

Les fiches pédagogiques des Editions P'tit Louis



Apparue pour la première fois en 1827 sous le crayon de Rodolphe Töpffer, la « Bande dessinée », ou « BD », ou encore « bédé », doit encore prouver chaque jour qu'elle mérite sa qualification d'art. En effet, a-t-on réellement besoin de rappeler que la BD est depuis les années 1960 considérée comme le neuvième art. **Art du dialogue, de la mise en image, du dessin**, la bande dessinée a longtemps été dévalorisée au profit du roman, à cause notamment d'un manque de discours critique.

C'est pour parer à ce « manque » hypothétique que nous avons décidé de créer ces fiches pédagogiques pour vous aider, vous les enseignants, les professionnels des bibliothèques, ou tout autre amateur de BD, à comprendre et analyser la bande dessinée. Au travers des **Aventures de Vick et Vicky**, à la fois amusantes, captivantes et surtout éducatives, nous allons vous donner les clés pour une initiation toujours plus instructive.

En effet, chacune de ces aventures est un prétexte pour découvrir de nouvelles civilisations ou de nombreux monuments historiques. En complément de ces fiches, vous pouvez également vous référer à un petit ouvrage de Bruno Bertin intitulé *Création d'une bande dessinée*, qui reprend de manière claire, précise et concise tout ce qu'il faut savoir sur la BD.

Alors n'hésitez plus,
entrez dans la légende et faites le plein d'aventures !



Les Sorcières de Brocéliande

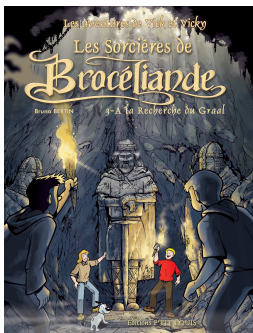
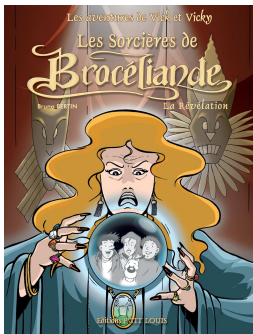
Fiche descriptive :

Titre : Les Sorcières de Brocéliande
Tome 1 : La Légende
Tome 2 : La Révélation
Tome 3 : A la Recherche du Graal
Auteur : Bruno Bertin
Collection : Les Aventures de Vick et Vicky
Edition : P'tit Louis
Parution : Sept. 2002 ; 2003 ; 2004.
Pages : 42 pages

Objectif :

L'étude des *Sorcières de Brocéliande* permet d'aborder facilement les nombreuses légendes bretonnes. En effet, la forêt de Brocéliande est riche de nombreux trésors et ces trois tomes des *Aventures de Vick et Vicky* offrent un panorama de ses différentes histoires telles celle du roi Arthur, de Viviane, de Lancelot ou encore de Merlin.

A destination des enfants à partir de 8 ans.



Résumé :

Tome 1 :

Il y a fort longtemps, au temps des Chevaliers de la Table Ronde, un enchanteur du nom de Merlin, fils d'un démon et d'une vierge, confia à la fée Viviane, sa bien-aimée, un grimoire renfermant toutes ses connaissances.

Une autre fée, Morgane, demi-sœur du roi Arthur et assoiffée de vengeance, apprit l'existence du grimoire et s'en empara sans savoir que la fée Viviane avait jeté sur ce dernier un enchantement : « Quiconque ouvrira le grimoire en sera immédiatement prisonnier ».

Les années passèrent. Merlin, Viviane, Morgane, le roi Arthur et ses Chevaliers de la Table Ronde devinrent au fil du temps des personnages d'histoires, puis des figures de légendes.

Jusqu'au jour où, pour une simple affaire de travail d'écolier, tout bascula. Au terme de l'année scolaire, Vick, Marine, Angéline et Marc doivent avoir imaginé une histoire sur les contes et légendes de Bretagne en vue de la réalisation d'une bande dessinée.

Aussi, leur professeur programme-t-il une visite au Musée de Bretagne à la découverte d'une exposition sur le monde arthurien. Dans le désordre d'un musée bientôt mis à sac par Vicky à qui un chat a manqué de respect, Marc découvre alors le parchemin qui mènera notre petite troupe jusqu'à la forêt de Brocéliande en quête du fameux grimoire de Merlin.

Tome 2 :

Marc n'est pas sorti indemne de leur dernière aventure et sur le chemin du retour il s'enfuit en sautant de la voiture. Après une courte poursuite, Vick, Marine et Angéline retrouvent Vicky inconscient en pleine forêt mais pas de trace de Marc. Devant tant de mystères, des explications deviennent indispensables. Les adeptes de Viviane leur racontent alors que leur compagnon n'est pas revenu seul de l'autre monde.

Magie, légendes et étranges rencontres sont les ingrédients de cette nouvelle et fantastique aventure dans un lieu mythique.

