

Le matériel remis à chaque classe

La brochure

Certaines pages sont à utiliser avant de voir la pièce de théâtre, d'autres après. Pour d'autres encore, le choix est libre.

Le jeu I

Il a été réalisé à 2 niveaux. EE, 1P, 2P et 3P, 4P. Il faut y jouer plusieurs fois avant de se rendre au théâtre.

Le jeu II

Pour y jouer. Il faut utiliser le même plateau de jeu. Il sert de phase finale et reprend de nombreux éléments que les enfants auront découvert au spectacle. Vous pouvez bien sûr l'enrichir ou le modifier à votre guise.

Figurines

Un petit bricolage pour faire de l'expression orale.

Le matériel à disposition au CFDP

Vous pourrez emprunter des documents en lien étroit avec ce thème.

- Le texte du théâtre
 - Pour exploiter d'autres aspects de la pièce, faire de la lecture, de l'expression orale.

- Un enregistrement sur cassette d'extraits des **Chevaliers de la Table Ronde** (version enfant) dits par Véronique Mermoud.
 - Pour découvrir les axes principaux de ce monde merveilleux et encadrer la pièce.
 - *La naissance de Merlin*
 - *Enfance et jeunesse de Merlin*
 - *Pendragon fonde la Table Ronde*
 - *Arthur*
 - *La quête du Graal*
 - *La fin de la table ronde*

- Des livres
 - Pour en savoir plus.
 - Construire un château fort aujourd'hui
 - Les châteaux
 - J'observe l'attaque d'un château fort
 - Châteaux forts et chevaliers
 - A l'abri des châteaux forts

Synopsis

Que vont devenir ces 2 jeunes garçons du Moyen Age ? Moines qui prient ? Trois demoiselles pleurent leurs chevaliers occis par une brute, le Chevalier de la Hache, qui leur a volé leurs anneaux de fiançailles. Le désir de les venger conduit les enfants à se faire chevalier.

Pleins d'enthousiasme, ils se mettent en quête de celui qui leur permettra d'être comme ces hommes armés, bardés de fer.

Après avoir croisé le chevalier Couard qui ne peut les aider tant il a peur, ils sauvent une bête blanche des griffes d'un vilain nain.

Les deux enfants prouvent ainsi qu'ils ont **un cœur pur**, première étape pour entrer dans l'ordre de chevalerie.

Iclotte leur ouvre une porte vers un nouveau monde, mais un dragon s'interpose. Perceval les sauve d'une mort certaine et leur explique qu'être chevalier, ce n'est pas se venger et tuer aveuglément, mais c'est **mettre sa force au service des faibles**. Il leur **apprend aussi à se battre**. Les 2 garçons qui se croient invincibles déchantent en perdant un tournoi et en étant la risée de la cour de roi Arthur.

Alors qu'ils sombrent dans le découragement arrive Merlin qui veille à leur destinée. Il leur fait passer une ultime épreuve qu'ils réussissent. Ils pourront ainsi rencontrer le roi Arthur qui les **adoubera** et les invitera à siéger à la table ronde et à raconter leurs aventures.

La symbolique

Au cours de cette quête qui représente l'accès à la chevalerie, Isabelle Daccord veut nous tracer le chemin qui mène de l'enfance à l'âge adulte.

Merlin est le fil rouge qui guide les 2 enfants à avoir la noblesse d'âme et de cœur pour accéder à la chevalerie.

Moines	le père	qui conseille, dit ce qu'il faudrait faire
Le Chevalier		
Couard	sa propre peur	les chevaliers de toutes sortes
La bête blanche	l'innocence	à défendre
Iclotte, la fée	le monde adulte	premier choix
Le dragon	le fabuleux	premier affrontement
Perceval	le maître parfait	indique la voie à suivre, mais pas d'opposition
Le chevalier de la Hache	la brute	représente ceux qui ne suivent pas le code de la chevalerie
Le tournoi	une épreuve	se mesure, prouver ce n'est pas simple d'accéder au but
La cour	la société	devant laquelle il faut se mesurer, prouver, réussir
Merlin l'Enchanteur	le genre adulte	la dernière épreuve est un défi a) vengeance = la loi du plus fort b) table ronde
Le roi Arthur	le but	

Le décor est une énorme armure qui, à la fin de la quête des enfants, s'illumine pour devenir une marionnette géante, le roi Arthur.

EE, 1P, 2P

Le Jeu de la Table Ronde

Son but est de découvrir les personnages importants du théâtre et les actions principales de la trame. Il faudrait y jouer plusieurs fois avant de voir la pièce.

Règlement

Les élèves jouent seuls ou par petits groupes.
Ils reçoivent une carte jeu représentant un chevalier. Les pions se trouvent à côté du jeu. A tour de rôle, ils lancent le dé spécial. Le premier qui a sa carte complète est déclaré vainqueur. On peut gagner sans être arrivé sur la fin du parcours de 12 cases.



Avance d'une case et tire une carte portant le numéro de la case.



Avance de 2 cases et tire une carte portant le numéro de la case.



Avance de 3 cases et tire une carte portant le numéro de la case.



Merlin possède le pouvoir de connaître le passé et l'avenir. Reste sur place, réponds à une question « Merlin ». Avance d'une case en cas de bonne réponse, sinon recule d'une case.

En cas de bonne réponse, l'élève reçoit une partie du chevalier. Il la pose sur sa carte jeu, comme dans un loto.

Quand les 5 cartes correspondant à une case ont été tirées, on les brasse, puis on les réutilise.

Informations pour l'enseignant

Questions Merlin

- Répéter une formule magique
Exemple : Dzatie, dzatie, gaalô, nadjé (A vous d'inventer)
- Ou dire un mot à l'envers
Exemple : rencontrer → trer - con - ren (A vous d'inventer)

Case 1

Rencontre avec un moine qui veut convertir et convaincre les 2 enfants de se faire moines.

Cartes : le moine, le latin, la gourmandise, le ciel, le diable

Case 2

Il rencontre 3 femmes qui pleurent leurs 3 fiancés tués par le Chevalier de la Hache.

Cartes : la mort, un anneau, voler, pleurer, tuer

Case 3

Les 2 enfants reçoivent les armes des 3 chevaliers.

Cartes : la hache d'armes, la lance, le bouclier, le casque, l'épée

Case 4

C'est décidé, ils ne deviendront pas moines, mais chevaliers.

Cartes : le chevalier, le chevalier **Couard** = peureux, monter à l'envers, faire du mal, baisser les armes

Case 5

Ils parviennent à sauver une bestiole blanche qu'un nain veut tuer.

Cartes : le nain, blanc, se gratter, flairer, une petite bête

Case 6

Ils rencontrent Iclotte la fée des fleurs et des saisons et qui exauce les vœux de ceux qui protègent les animaux.

Cartes : le printemps, les vœux, un pont-levis, battre des ailes, 3 anneaux

Case 7

Perceval sauve Thibaut et Robin d'un dragon.

Cartes : dragon, griffon, lion, aigle, licorne

Case 8

Perceval leur conte son histoire

Cartes : vermeil, le Roi Pêcheur, handicapé, un calice (le Graal), un éperon

Case 9

Thibaut tombe amoureux d'une princesse présidant un tournoi.

Cartes : château, tournoi, amour déçu, tresse, lune,

Case 10

Thibaut veut renoncer à être chevalier et Robin le dissuade.

Cartes : facile, être bien, lutter, regretter, s'endormir

Case 11

La cour se moque des deux enfants chevaliers et les défie d'extraire Excalibur, l'épée du Roi Arthur.

Pas de cartes : il faut relancer le dé, si tu tombes sur Merlin tu as réussi. Tu te rends chez le roi Arthur et gagne une pièce d'armure, sinon, tu recommences à la case 3.

Case 12

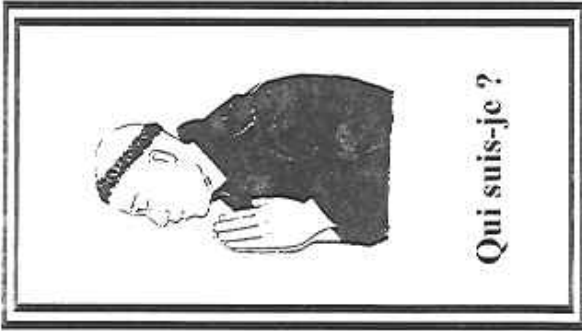
La dernière épreuve consiste à se venger de ceux qui leur ont fait du mal ou à délivrer Merlin.

