

FICHE 1 : LE ROMAN

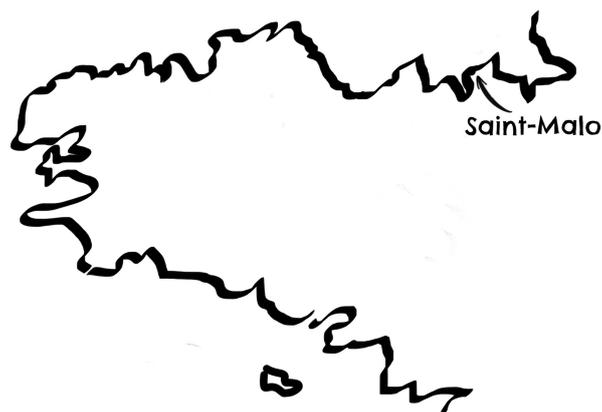
Consigne : place, à l'aide de flèches, les mots suivants :

1^{ère} de couverture, 4^{ème} de couverture, auteure, collection, éditeur, illustration, genre, titre.



Doc 1 : Couverture du roman - @Héros d'Armor

Saint-Malo se situe en France, dans la région Bretagne.



Doc 2 : Carte de Bretagne - ©Héros d'Armor

FICHE 2 : LES LIVRES-JEUX

Les livres-jeux sont nés en 1967 lorsque qu'un poète français a imaginé un texte où le lecteur ferait ses propres choix. Découvre son histoire :

Un conte à votre façon – Raymond Queneau - 1967

1- Désirez-vous connaître l'histoire des trois alertes petits pois. Si oui, passez à 4.

Sinon, passez à 2.

2.- Préférez-vous celle des trois minces grands échalas ? Si oui, passez à 16.

Sinon, passez à 3.

3.- Préférez-vous celle des trois moyens médiocres arbustes ? Si oui, passez à 17.

Sinon, passez à 21.

4.- Il y avait une fois trois petits pois vêtus de vert qui dormaient gentiment dans leur cosse. Leur visage bien rond respirait par les trous de leurs narines et l'on entendait leur ronflement doux et harmonieux.

Si vous préférez une autre description, passez à 9.

Sinon, passez à 5.

5.- Ils ne rêvaient pas. Ces petits êtres en effet ne rêvent jamais. Si vous préférez qu'ils rêvent, passez à 6.

Sinon, passez à 7.

6.- Ils rêvaient. Ces petits êtres en effet rêvent toujours et leurs nuits secrètent des songes charmants.

Si vous désirez connaître ces songes, passez à 11.

Si vous n'y tenez pas, passez à 7.

7.- Leurs pieds mignons trempaient dans de chaudes chaussettes et ils portaient au lit des gants de velours noir.

Si vous préférez des gants d'une autre couleur, passez à 8.

Si cette couleur vous convient, passez à 10.

8.- Ils portaient au lit des gants de velours bleu.

Si vous préférez des gants d'une autre couleur, passez à 7. Si cette couleur vous convient, passez à 10.

9.- Il y avait une fois trois petits pois qui roulaient leur bosse sur les grands chemins. Le soir venu, fatigués et las, ils s'endormaient très rapidement.

Si vous désirez connaître la suite, passez à 5. Sinon, passez à 21.

10.- Tous les trois faisaient le même rêve, ils s'aiment en effet tendrement et, en bons fiers trumeaux, songeaient toujours semblablement.

Si vous désirez connaître leur rêve, passez à 11.

Sinon, passez à 12.

11.- Ils rêvaient qu'ils allaient chercher leur soupe à la cantine populaire et qu'en ouvrant leur gamelle, ils découvraient de la soupe d'ers. D'horreur, ils s'éveillent.

Si vous voulez savoir pourquoi ils s'éveillent d'horreur, consultez le Larousse au mot « ers » et n'en parlons plus.

Si vous jugez inutile d'approfondir la question, passez à 12.