Tome 3 :

Notre fine équipe parvient à s'échapper des mains des adeptes de Morgane et assiste à une curieuse cérémonie pendant laquelle les deux clans s'affrontent. Profitant de ce désordre, Vick libère Marc qui se trouvait au centre de cette réunion et nos amis parviennent à s'échapper in extremis... Mais Marc s'aperçoit qu'il a gardé quelque chose avec lui...

Thèmes abordés : La forêt de Brocéliande, les légendes arthuriennes : les Chevaliers de la Table Ronde, la fontaine de Barenton, la Dame du lac, le Val sans retour et les contes populaires comme la Dame Blanche de Trécesson.

Plan des séances :

- Séance 1 : Découverte
- Séance 2 : Etude du paratexte
- Séance 3 : Les Personnages
- Séance 4 : L'intrigue

- Séance 5 : Thèmes abordés
- Séance 6 : Rapport entre texte et illustration
- Séance 7 : Rédaction



Séance 1 : Découverte

Cette première présentation peut être l'occasion de faire le point sur les connaissances de chaque élève, sur la BD en général mais aussi sur la série « Les Aventures de Vick et Vicky ». L'objectif de cette séance est de découvrir où se situe chaque élève par rapport à la BD et permettre à tous d'enrichir leur vocabulaire.

- Que connaissez-vous sur la Bande Dessinée ? En lisez-vous ?

Genre : La Bande Dessinée

Définition :

Que signifie « Bande dessinée » si ce n'est le moyen de raconter des histoires par le biais d'une séquence d'images en noir et blanc ou en couleur. La BD peut se présenter sous différentes formes : elle peut être muette (dessins sans texte), elle peut mêler l'image au texte, soit à l'extérieur du dessin, soit à l'intérieur, inscrit dans une « bulle » ou dans une « cartouche ».

Petit index de la BD :

- La case** est une vignette contenant un dessin
- Le strip** (de l'anglais : « bande ») ou bandeau est une suite de cases, disposées sur une ligne.
- La planche** est un ensemble de cases, souvent disposées sur plusieurs lignes.
- Les bulles ou phylactères** sont souvent des textes intégrés aux vignettes destinés aux dialogues des personnages. Les bulles sont le plus souvent rondes (*d'où leur nom*), mais elles peuvent avoir différentes formes. La « queue » de la bulle désigne le personnage qui parle ou qui pense.
- Les récitatifs** sont des cartouches qui sont généralement situées au bord des vignettes et servent aux commentaires en « voix off ». Ils ont pour particularité de donner des indications de temps, de lieu, d'explications d'une action. Exemple : « Non loin de là... » ; « Au moment même où Vick récupérerait l'objet... »
- Un album** est un recueil de planches qui peuvent appartenir à une même série, à un même auteur ou à un même thème (albums collectifs). On parle facilement d'album pour un ouvrage cartonné et proche du format A4. Les plus petits qui sont reliés par des agrafes sont appelés « comics ».
- Une série** est un ensemble d'albums du même personnage.
- Connaissez-vous la série des « Aventures de Vick et Vicky » ?



- T.1. Le Trésor des Chevrets
- T.2. Le Mystère du Baron de Lorcy
- T.3. Les Disparus de l'Île aux Moines
- T.4. Le Secret du Lac gelé
- T.5. Les Archanges du Mont-Saint-Michel. Le Testament
- T.6. Les Archanges du Mont-Saint-Michel. La Malédiction
- T.7. L'Été de la louve
- T.8. Les Sorcières de Brocéliande. La Légende
- T.9. Les Sorcières de Brocéliande. La Révélation
- T.10. Les Sorcières de Brocéliande. A la recherche du Graal
- T.11. Sur les Terres des pharaons. La Clé
- T.12. Sur les Terres des pharaons. Les Deux terres
- T.13. Le Fantôme de Fort-la-Latte
- T.14. Mission Dracula
- T.15. Complot du château du Taureau
- Hors Série : Petites histoires de Noël

- Si certains ont déjà lu quelques albums des « Aventures de Vick et Vicky », ils peuvent les présenter aux autres.





La création d'une bande dessinée

Tout d'abord, nous pouvons faire un point sur les différentes appellations de la bande dessinée. Du « comics » anglais au « fumetti » italien en passant par les « tebeos » espagnols et les incontournables « mangas » japonais, il pourra ainsi être intéressant de connaître les diverses dénominations de la BD.

Puis, il peut être utile de connaître les différentes étapes de la création de la bande dessinée, de la conception à la fabrication. Il faut savoir que cette fantastique aventure dure en moyenne un an.