Cartes : Merlin, la table ronde, le prisonnier, la grille, délivrer

Variante

Quand 2 groupes ont leur carte pleine, on joue pour désigner le grand champion qui deviendra le roi Arthur.

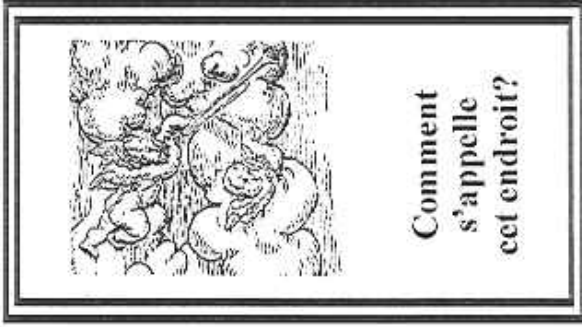
L'enseignant tire des questions au hasard parmi les cartes qui n'ont pas été utilisées. Les 2 prétendants répondent à tour de rôle. Le premier qui complète une carte chevalier en donnant 5 bonnes réponses est le vainqueur.



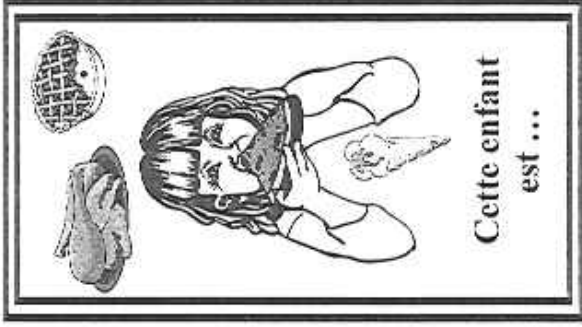
Qui suis-je ?



A quelle langue appartient ce mot ?



Comment s'appelle cet endroit ?



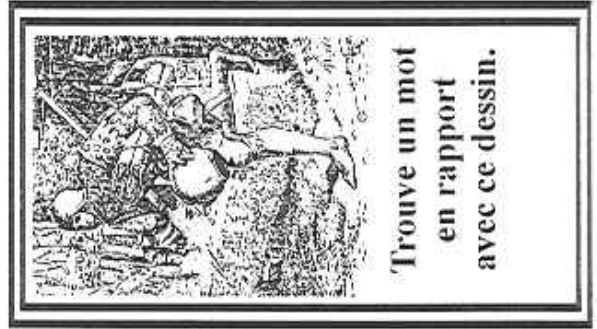
Cette enfant est ...



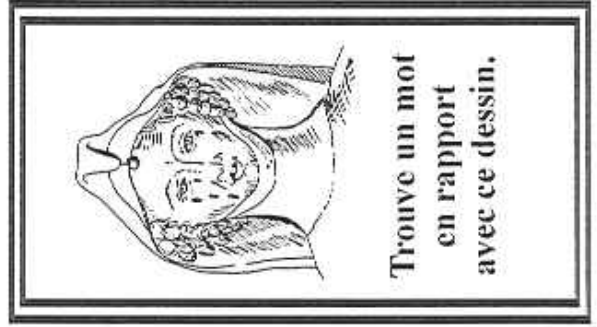
Qui suis-je ?



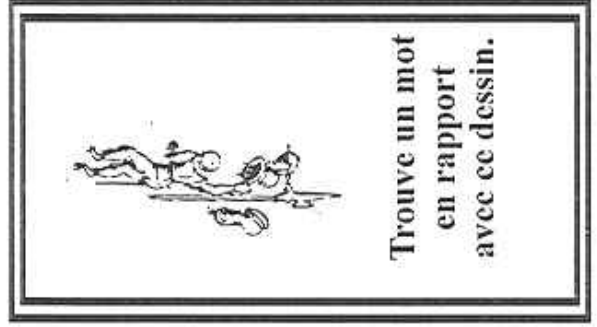
Quel est cet objet ?



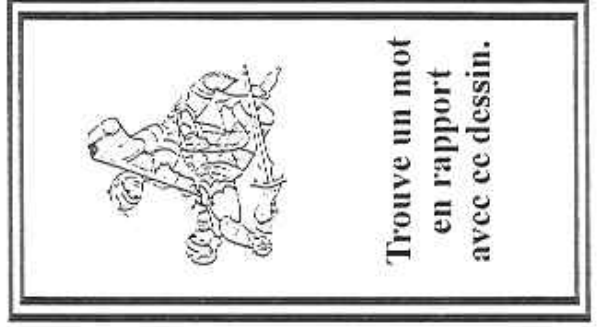
Trouve un mot en rapport avec ce dessin.



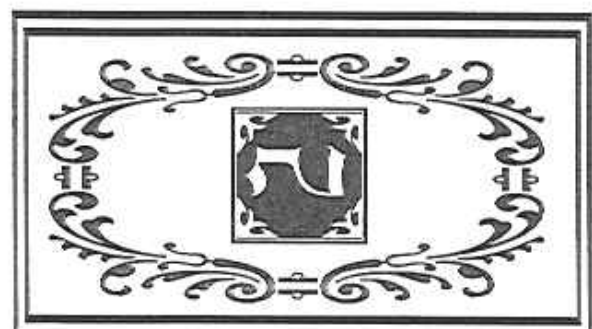
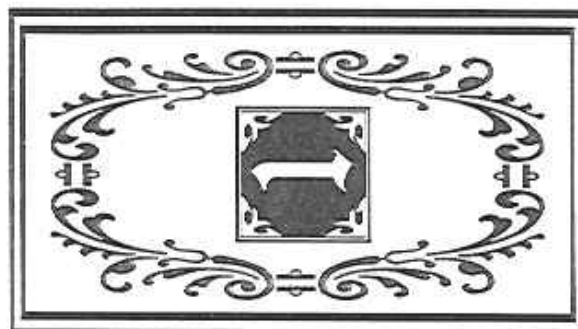
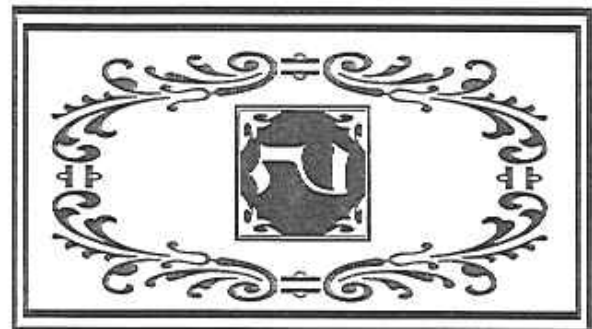
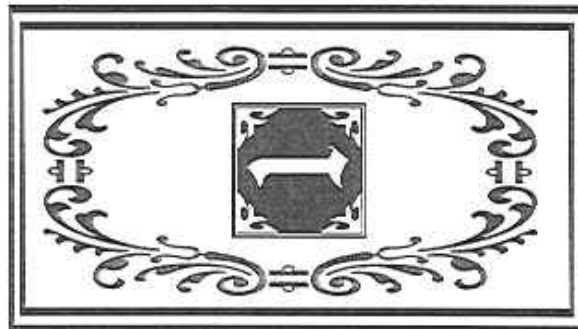
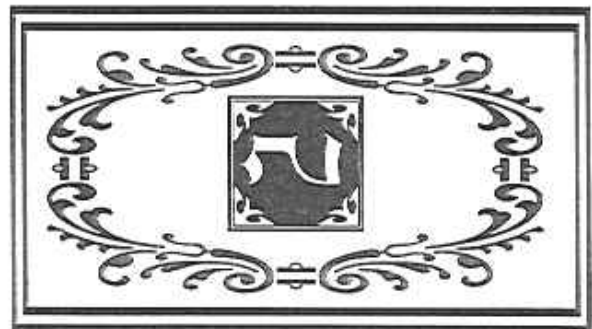
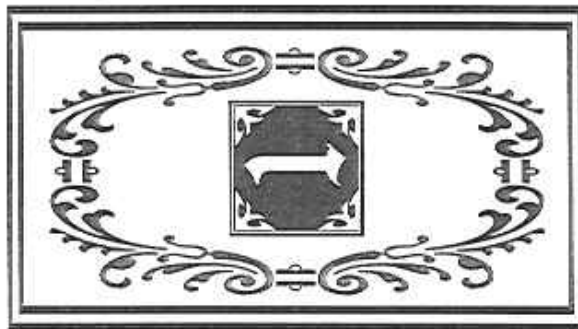
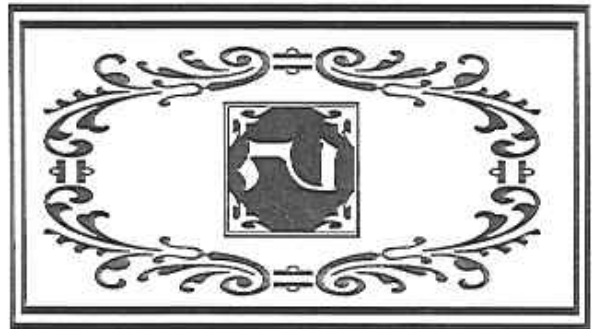
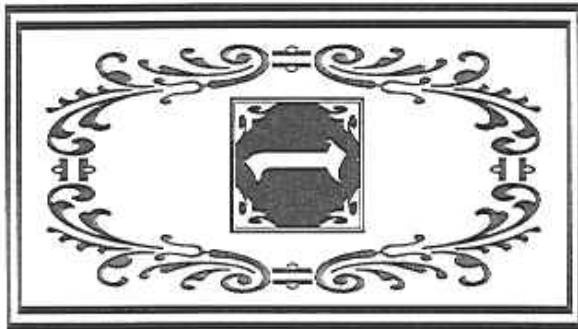
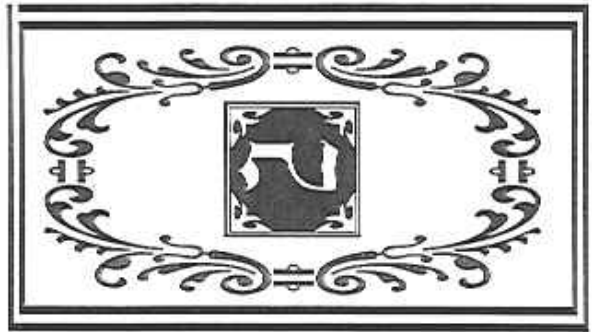
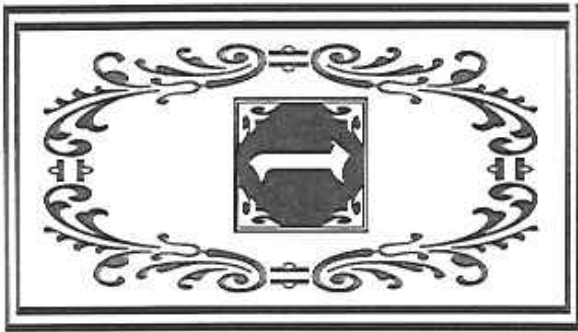
Trouve un mot en rapport avec ce dessin.