12.- Opopoï ! s'écrient-ils en ouvrant les yeux. Opopoï ! quel songe avons-nous enfanté là ! mauvais présage, dit le premier. Oui-da, dit le second, c'est bien vrai, me voilà triste. Ne vous troublez pas ainsi, dit le troisième qui était le plus futé, il ne s'agit pas de s'émouvoir, mais de comprendre, bref, je m'en vais vous analyser ça.

Si vous désirez connaître tout de suite l'interprétation de ce songe, passez à 15.

Si vous souhaitez au contraire connaître les réactions des deux autres, passez à 13.

13.- Tu nous la bailles belle, dit le premier. Depuis quand sais-tu analyser les songes ? Oui, depuis quand ? ajoute le second.

Si vous désirez savoir depuis quand, passez à 14.

Sinon, passez à 14 tout de même, car vous ne le saurez pas plus.

14.- Depuis quand ? s'écria le troisième. Est-ce que je sais, moi ! Le fait que est je pratique la chose. Vous allez voir !

Si vous voulez aussi voir, passez à 15.

Sinon, passez également à 15, car vous ne verrez rien.

15.- Eh bien voyons, dirent ses frères. Votre ironie ne me plaît pas, répliqua l'autre, et vous ne saurez rien. D'ailleurs, au cours de cette conversation d'un ton assez vif, votre sentiment d'horreur ne s'est-il pas estompé ? effacé même ? Alors, à quoi bon remuer le borbier de votre inconscient de papilionacées ? Allons plutôt nous laver à la fontaine et saluer ce gai matin dans l'hygiène et l'euphorie.

Aussitôt dit, aussitôt fait : les voilà qui glissent hors de leur cosse, se laissent doucement rouler sur le sol et puis au petit trot gagnent joyeusement le théâtre de leurs ablutions.

Si vous désirez savoir ce qui se passe sur le théâtre de leurs ablutions, passez à 16.

Si vous ne le désirez pas, passez à 21.

16.- Trois grands échalias les regardaient faire.

Si les trois grands échalias vous déplaisent, passez à 21. S'ils vous conviennent, passez à 18.

17.- Trois moyens médiocres arbustes les regardaient faire.

Si les trois moyens médiocres arbustes vous déplaisent, passez à 21. S'ils vous conviennent, passez à 18.

18.- Se voyant ainsi zyeutés, les trois alertes petits pois qui étaient fort pudiques s'ensauvèrent. Si vous désirez savoir ce qu'ils firent ensuite, passez à 19.

Si vous ne le désirez pas, passez à 21.

19.- Ils coururent bien fort pour regagner leur cosse et, refermant celle-ci derrière eux, s'y endormirent de nouveau.

Si vous désirez connaître la suite, passez à 20.

Si vous ne le désirez pas, passez à 21.

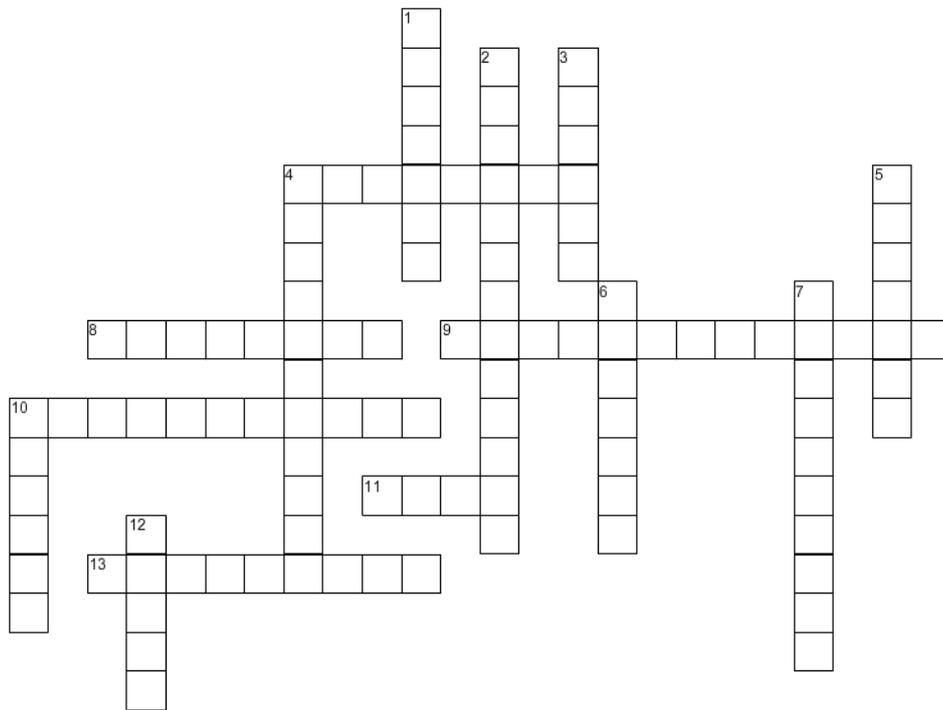
20.- Il n'y a pas de suite, le conte est terminé. 21.- Dans ce cas, le conte est également terminé.