- Le scénario** : c'est l'histoire que va raconter la bande dessinée. Il peut être écrit comme un roman, ou pré dessiné dans ses grandes lignes par le scénariste.
- La documentation** : elle est très importante, aussi bien pour le scénariste (la conception de son histoire) que pour le dessinateur (la réalisation des dessins). Elle se présente sous formes d'écrits, d'illustrations ou de photo.
- La création d'un personnage, ses expressions et attitudes** : pour réaliser un personnage, l'auteur réalisera de nombreux croquis afin de déterminer sa physionomie et ses caractéristiques. Malgré ce soin apporté, il ne trouvera sa personnalité définitive qu'après plusieurs années de travail.
- Les bruitages** : mot dont le son imite celui de l'objet qu'il représente, comme « Waf ! Waf ! », et **les onomatopées** qui sont la représentation en image d'un bruit.
- Les plans** : se reporter à l'explication de la page 11.
- L'esquisse** : un brouillon est effectué à partir du scénario. Le dessinateur peut ainsi réfléchir au cadrage pour donner du rythme à l'histoire. Cela lui permet aussi de bien visualiser la mise en page, l'espace que prendra le texte dans les cases et les éventuels documents dont il aura besoin pour la réalisation de celle-ci.
- Le crayonné** : l'esquisse terminée, le crayonné définitif de la page peut être réalisé. Sa précision permettra au dessinateur un encrage sans problème.
- L'encrage** : il est effectué généralement directement sur le crayonné. Certains le réalisent aussi soit sur un calque, soit sur un autre papier grâce à une table lumineuse qui permettra de le recopier par transparence.
- La mise en couleur** : la planche encrée sera reproduite par un photogreveur sur un film aux dimensions de la publication. A partir de ce film, on va tirer quelques épreuves du dessin au trait, imprimées en bleu ou gris léger sur un papier épais blanc. C'est sur ces épreuves que le coloriste exécutera la mise en couleur. Elle s'effectuera à la gouache, à l'aquarelle ou au moyen d'encres de couleur, mais cette méthode traditionnelle est de plus en plus souvent remplacée par un autre outil : l'ordinateur.
- La photogravure** : pour la méthode traditionnelle, le photogreveur, à partir de la mise en couleur terminée, réalisera en plus du film de trait noir déjà effectué, les films manquants qui permettront de reproduire les trois couleurs primaires : le bleu cyan, le rouge magenta et le jaune yellow. Ils seront reproduits sur une plaque dite « offset ».
- L'impression** : l'imprimeur rassemble tous les films par « couleur » et les positionne contre des plaques dites « offset » qui par isolation seront les reproductions exactes de ceux-ci. Elles seront installées sur des cylindres . Chaque cylindre correspond à une couleur, soit le bleu, le jaune, le rouge et le noir.
- La reliure** : le relieur pliera, façonnera et encartera les pages intérieures dans la première et dernière de couverture. L'ouvrage n'aura plus que trois étapes à parcourir : le diffuseur, le distributeur et le vendeur.

Si vous souhaitez avoir plus d'informations sur ces diverses étapes, n'hésitez pas à vous référer au petit ouvrage de Bruno Bertin, *Création d'une bande dessinée*.



Séance 2 : Le Paratexte

Cette deuxième séance pourra être l'occasion d'étudier le paratexte, c'est-à-dire tout ce qui entoure le livre (auteur, titre, etc.), avant même la première lecture. Elle permettra aux élèves d'éveiller leur esprit d'analyse et de faire fonctionner leur imagination.

- ☐ Analyse de la couverture :

Tome 1 :

- Quels personnages sont présents sur la couverture ?
- Quel sentiment se dégage de cette illustration ? Un sentiment de joie ? de sécurité ? de terreur ?
- Que voit-on à l'arrière plan ?
- Quelles sont les couleurs dominantes ?

Tome 2 :

- Quels personnages sont présents sur la couverture ?
- Où sont-ils représentés ?
- Quel semble être leur état d'esprit ?
- Qui est la femme représentée ? Quelle est son attitude ?



Tome 3 :

- Quels sont les personnages représentés ?
- Où se trouvent-ils ?
- Quelle est leur attitude ?
- Quelles sont les couleurs dominantes ?

- ☐ Analyse du titre. Est-ce que certains élèves connaissent la forêt de Brocéliande ? S'intéresser aux sous-titres. Que révèlent-ils ? Qu'est-ce que le Graal ?
- ☐ S'intéresser à l'auteur / illustrateur : le connaissent-t-ils ?
Né en 1963 à Fougères (35), **Bruno Bertin** entreprend une formation d'exécutant maquettiste en publicité. Passionné d'histoire et d'architecture, il réalise son premier ouvrage en 1990, une aventure jeunesse qui se passe dans sa ville natale.
Après son premier méfait, il décide, "pour le plus grand bien de ses lecteurs", de continuer...
Dès 1995, une toute nouvelle collection d'aventures jeunesse intitulée "**Les Aventures de Vick et Vicky**" voit le jour. Bruno réalise également de nombreuses illustrations pour d'autres maisons d'éditions BD et jeunesse, ainsi que pour des revues.
- ☐ Repérer l'éditeur ? Quel est son logo ? Que peut-il signifier ? Qu'est-ce qu'une maison d'édition ?
- ☐ Situer l'époque où se situe l'action
- ☐ Analyser la quatrième de couverture : qu'est-ce qu'on y apprend ?

Avec tous ces éléments, laissez les élèves donner leur première impression. Est-ce qu'ils trouvent l'histoire intéressante ? Peuvent-ils essayer d'imaginer ce qui pourrait se passer ?