Trouve un mot en rapport avec ce dessin.



Trouve un mot en rapport avec ce dessin.





Quel est
cet objet ?

Baisser

Donne le
contraire.



Quel est
cet objet ?

Faire
du
mal.

Donne le
contraire.



Quel est
cet objet ?

Le
chevalier
Couard

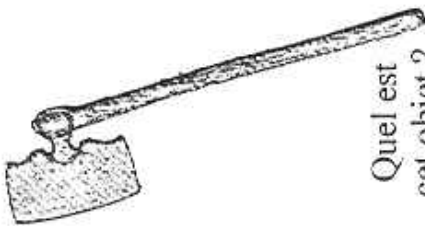
Dis autrement.



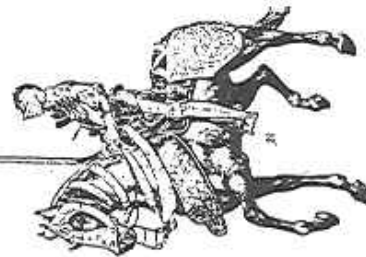
Quel est
cet objet ?



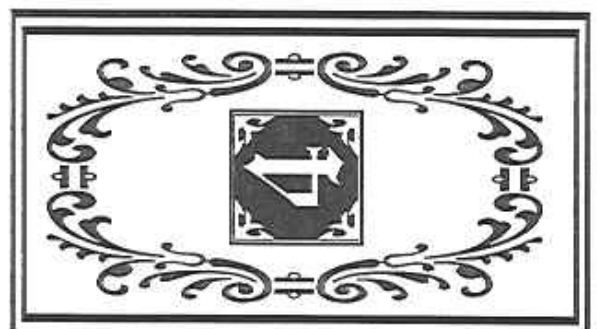
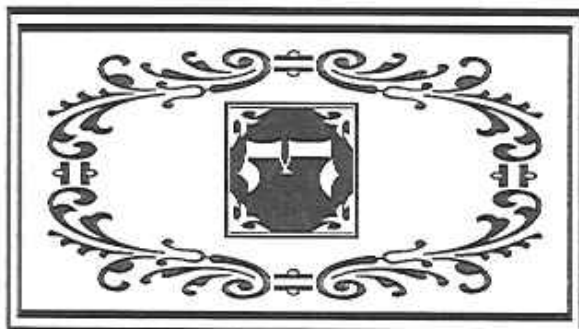
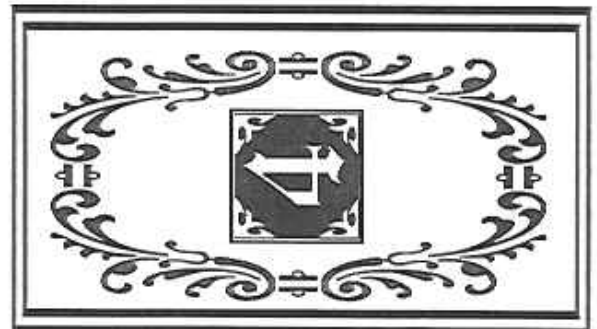
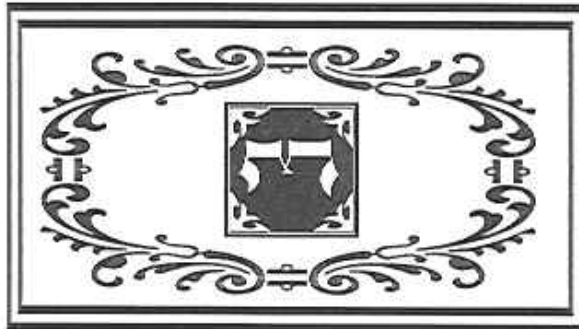
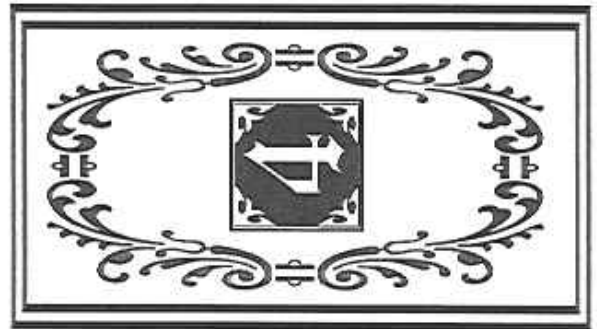
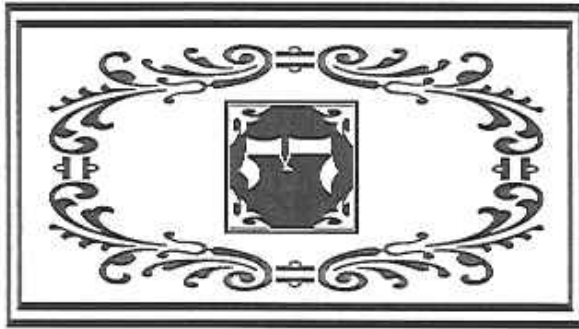
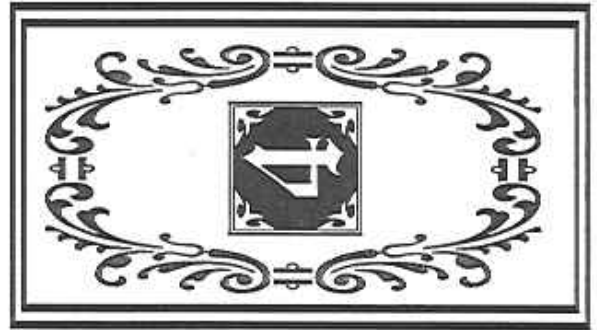
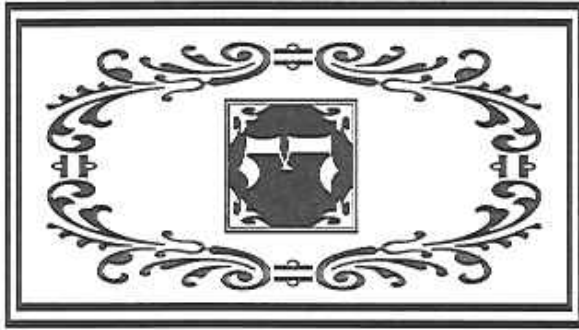
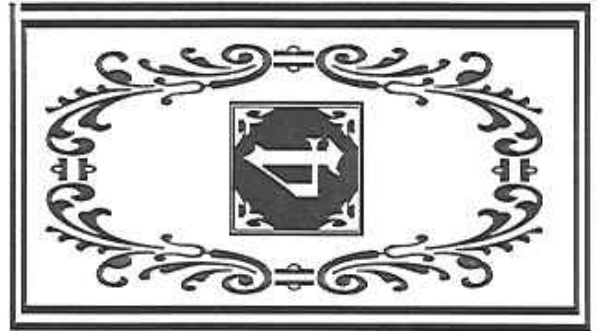
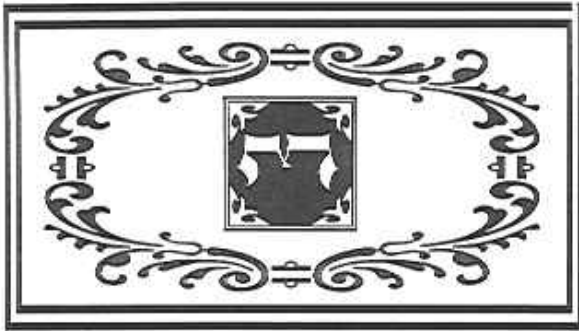
Qu'est-ce qui
te paraît
bizarre ?