Raymond QUENEAU, *Littérature potentielle*, © éd. Gallimard.

Réalise le graphe de l'histoire *un conte à votre façon*.

FICHE 3-NIVEAU 1 : MOTS CROISES

Danger sur la cité corsaire



Horizontal

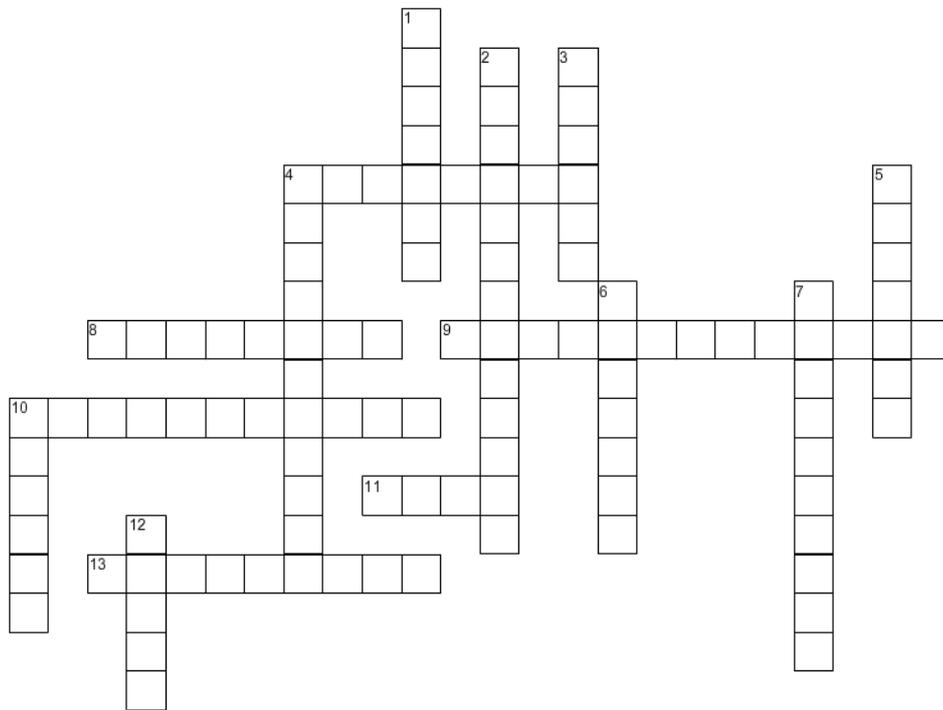
4. Personne qui assure l'armement et l'équipement d'un navire
8. Murs de protection pour une ville, un château, etc.
9. Nom d'un corsaire malouin
10. Maison de campagne d'un armateur
11. Prénom de la Duchesse de Bretagne qui fut Reine de France
13. Symboles représentant une ville, une famille, etc.

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 défense
7. Obligation de rentrer chez soi imposée légalement
10. Nom de la lettre qui autorise les corsaires à attaquer des navires ennemis.
12. Avant du bateau où se trouve une statue

FICHE 3-NIVEAU 2 : MOTS CROISES

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
11. 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 défense
7. Obligation de rentrer chez soi imposée légalement
10. Nom de la lettre qui autorise les corsaires à attaquer des navires ennemis.
12. Avant du bateau où se trouve une statue

MOTS UTILISÉS :

Anne, appareiller, armateur, armoirie, bastion, chien du guet, course, couvre-feu, Duguay-Trouin, frégate, hermine, malouinière, marque, proue, remparts

FICHE 4 : VOCABULAIRE

les lettres muettes, elles servent à quoi ?