Séance 3 : Les personnages

Cette troisième séance peut s'orienter sur l'analyse des personnages, héros des *Aventures de Vick et Vicky*, l'objectif étant de repérer comment se présente un personnage principal.

Petit rappel des personnages de la série :

Commençons par le premier, et pas le moindre : **Vick**. Il habite Rennes et il est toujours accompagné de **Vicky**, son fidèle compagnon qui participe à toutes ses aventures. Ils sont tous deux entourés d'amis inséparables :

Tout d'abord, il y a **Marc**. Je n'ai jamais rencontré quelqu'un d'aussi maladroit et de plus impétueux que lui. Il a vraiment l'art et la manière de provoquer les aventures, mais il sait également donner un bon coup de main pour les mener à bien.

Heureusement, car il ne faudrait pas trop compter sur **Angélino** (ni sur son frère jumeau, **Tonino**) pour se sortir des situations difficiles. Lui, c'est plutôt le romantique de service. Une chose est sûre, le sport et lui ça fait deux !

Jean-Sébastien, le sage du groupe, est tellement sage qu'il n'est pas toujours présent pendant les vacances.

Par contre, depuis l'aventure sur l'île aux Moines, **Marine**, elle, fait partie intégrante de la troupe.

Elle leur a même présenté sa copine **Chloé**, qui est, selon Vick, fort sympathique...

Quant à **Bruno**, il est tout aussi casse-cou que son cousin Marc, et il n'a eu aucun mal à se mettre au diapason de leur vie d'aventuriers.



- Repérer les caractéristiques de chaque personnage.
- Demander aux élèves quel personnage ils préfèrent ? Pourquoi ? Est-ce que ce personnage leur ressemble, ou pas ?
- Faire le point sur l'amitié, l'esprit de groupe, l'importance de l'entourage, peut-être même expliquer ce que sont les scouts.



Séance 4 : L'intrigue

L'analyse de l'intrigue est très importante et très intéressante. Cette étude peut être le lieu d'une lecture collective où justement le professeur peut créer une tension narrative en s'arrêtant par moment, avant de tourner une page, pour demander aux élèves d'imaginer la suite de l'histoire.

Tome 1 :

- Résumer l'histoire en quelques mots
- Dans quel lieu culturel toute cette histoire commence-t-elle ?
- Sur qui porte l'exposition ?
- Qui découvre le parchemin ?
- En quête de quoi Vick et ses amis partent-ils ?
- Qui se retrouve prisonnier du grimoire ?

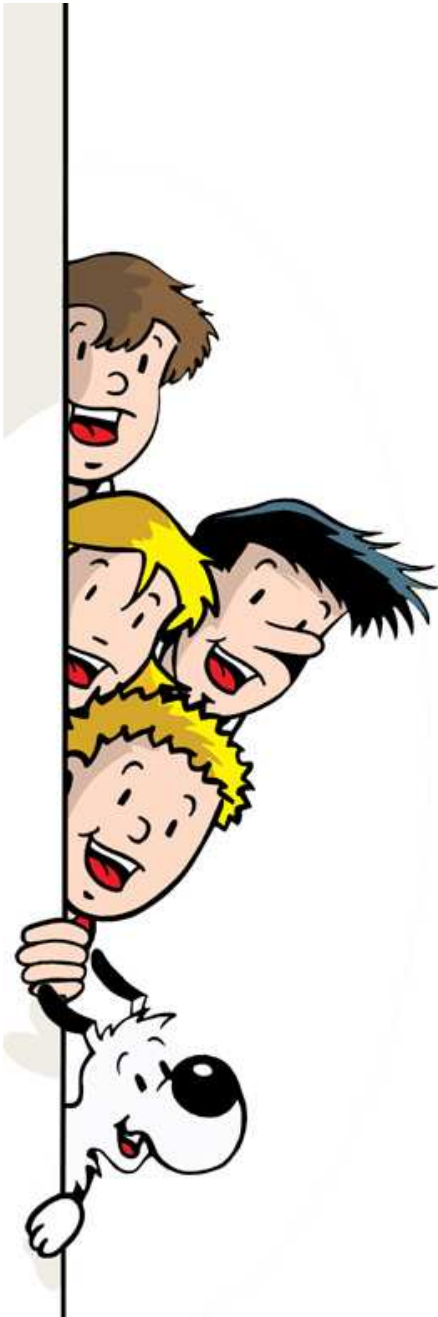
Tome 2 :

- Résumer l'histoire en quelques mots
- De quelle manière Marc s'échappe-t-il ?
- Qu'arrive-t-il à Vicky ?
- Par quel esprit Marc est-il possédé ?
- A quoi assistent Vick et ses amis ?