Quel est
cet objet ?



Qui suis-je ?



Comment
s'appelle
une
personne
très
petite ?

Blanc

Donne le
contraire.

Mime.

Se
gratter

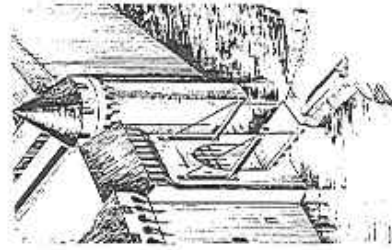
Mime.

Flairer

Qu'est-ce
qu'une
bestiole ?



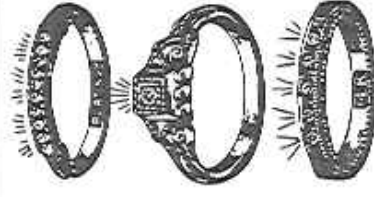
Quelle saison
évoque
cette fleur ?



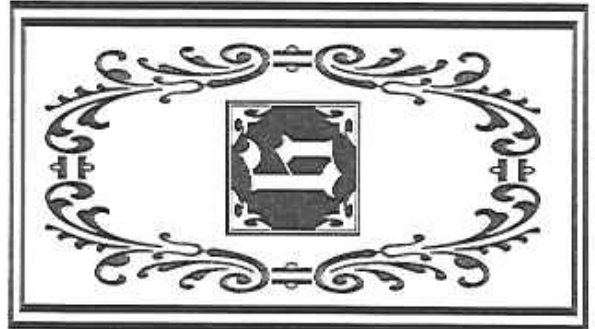
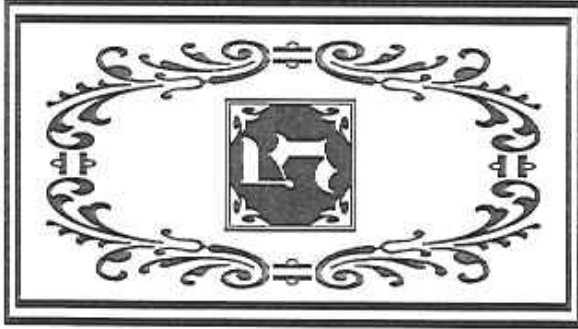
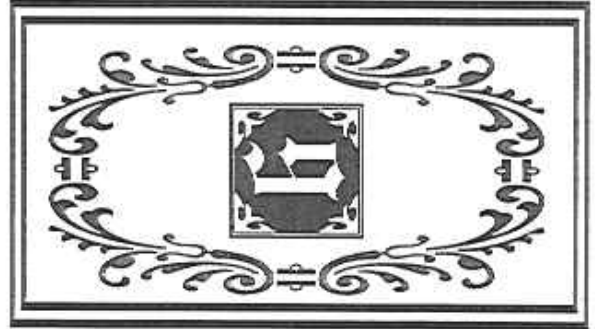
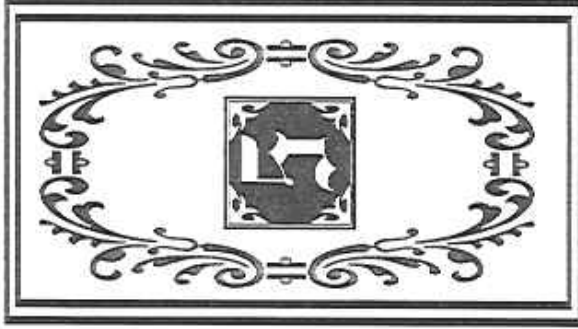
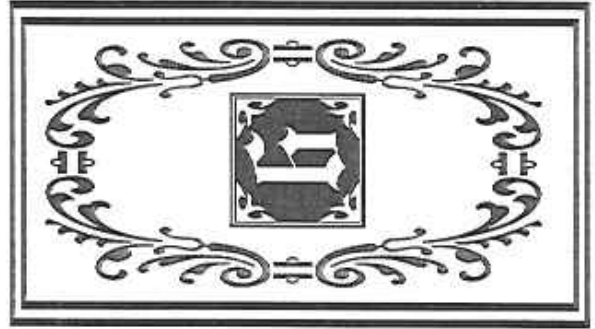
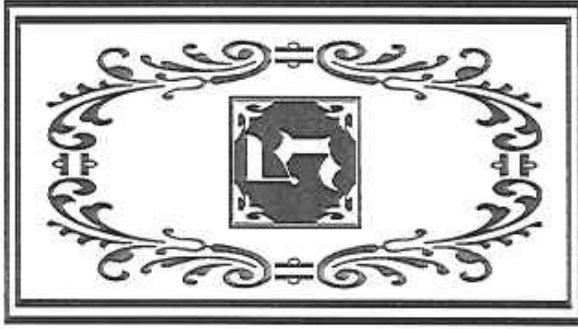
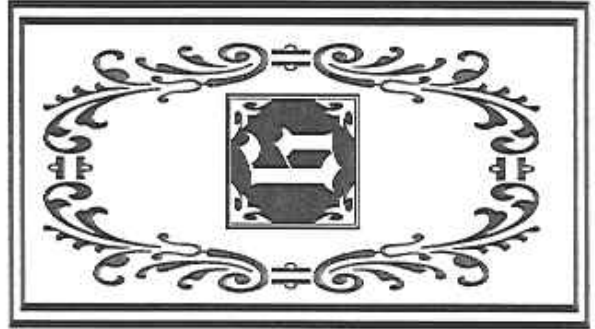
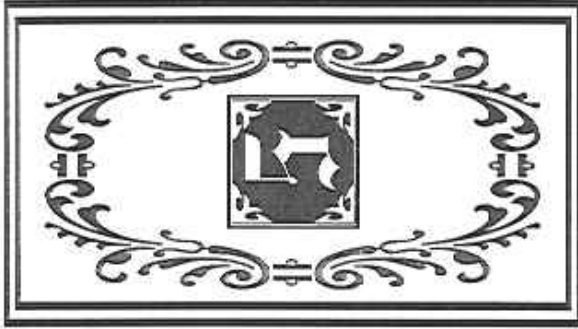
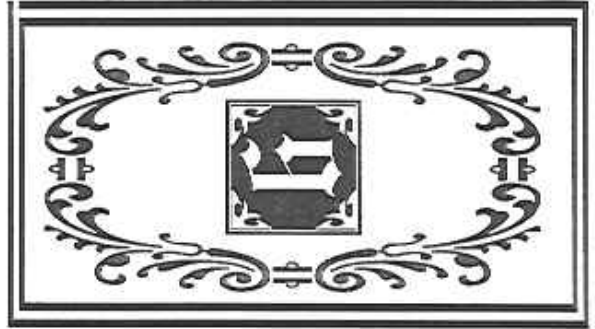
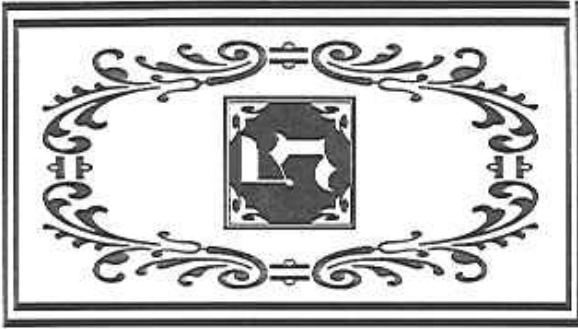
Que suis-je ?

