t'en
mettre sa main au feu : être sûr de soi	être libre comme l'air : être totalement libre
il n'y a pas le feu : rien ne presse	ne pas manquer d'air : être insolent
donner son feu vert : donner son accord	dire des paroles en l'air : ne pas être sérieux, mentir

SEANCE 6 : VOCABULAIRE

Objectif : découvrir des termes appartenant au champ lexical de la forêt

Fiche 8 du livret élève

Distribuer la fiche élève et lire le chapitre.

Aborder la réalité du passé des chênes de Kernéant pendant la 2nde guerre mondiale.

Projeter des photographies des troncs creux (présentes en nombre sur internet).

Correction :

mots appartenant au champ lexical de l'arbre : Le chêne, le cœur, le tronc, les nervures, la sève.

Les définitions sont formulées par les élèves. Le dictionnaire peut permettre de les valider.

SEANCE 7 : QUÊTE SUR LE NET

Objectif : repérer des références culturelles, faire des liens entre les œuvres.

Fiche 9 du livret élève

Le mystère de Brocéliande est une œuvre contemporaine qui utilise de nombreuses références légendaires. Le but de la recherche est de dissocier le réel du légendaire dans le roman.

En groupe classe

Demander aux élèves quels personnages ils ont rencontré dans le roman. Les écrire au tableau. Faire des hypothèses pour définir s'ils peuvent être réels ou non.

Activités élèves

Distribuer la fiche élève. Par une recherche, faire distinguer les personnages réels des personnages fictifs. Repartir ensuite ces personnages et demander aux élèves de préparer un exposé sur l'un d'entre eux (seul ou en groupe).

Prolongements :

Lire des légendes arthuriennes aux élèves où ils retrouveraient les personnages présents dans le roman.

Aborder des références telles que :

- Merlin adossé contre son chêne comme le héros dans le roman et comme Saint Louis, rendant la justice. Faire le parallèle grâce à la lecture d'images en arts visuels.
- La quête du graal au sens propre (objet religieux) et au sens figuré (quête personnelle). Possibilité de rédaction autour de la question

  « Quel pourrait être ton graal ? Raconte ta quête. »

- L'épée Excalibur présentes dans différents récits.

SEANCES DE SCIENCES

Le roman permet de présenter des situations-problèmes pour des séances de sciences.

Comment fonctionne une boussole ?

Lecture du chapitre 22 aux élèves. Relever les phrases ci-dessous.

> *« En prenant un pull-over dans ton sac à dos, tu aperçois ta boussole. Manque de chance : le fer contenu dans le sol de la forêt perturbe l'aiguille. Impossible de l'utiliser pour te repérer ! Tu marches alors au hasard et finis par te perdre ! »*

Comprendre l'usage de la boussole et la réalité du champ magnétique. Vérifier l'hypothèse évoquée dans le passage ci-dessus par une démarche scientifique.

Qu'arrive-t-il à une goutte d'eau qui tombe ?

Lecture du chapitre 45 aux élèves. Relever les phrases ci-dessous.

> *« les perles d'eau se brisent au contact de la roche » et « A peine la dernière goutte a-t-elle rebondi... »*

En quoi ces phrases s'opposent-elles ? Une goutte rebondit-elle ou se brise-t-elle ?

La démarche expérimentale sera menée pour répondre à cette dernière question (hypothèses, schémas, expérimentation, conclusion). Observation à l'œil nu, essai filmé et visualisé au ralenti ou vidéo existante sur le net :

> https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=PAWV6wP04d8&feature=emb_logo

Qui mange qui ?

Lecture du chapitre 39 aux élèves. Relever le passage suivant :

> *« Heureusement pour toi, une musaraigne, qui passait par-là, découvre l'araignée avec envie. Elle s'approche de ton ennemie et l'engloutit. Elle disparait ensuite pour ne pas se faire capturer à son tour par l'un de ses prédateurs. En effet, l'araignée et la musaraigne, comme tous les animaux, appartiennent à une chaîne alimentaire. Ils mangent et se font manger ! Curieux spectacle que vient de t'offrir la nature ! «*

Démarrer un cycle d'étude sur la notion de chaine alimentaire dans le milieu forestier.

GEOGRAPHIE

Expliquer et comprendre un paysage.

A quoi sert un lac artificiel ?

Lecture du chapitre 33 aux élèves. Relever les phrases ci-dessous.

> *« C'est une grande réserve d'eau artificielle. Cela signifie qu'elle n'est pas naturelle. Les hommes l'ont créée en inondant les terres qui se trouvaient là. »*

Etudier un lac artificiel présent dans la région de l'école ou celui de Trémelin : fonction, raison de sa construction, fonctionnement du barrage, etc.
Lire des photographies de paysage, réaliser des schémas, etc.

ARTS VISUELS

Les mondes parallèles

Travailler sur l'expression au sens propre (géométrie) et au sens figuré (fiction). Dessiner sur une feuille coupée en deux en oblique la forêt de Paimpont (réelle) et celle de Brocéliande (irréelle).

La mosaïque

Après la lecture du chapitre 15, observer une reproduction de la mosaïque du cerf dans l'église du Graal. Cette mosaïque d'Odorico est une évocation du vitrail religieux qui lui fait face (le christ et les 4 évangélistes d'où la présence des auréoles et de la croix.) Elle mêle deux univers que sont la religion et les légendes. Avec les élèves, observer la mosaïque. En créer une à l'aide de petits morceaux de papiers de couleurs déchirés en guise de tesselles.

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. Chaque roman cache un défi différent ! Le chapitre qui nous joue des tours ici est le 22. En effet, il envoie le lecteur vers un autre roman : danger sur la cité corsaire.