Tome 3 :

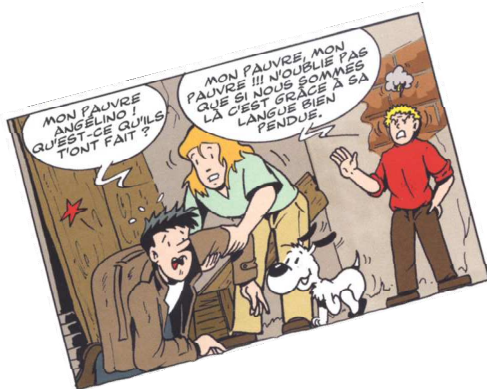
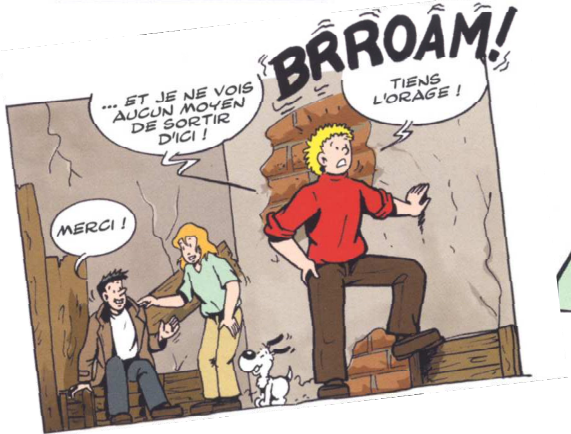
- Résumer l'histoire en quelques mots
- Qu'est-ce que Marc a gardé avec lui ?
- A la recherche de quoi partent-ils ?
- Qui disparaît momentanément ?
- Où mène le chemin trouvé sous un arbre ?
- Que se passe-t-il lorsque la dame s'empare du coffre ?

- Pour voir si les élèves ont bien compris l'histoire, l'enseignant peut aussi photocopier une page de la bande dessinée et en découper les différentes cases. Puis, il pourra demander aux élèves de les remettre dans l'ordre, pour se rendre compte de leur compréhension de l'histoire. C'est ainsi une bonne manière de tester leur esprit logique. Pour vous aider, on vous a joint la page 23 du tome 2 prédécoupée.