Une
fée
peut
les
exaucer.

Mime
Battre
des
ailes.



Combien
comptes-tu
d'anneaux ?.





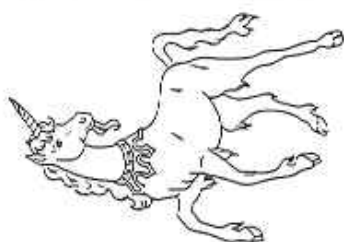
Qui suis-je ?



Qui suis-je ?



Qui suis-je ?



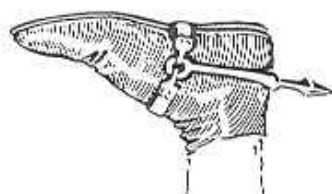
Qui suis-je ?



Qui suis-je ?

A quelle
couleur
correspond
...

Vermeil ?



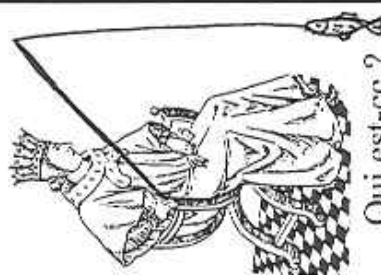
Comment
s'appelle
cet objet ?



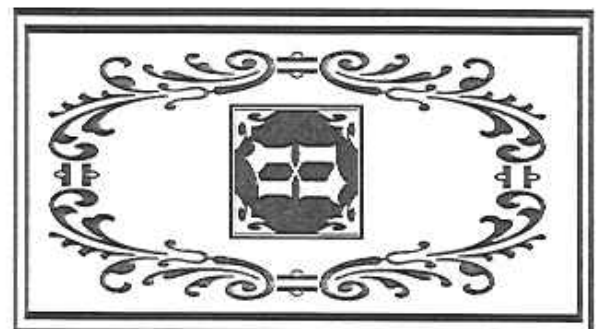
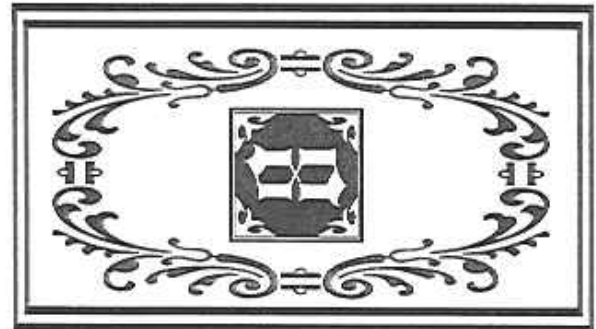
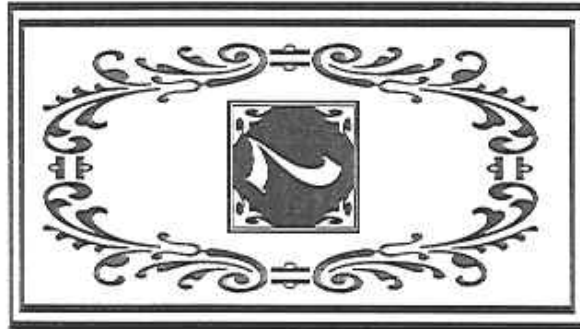
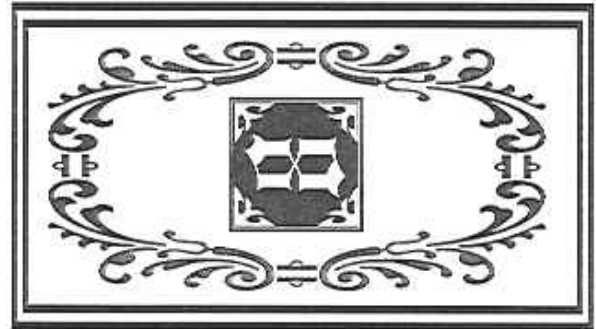
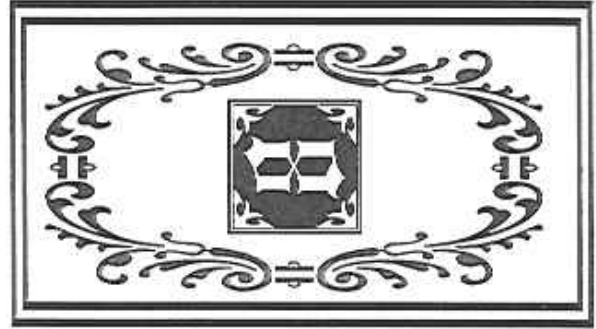
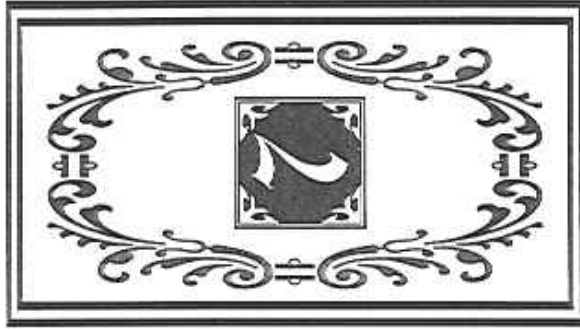
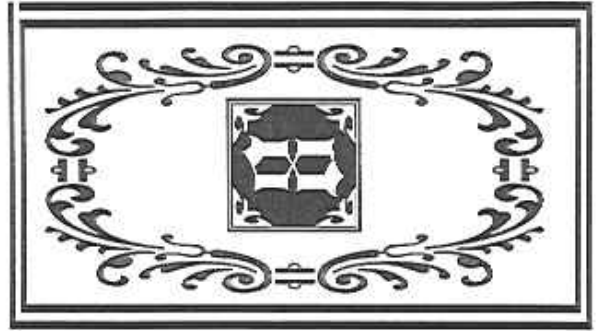
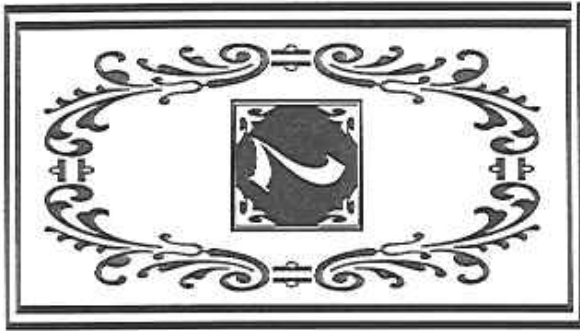
Comment
s'appelle
cet objet ?

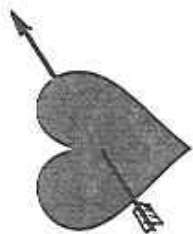


Que signifie
ce logo ?



Qui est-ce ?
Que fait-il ?





Qu'évoque
ce dessin
pour toi ?

Donne le
contraire.

Un travail
difficile



Comment
s'appelle
ce "combat" ?

Donne le
contraire.

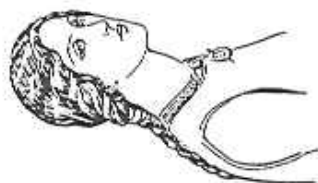
Souffrir



Quel est
cet astre ?