Relis ce passage du chapitre 14 :

- Dites-moi, que se passe-t-il ici ? Vous allez prendre la mer ?

- Mais d'où sors-tu, gremlin ? Tout le monde sait que le corsaire Duguay-Trouin et son équipage repartent en course.

En courses ? Les corsaires feraient-ils leurs courses en bateau ? Bien qu'il ne soit pas très sympathique, tu risques une autre question :

- Et où font-ils leurs courses ?

Réponds aux questions :

Le mot course est écrit de deux façons. Quelle est la différence ?

Pourquoi le corsaire est-il surpris ?

De quoi parle le héros ?

Lis la suite du chapitre 14 et donne la définition du mot course dans le sens utilisé à l'époque.

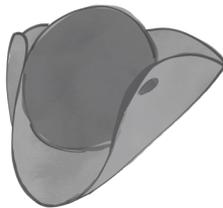
Course :

Connais-tu d'autres sens de ce mot ?

FICHE 5-NIVEAU 1 : VOCABULAIRE**les synonymes**Lis le chapitre 37

Dès que tu le peux, tu entres dans une échoppe à la porte restée ouverte. Ici, on vend toutes sortes d'objets pour les marins. On trouve des vêtements et des foulards comme ceux que l'on voit dans les films de piraterie. Ils servaient à cacher un œil ou à protéger la tête et le cou d'éclats de bois possibles lors des attaques.

Tu découvres également des couteaux, des gants en cuir et de larges bracelets pour protéger poignets et avant-bras. Tu t'achètes un *tricorn* pour te dissimuler le visage.



Il va te falloir être très prudent désormais pour ne plus attirer la curiosité. Tu fais disparaître au fond de ta poche l'énigme et reprends ton chemin vers le château.

Que veut faire le héros ?

Souligne dans le texte les verbes qui l'indiquent.

Pourquoi l'auteure a-t-elle utilisé différents mots pour dire la même chose ?

Trouve d'autres synonymes de ces verbes.

FICHE 5-NIVEAU 2 : VOCABULAIRE

les synonymes

Lis le chapitre 11

Tu longes les *remparts* et t'assieds sur le sable.

Quelle incroyable journée tout de même ! Toi qui venais visiter une frégate corsaire à Saint-Malo, te voilà embarqué dans une folle aventure !

Pendant que tu réfléchis à tout cela, la nuit est tombée. Tu vas pouvoir t'approcher des navires sans te faire repérer.

Tu marches discrètement vers les bateaux. C'est alors qu'une cloche se met à sonner. Tu regardes ta montre (tiens, elle a voyagé dans le temps avec toi !) : il est 22 heures.

Tu avances sur la plage en direction des

bâtiments échoués. Les *gréements* sont de différentes tailles : il y a quelques trois-mâts et beaucoup de bricks. Tout est calme. Les marins sont à l'intérieur de la cité.

Soudain, tu vois arriver à pleine vitesse des chiens féroces.

Ce sont les *dogues du guet*.

Chaque soir, ils sont lâchés autour de Saint-Malo afin d'assurer la surveillance de la ville et des navires. Voilà une protection efficace contre les voleurs !



D'ailleurs, que venais-tu faire ici à la nuit tombante ? Inutile de t'expliquer, te voilà pris par les chiens ! Ton aventure s'arrête ici.



Que veut faire le héros ?

Relève les mots qui signifient « bateau »

Pourquoi l'auteure a-t-elle utilisé différents mots ?

Connais-tu d'autres synonymes du mot bateau ?

FICHE 6 : HISTOIRE

Les armoiries de Saint-Malo

Observe les armoiries de Saint-Malo. Indique, à l'aide de flèches, les différents symboles de la ville :

Les chiens du guet, les médailles, la Grand'Porte, les ancres, l'hermine, les remparts.