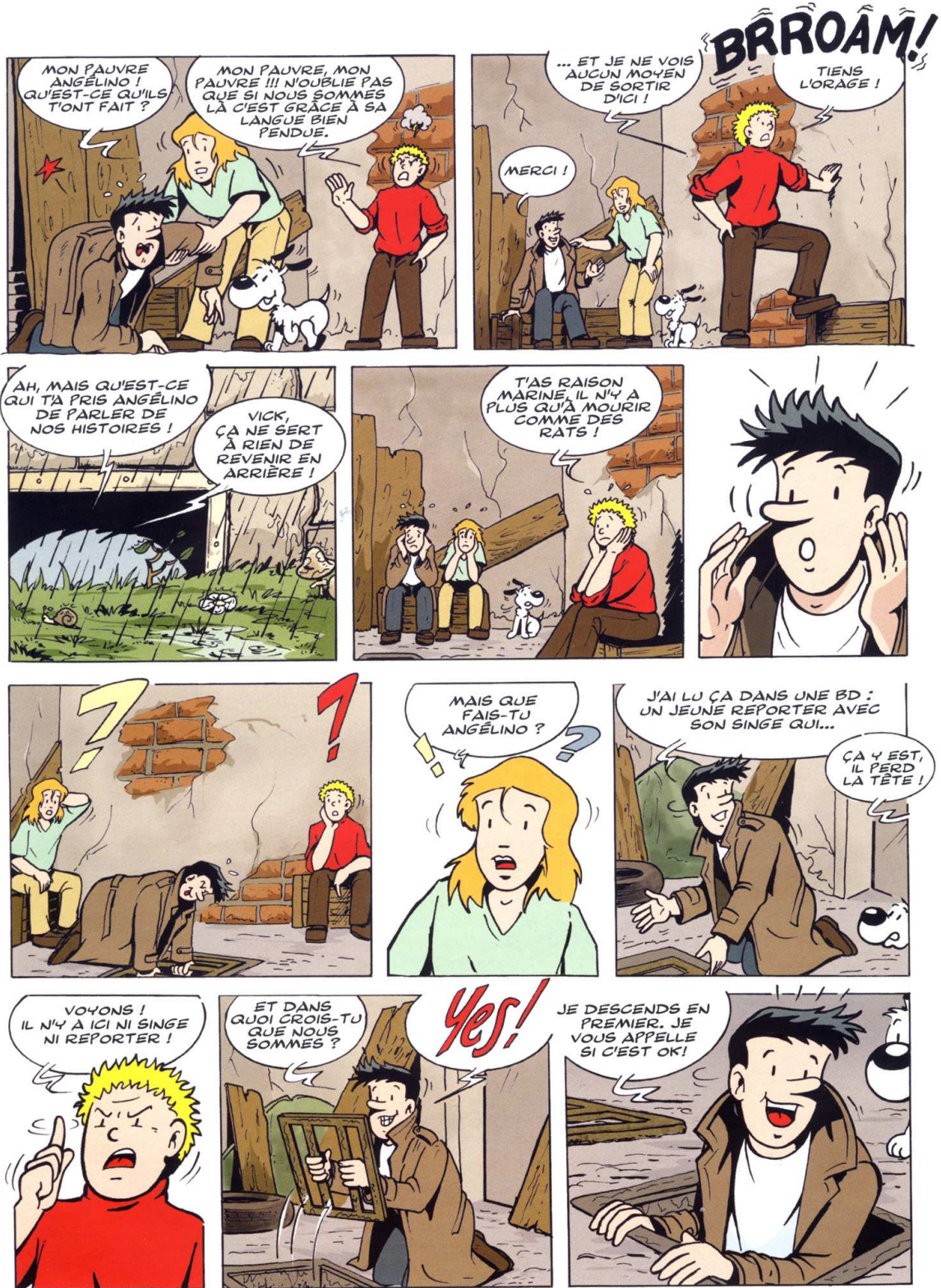




Range les vignettes dans l'ordre chronologique !



Solution



Séance 5 : Thèmes abordés

Une fois l'analyse complète de l'ouvrage effectuée, on pourra s'intéresser aux différentes thématiques abordées dans cet album. *Les Aventures de Vick et Vicky* se voulant être une Bande Dessinée pédagogique, elles ont désormais, à la fin de chaque ouvrage, des fiches historiques sur le lieu où se déroule l'histoire. Dans cette même logique, on a conçu un questionnaire abordant ces différents thèmes que vous pouvez retrouver à la fin de cette fiche pédagogique.

- **La forêt de Brocéliande** : La forêt de Paimpont est située aux confins de l'Ille-et-Vilaine et du Morbihan. Logée sur un socle rocheux de schiste rouge de 600 millions d'années, cette forêt a été habitée dès le néolithique (-3000, -2500) puis l'âge de bronze (-2000). Lors de fouilles, peu d'objets ont été retrouvés, et aucun ossement, le sol étant très acide. On a démontré plus d'une cinquantaine de mégalithes qui sont l'essence même de nombreuses légendes. On peut citer notamment : le Tombeau du Géant, l'hôtié de Viviane, le jardin aux Moines, le Tombeau de Merlin. Cette forêt a finalement pris le nom de Brocéliande après la Révolution.



- **Les Légendes arthuriennes** :
- **Les Chevaliers de la table Ronde** : Dans la littérature du XII^{ème} siècle, cette confrérie fut instituée par Arthur et, selon les versions, comptait de 12 à 1600 chevaliers. Ils avaient quatre devoirs essentiels : la loyauté à l'égard de leur seigneur, la vaillance dans les combats, la générosité pour les déshérités et une dévotion sans borne à leur dame. Ils se retrouvaient autour d'une table ronde. Seul un siège restait toujours vide : le siège périlleux car il était réservé au chevalier au cœur pur qui trouverait le saint Graal, vase mystérieux qui aurait contenu le sang du Christ, et selon d'autres interprétations, il serait un symbole d'abondance, un moyen de résurrection ou tout simplement « l'étincelle de grâce ».
- **La Fontaine de Barenton** : Différentes légendes sont attachées à cette fontaine magique qui a su traverser les siècles. C'est près de cet endroit, que se sont rencontrés pour la première fois, Merlin et Viviane. Si par malheur vous répandez de l'eau sur son perron de pierre, vous déclencherez de très violents orages, alors faites bien attention !



- **Le Val sans retour** : Ce lieu apparemment calme et paisible est le lieu de Morgane, la demi-sœur du roi Arthur. Trahie par son amant à qui elle avait donné son cœur, elle se vengea en emprisonnant les amoureux infidèles dans son val. Prisonniers d'une invisible muraille d'air, ces amants déloyaux perdaient la notion du temps dans un univers de plaisir. Ils y seraient encore, si Lancelot, totalement fidèle à Guenièvre, ne réussit à briser l'enchantement et les libéra de ce piège
- **La Dame du Lac** : Par amour, Merlin construit pour Viviane, un château de cristal au Grand Etang de Comper, invisible aux yeux des hommes. C'est dans ce palais que la Dame du Lac éleva Lancelot et lui apprit les sciences, les arts et les armes. A son quinzième anniversaire, Viviane lui dit de quitter ce domaine enchanté pour devenir un Chevalier de la Table Ronde. Amoureuse de Merlin, cette fée apprit tous les tours de l'enchantement, y compris les neuf phrases magiques permettant de faire prisonnier qui elle voudrait. Elle les prononça pour enfermer à jamais Merlin dans sa prison d'air à Brocéliande.
- **Le Miroir aux Fées** : Situé à l'entrée du Val sans Retour, l'étang du Miroir aux Fées est une porte ouverte sur les légendes, celle des Lavandières de la nuit est peut-être la plus connue. Ces lavandières apparaissent aux hommes qui s'attardent dans les bistrotts et ne rentrent chez eux qu'à la nuit tombée. Si par malheur ils rencontrent ces femmes, il est préférable qu'ils ne s'arrêtent pas les aider à tordre leur linge car s'ils tordent ce linge dans le mauvais sens, c'est-à-dire du côté maléfique, ils seront retrouvés morts, au petit matin, enveloppés dans un drap blanc.
- **Le Jardin aux Moines** : Cet ensemble mégalithique est un quadrilatère de 27 mètres de long, formé de blocs de quartz et de schiste pourpré. Erigé il y a quatre mille ans, on ne sait toujours pas qu'elle était sa fonction originelle. La légende raconte qu'un cruel seigneur et les moines de la région passaient leur temps à faire la noce, chassant même le jour des morts ! Pendant les vêpres, un orage terrible éclata et la foudre divine, s'abattant sur ces débauchés, les changea aussitôt en pierres.