Dis autrement.

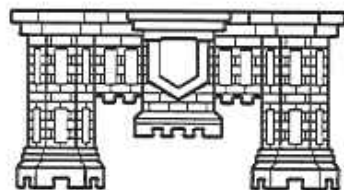
Se
bagarrer



Comment
s'appelle
cette coiffure ?

Se
réveiller

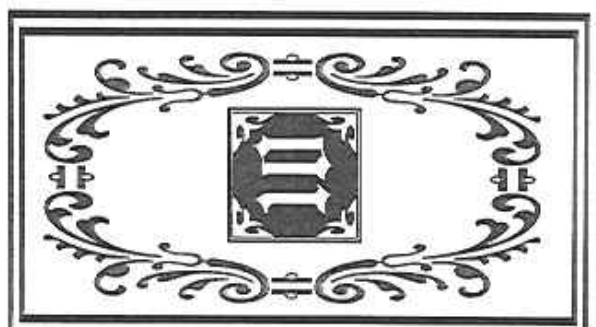
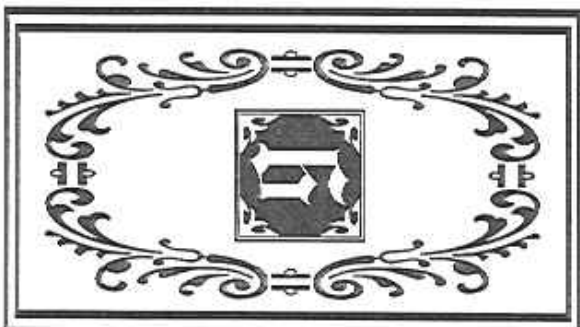
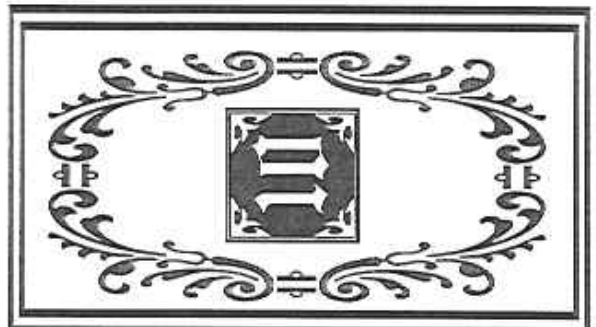
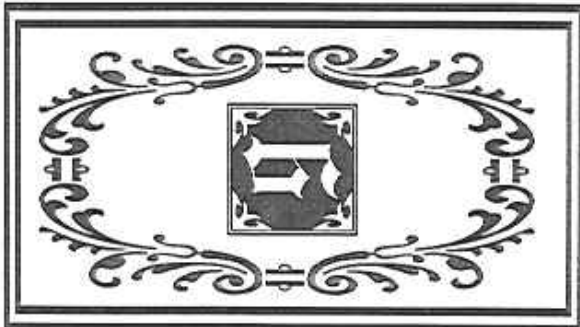
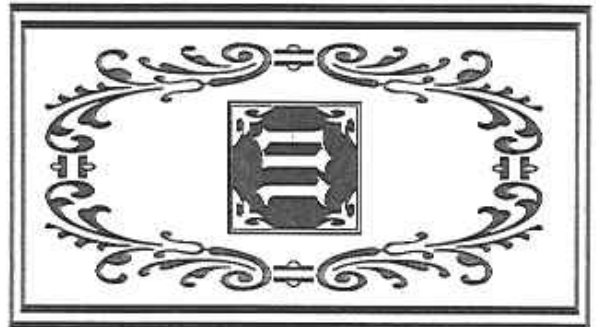
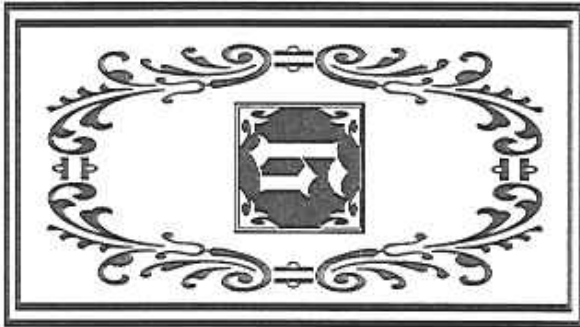
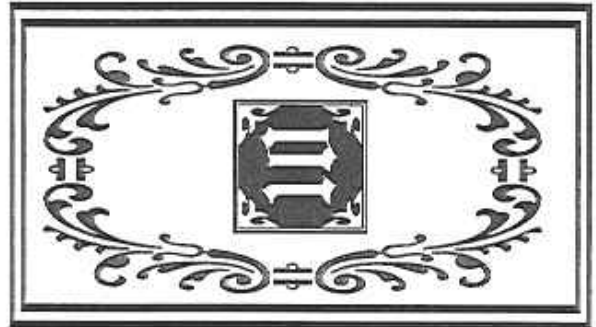
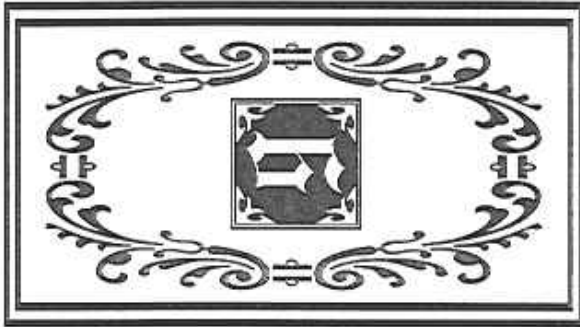
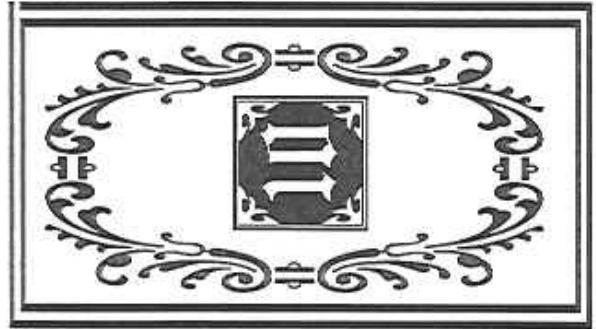
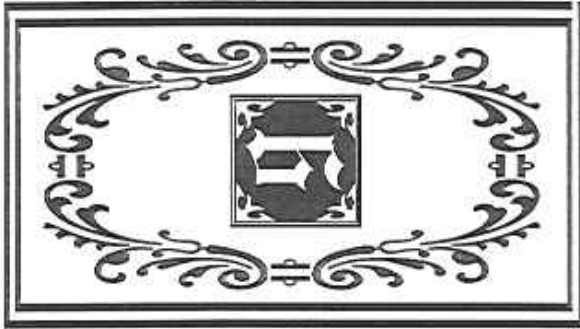
Donne le
contraire.

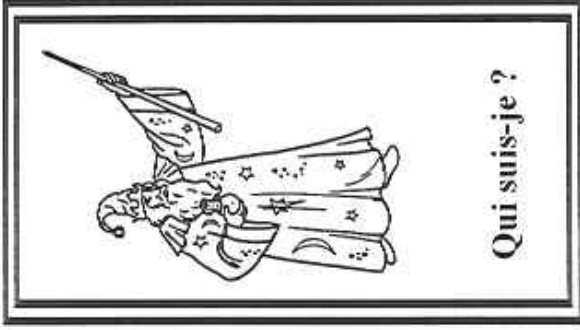
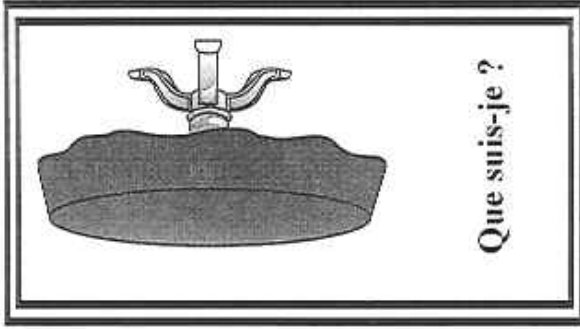
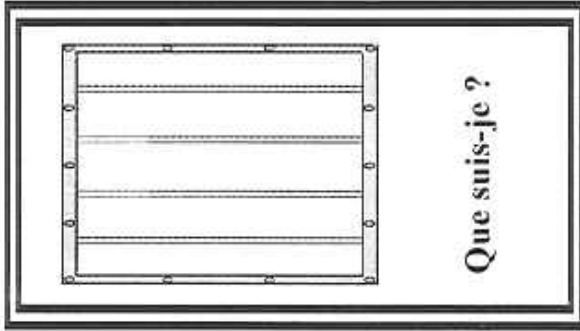
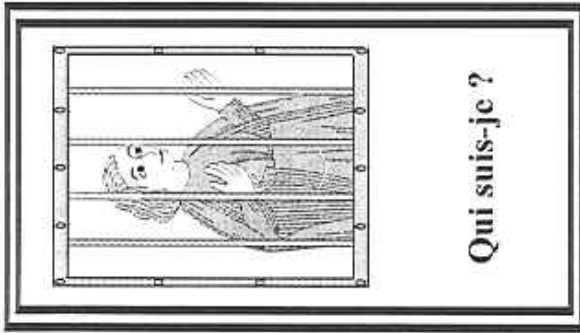


Comment
s'appelle
cette maison ?