Colorie-les et ajoute la devise de la ville au bon endroit

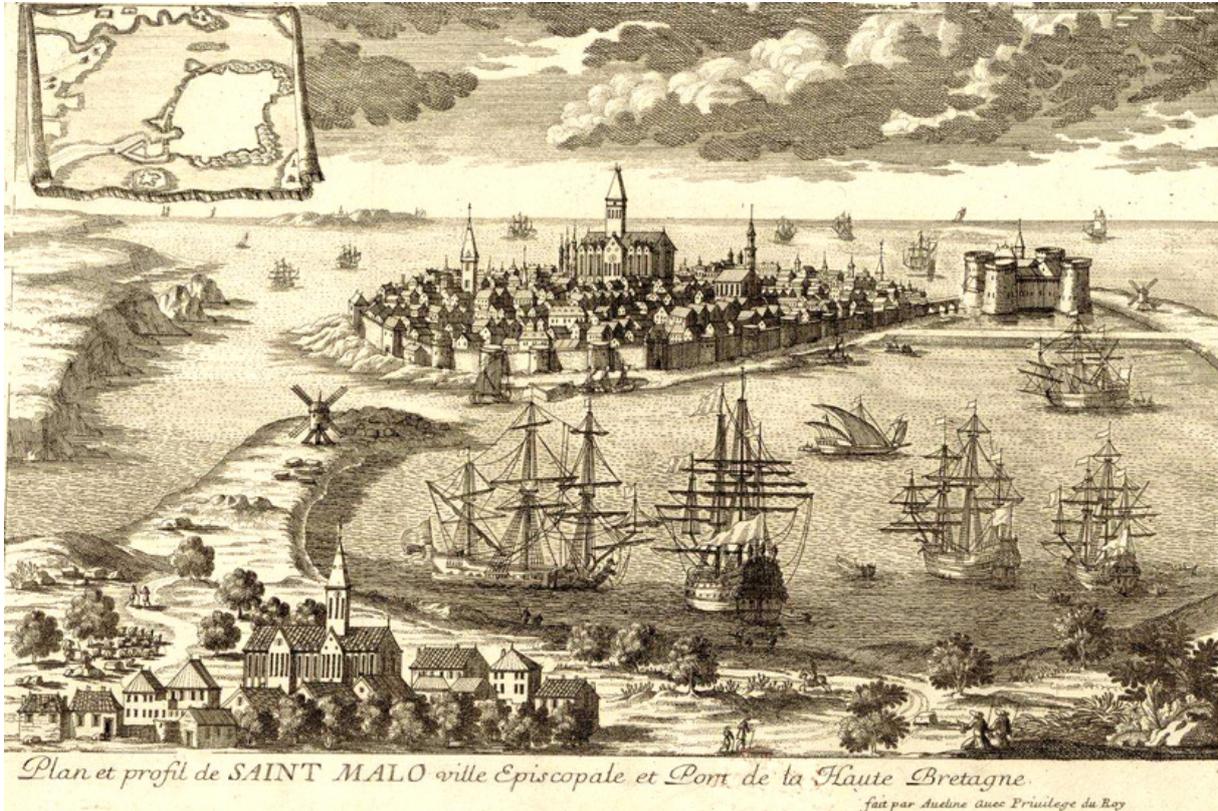


Doc 4 : Armoiries de la ville de Saint-Malo - ©Héros d'Armor

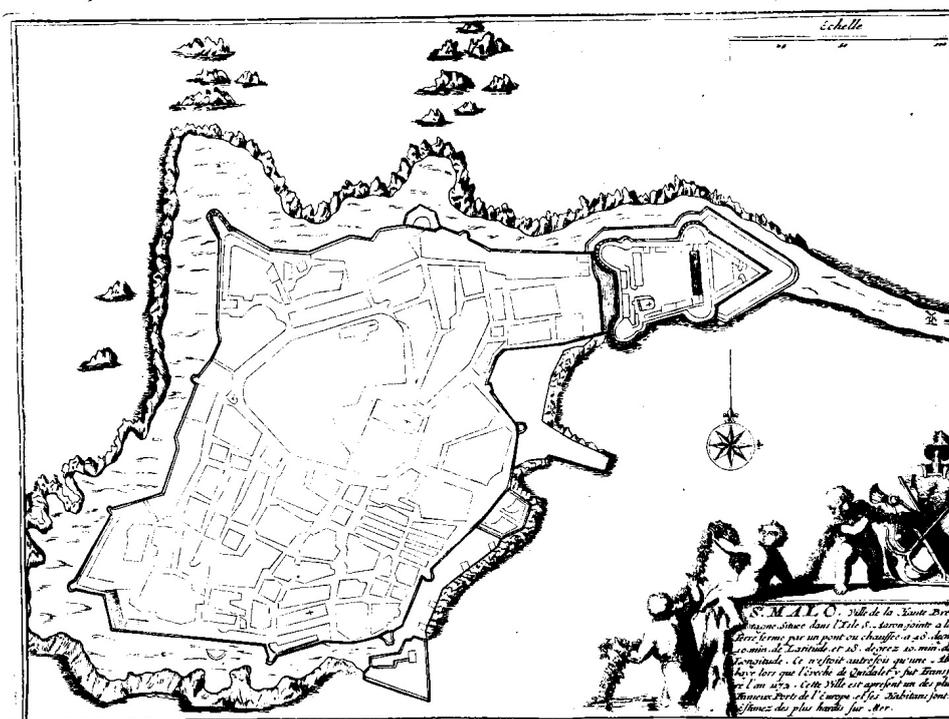
FICHE 7 : HISTOIRE

l'évolution d'une ville dans le temps