- **Et les contes populaires :**

- **La Dame Blanche de Trécesson** : Au XVIII^e siècle, un braconnier posait des collets près du château de Trécesson, lorsqu'il entendit le bruit d'un chariot. Il aperçut deux gentilshommes descendre d'un carrosse suivis d'une jeune femme enveloppée d'une grande cape qui cachait mal une robe de mariée. A son grand étonnement, les deux hommes enterrèrent vivante la jeune femme. Témoin impuissant, il alerta le châtelain de Trécesson du drame qui venait de se produire. Accompagné de quelques valets, le comte se rendit à l'endroit indiqué par le braconnier, mais quand la jeune fille fut déterrée, elle mourut avant de pouvoir révéler quoi que ce soit. Son voile et sa couronne restèrent jusqu'à la Révolution dans la chapelle du château où pour trouver un mari, les jeunes filles venaient les toucher.





Séance 6 : Rapport entre texte et illustration

La sixième séance peut s'intéresser aux rapports entre le texte et les illustrations. La BD alliant majestueusement ces deux supports, il peut être intéressant de les analyser.

- Qu'est-ce qu'apporte l'image au texte ?
- Qu'est-ce qu'apporte le texte à l'image ?
- Repérer les différents plans utilisés. En effet, comme pour le cinéma, l'auteur utilise différents plans afin d'éviter la monotonie qu'engendre la succession d'images, mais aussi et surtout, cela lui permet d'orienter le lecteur sur un ensemble, un détail ou une action. Pour information, on peut en distinguer six :

-**le plan d'ensemble ou panoramique**, qui comme son nom l'indique, permet au dessinateur de réaliser une vue générale sur un lieu, une foule, etc.

-**le plan en plongée**, qui montre l'action de haut en bas

-**le plan en contre-plongée**, qui inversement nous présente l'action de bas en haut.

-**le gros plan** qui permet de montrer avec plus d'intensité des sentiments, des émotions, etc. Il peut être axé sur un objet.

-**le plan rapproché** est un plan qui permettra de plonger le lecteur directement dans l'action, dans un dialogue, etc.,

-**le plan moyen**, enfin, permet d'attirer l'attention du lecteur sur un ou des personnages dessinés en pied c'est-à-dire en entier, de la tête aux pieds.



- ❑ Choisir, avec la classe, une page et l'analyser particulièrement. Le professeur peut ainsi juste lire le texte, sans montrer les illustrations aux élèves. Puis faire une deuxième lecture, cette fois en montrant les vignettes. En ressentent-ils une différence ?

Exemple :

Tome 1, p. 23 à 27 : devant l'église de Tréhorenteuc

- A la première lecture, demander aux enfants ce qu'ils ont compris ? ce qu'ils ont ressenti ?
- En regardant les illustrations. Repérer les réactions des personnages, leur visage.
- Repérer les changements de couleurs à partir de la page 24, le changement du temps.
- Qu'apporte la pleine page de la page 25 ? De quoi est-elle composée ?
- Comment la magie de l'action est-elle représentée ?



Tome 2, p. 21 à 25 : chez les brigands

- A la première lecture, demander aux enfants ce qu'ils ont compris ? ce qu'ils ont ressenti ?
- En regardant les illustrations. Repérer les réactions de nos héros, le malaise de Vick et Marine lorsque Angéline est trop bavard et l'interrogatoire pas très réglementaire d'Angéline.
- A qui fait référence Angéline en parlant d'un « jeune reporter avec son singe » ? (*Les Aventures de Puck*, reporter de Marc Ratal)
- Qu'apporte la pleine page (p. 24) ?
- Comment la page 25 est-elle construite ?

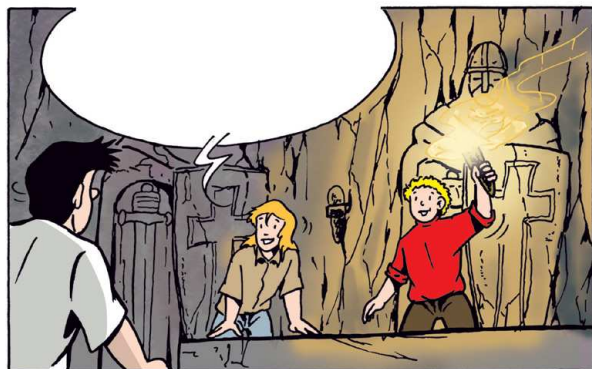
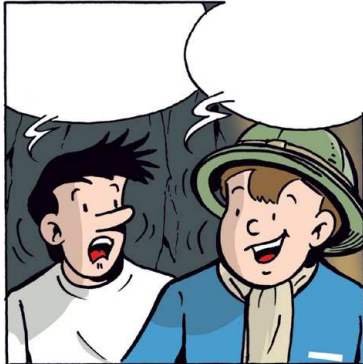
Tome 3, p. 29 à 35 : dans la salle des Chevaliers