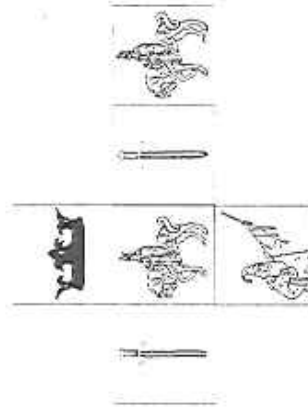
Dis autrement.

Avoir des
regrets

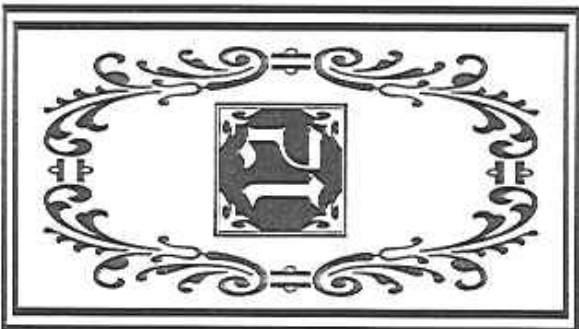
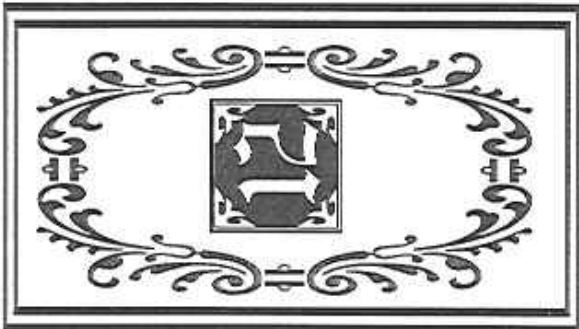
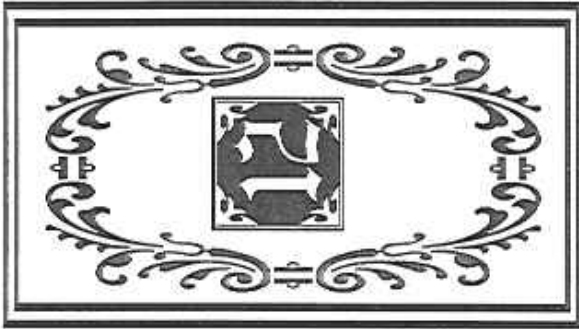
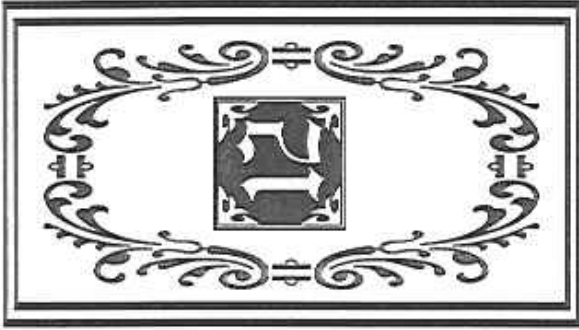
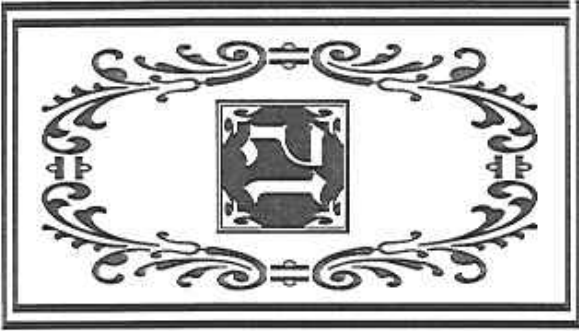