Observe ces documents du XVIIIème siècle et compare-les à la ville d'aujourd'hui.



Plan et profil de Saint-Malo - @Gallica. BNF



Plan ancien de Saint-Malo @Héros d'Armor

FICHE 8 : HISTOIRE

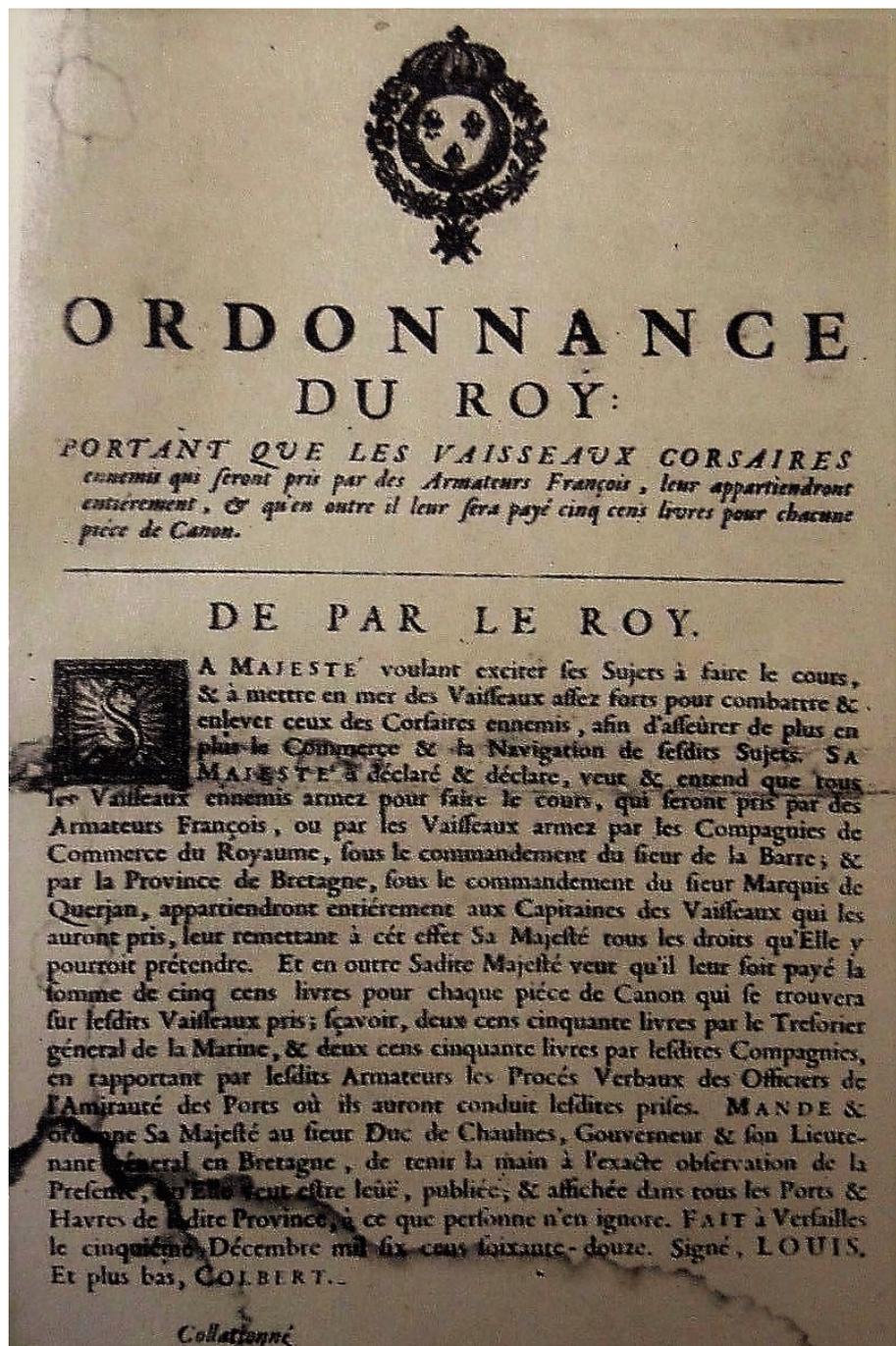
Qu'est-ce qu'un corsaire ?