- A la première lecture, demander aux enfants ce qu'ils ont compris ? ce qu'ils ont ressenti ?
- En regardant les illustrations. S'intéresser à l'expressivité des personnages et à l'architecture des lieux.
- Quel sentiment l'éclairage à la torche donne-t-il ?
- Comment est traité l'écroulement de la grotte ? Les images donnent-elles un effet dramatique à la situation ?
- Grâce aux images, on découvre le médaillon avant les personnages eux-mêmes. Qu'est-ce que cela nous apporte ?

- ❑ Essayer également de repérer les petits clin d'œil de l'auteur, comme les affiches montrant les couvertures de BD.
- ❑ Enfin, on a joint à cette fiche une planche de BD extraite de cet album dans laquelle on a séparé les textes des vignettes. Vous pourrez ainsi demander aux élèves de remettre les textes dans les bulles correspondantes pour se rendre compte justement de la complémentarité des images et des textes.



Retrouve l'ordre logique de l'histoire en remettant les textes à leur place.



*Voici les textes à remettre
dans les bulles correspondantes !*

1. Allons, ne nous dis pas que tu es insensible aux lieux ! Ce pourrait bien être une authentique salle de réunion de chevaliers !
2. Dites, vous n'avez rien entendu ?
3. Impressionnant non !
4. Alors qu'est-ce que vous dites de ça !
5. Cool Angéline, ça doit être une pierre qui s'est détachée !
6. Hé bien oui et alors ?



Séance 7 : Rédaction

- ❑ Désormais, c'est au tour des élèves de se lancer dans la périlleuse mais formidable aventure de l'écriture. Ainsi, on peut leur proposer un exercice de rédaction en reprenant les personnages de Vick et Vicky. Par exemple, on peut leur demander d'imaginer une fin alternative.
- ❑ Pour finir, on a joint à cette fiche pédagogique une planche de BD extraite de cet album dans laquelle on a effacé les bulles. L'enseignant peut ainsi demander aux élèves de réécrire l'histoire en se basant sur les images, les expressions des personnages.



Désormais, c'est toi l'auteur ! Réécris l'histoire en complétant les bulles comme tu le souhaites.



Questionnaire Thématique

1. Où se situe la forêt de Brocéliande ?
2. Qui est la Dame du Lac ?
3. Qu'est-ce qui a fait la renommée du roi d'Arthur ?
4. Citez quelques-uns des plus célèbres Chevaliers de la Table Ronde et expliquer quelles étaient leurs missions.
5. Qui est Guenièvre ?
6. Qu'est-ce que le Graal ?
7. Selon la légende, qui sont les parents de Merlin ?
8. Qui est Lancelot ?



Réponses du questionnaire

1. La forêt de Brocéliande est située aux confins de l'Ille-et-Vilaine et du Morbihan, mais la légende ne connaît pas de limites départementales et Brocéliande n'a de frontières que celle de notre imagination.
2. Viviane. Merlin lui transmet son savoir par amour. Elle est la protectrice des amoureux.
3. Il réussit à enlever l'épée magique Excalibure de l'enclume où elle était très solidement fichée et ainsi devint roi. Il institua l'ordre des Chevaliers de la Table Ronde, héros de maintes épopées autour de la quête du Graal.
4. Dans la littérature du XIIème siècle, cette confrérie fut instituée par Arthur et, selon les versions, comptait de 12 à 1600 chevaliers. Ils avaient quatre devoirs essentiels : la loyauté à l'égard de leur seigneur, la vaillance dans les combats, la générosité pour les déshérités et une dévotion sans borne à leur dame. Ils se retrouvaient autour d'une table ronde. Seul un siège restait toujours vide : le siège périlleux car il était réservé au chevalier au cœur pur qui trouverait le saint Graal. Parmi ces preux chevaliers, citons les plus célèbres : Gauvain, Yvain, Lancelot, Bohort, Perceval, Galaad.
5. Guenièvre est l'épouse d'Arthur et la maîtresse de Lancelot.
6. Le Graal est une coupe mystérieuse qui contiendrait le sang du Christ. Seul Galaad, le fils de Lancelot, fut suffisamment pur et chaste pour pouvoir l'approcher.
7. Merlin serait né du diable et d'une vierge. Ce magicien apprit au roi Arthur comment unir et gouverner son pays.
8. Lancelot a été élevé par la fée Viviane. Il réussit à briser l'enchantement de Morgane qui retenait prisonnier les amants infidèles dans le Val Sans Retour. Ce preux chevalier, le meilleur de tous, devint l'amant de Guenièvre, la femme d'Arthur.

Faites le plein d'aventures sur :
www.editionsptitlouis.fr