En utilisant les chapitres 14, 21, 25 le document historique ci-dessous, réponds aux questions :

Qu'est-ce que la « guerre de course » ?

Qu'est-ce qu'une « lettre de marque » ?

Quelle est la différence entre un corsaire et un pirate ?



FICHE 9 : VISITE DE SAINT-MALO

Dans les coulisses du roman

Salut l'amé !

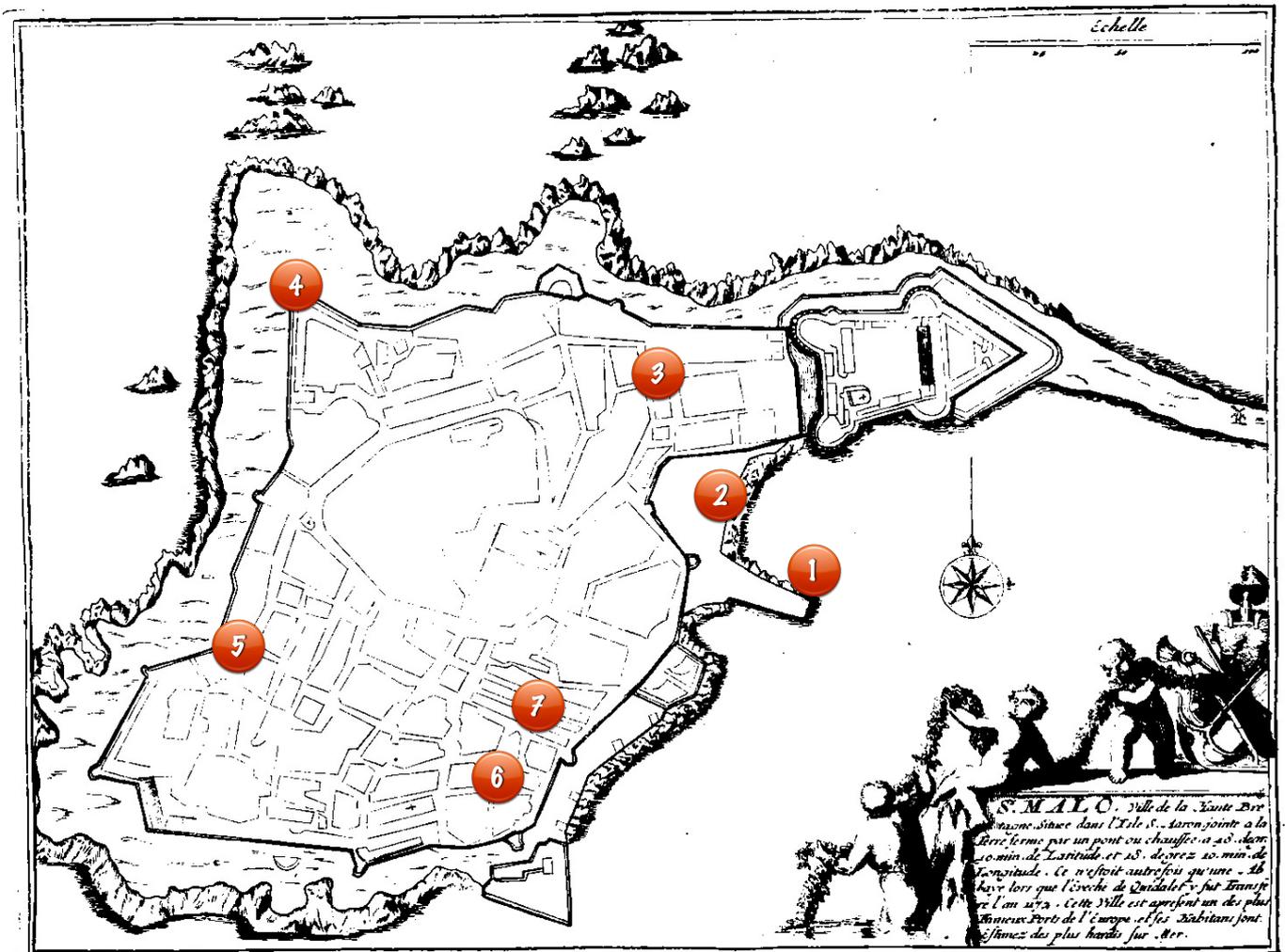
Je suis Duguay-Trouin, le célèbre corsaire malouin !

Tu m'as peut-être croisé dans le livre... Normal : je vivais en 1693, date à laquelle se déroule l'aventure !

Je vais te faire découvrir quelques lieux qui ont inspiré le roman. Suis-moi dans Saint-Malo !

Un conseil : ouvre l'œil car un trésor n'est jamais loin !!!

René D.T.



1 Ta visite, comme le roman, commence près de **la frégate** « l'Etoile du Roy ». Le port que tu vois sous tes yeux n'existait pas en 1693 car Saint-Malo était une île !

2 Entre dans la ville par la porte Saint-Vincent. Prends garde, car c'est là, sous une arche, que se trouve **le cachot** !

3

Emprunte maintenant la rue en face du château. Découvre, en levant les yeux, une magnifique **figure de proue**. Sais-tu où on la trouvait à l'époque des corsaires ?

4

Désormais, rends-toi au sommet de la tour Bidouane. C'était **la poudrière** de la ville, là où l'on stockait les munitions. Place-toi dos à la mer et observe le bastion. Ne te fait-il pas penser à un animal ?

5

Après quelques dizaines de mètres sur les remparts, penche-toi prudemment pour découvrir **le chenil des chiens du guet**. Ils étaient chargés de défendre Saint-Malo. La nuit venue, on les lâchait autour des remparts. Autant te dire qu'ils ne cherchaient pas les caresses !

6

Traverse la ville pour rejoindre **la maison d'un armateur** corsaire. Derrière ce haut portail se trouve son hôtel particulier : c'est ici qu'il réglait ses affaires (organisation des voyages corsaires, partage des butins, etc.). On dit que les souterrains pouvaient garder quelques trésors...

7

Dirige-toi maintenant sous cette autre **figure de proue**. Regarde son visage : il est effrayant ! Qu'a-t-il bien pu lui arriver pour qu'elle soit si sévère ? Elle te le dira peut-être au cours de ton aventure...

Voilà, ton parcours s'achève ici ! Tu connais désormais quelques-uns des lieux qui ont inspiré **Danger sur la cité corsaire**. Il en reste beaucoup d'autres à découvrir... Alors, lors de tes prochaines visites, ouvre l'œil : les trésors ne sont pas toujours faits d'or...