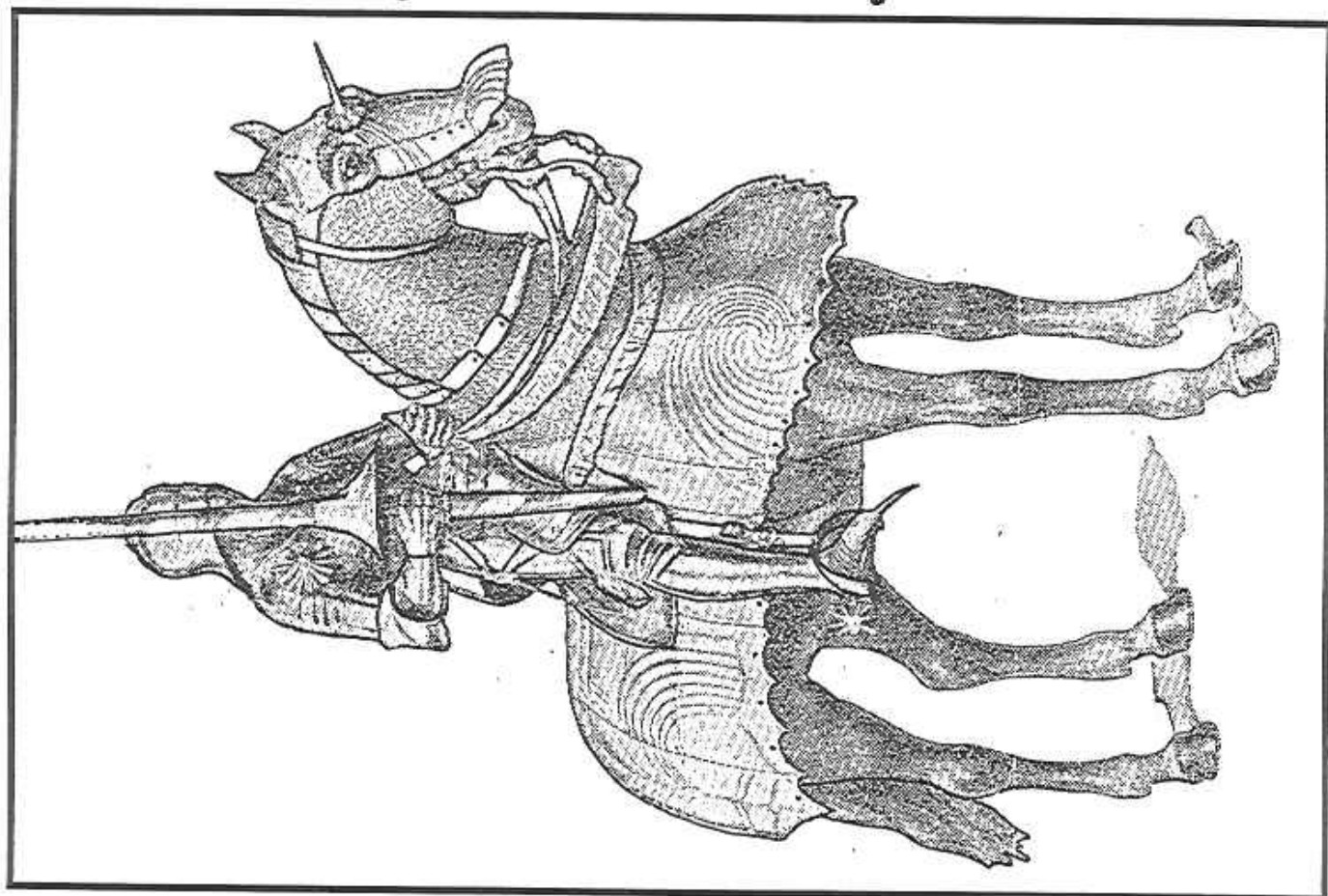
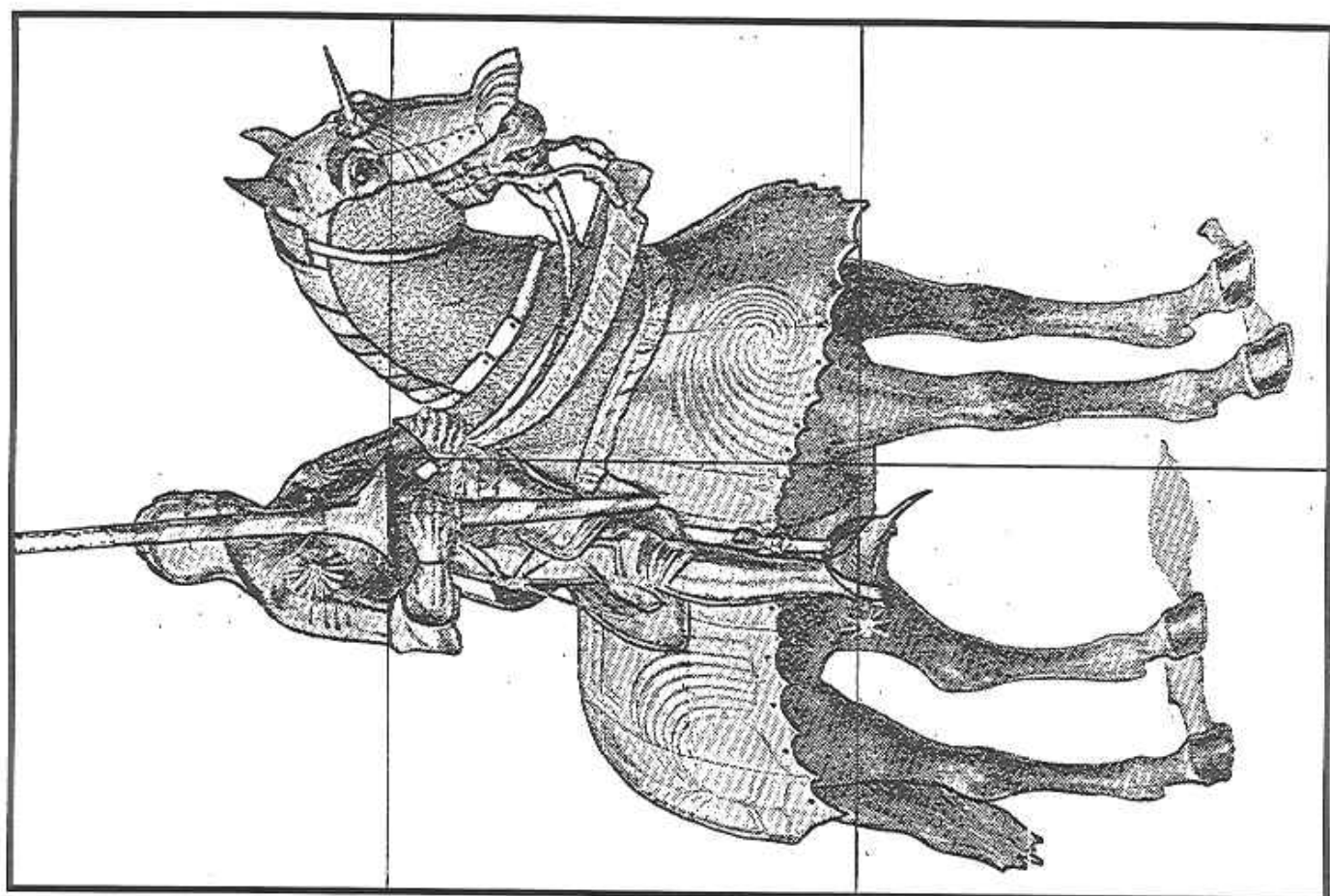


Plastifiez les cartes avant de les découper.
 Avant de jouer, il serait bien de donner la définition de quelques mots
 tels que *couard*, *Graal* et *tournoi* qui apparaissent dans le théâtre .
 Le reste est à découvrir en jouant plusieurs fois.



A coller sur un dé.



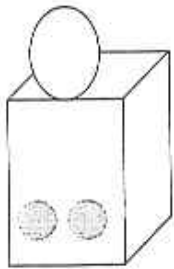


Figurines pour faire de l'expression orale.

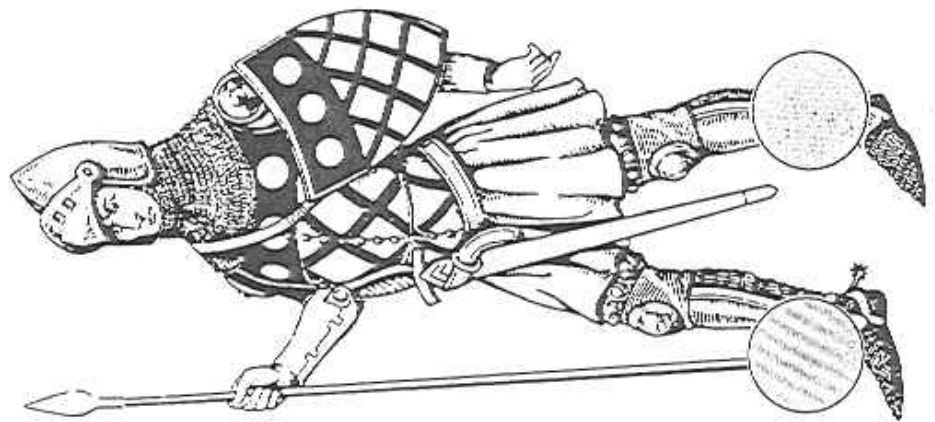
Collez

Il faudrait agrandir de 10 à 20 %
en photocopiant sur du papier à dessin.
Faites le montage.
Passez la main à l'intérieur.
Enfilez les doigts dans les 2
trous pour faire les jambes.

Pliez



Pliez



Pliez



Pliez

Vous pouvez inventer encore
d'autres personnages.

Jeu II

A faire après avoir vu la pièce.

On lance le dé spécial.

On avance de 1 (épée), 2 (chevalier), 3 cases (roi) ou ne bouge pas (Merlin). L'enseignant ou le meneur de jeu pose les questions dans l'ordre ci-dessous.

Pour les plus petits, supprimez ou modifiez les questions difficiles.

Si l'élève répond correctement, il avance d'une case, si sa réponse est fausse, il recule d'une case.

Si on lance « Merlin », on avance ou recule de 2 cases.

A la case 10, on ne pose pas de question, le joueur recommence à la 3.

1	Quel est le premier personnage qui apparaît dans la pièce de théâtre ?	Le corbeau
2	De quelle couleur est habillé Merlin ?	Vert
3	Combien de haches tenait le Chevalier de la Hache ?	2
4	Que représente le décor principal ?	Une armure
5	Par quoi était représenté le corbeau ?	Une marionnette
6	Quel est défaut du moinillon ?	Gourmand, glouton
7	Le moine a récité des prières dans une langue que tu ne parles pas. Laquelle ?	Le latin
8	La bête blanche ressemble à ...	Une oie /un oiseau
9	On le fait avant de se marier.	Se fiancer
10	Qui donne les armures aux 2 enfants ?	Les 3 demoiselles
11	Quel est le cri de ralliement des 2 enfants chevaliers ?	Nous n'avons pas peur.
12	Comment s'appelle le premier chevalier qu'il rencontre ?	Le chevalier Couard
13	Qui veut tuer la bête blanche ?	Le nain
14	Que lui provoque-t-elle ?	De l'urticaire et de l'asthme
15	Qui la sauve ?	Robin et Thibaut
16	Pour entrer dans un château fort, on passait sur ...	Un pont-levis
17	Après avoir tué le dragon, que donne Perceval aux 2 enfants chevaliers.	La langue du dragon
18	Est-ce que le chevalier de la Hache est tué ?	Non
19	Que doit-il faire ?	Rendre les 3 anneaux Demander pardon Se livrer au roi Arthur
20	Quel est le but de Perceval ?	Retrouver le Graal / la coupe
21	Quelle est sa faute ?	Il n'a pas demandé ce qu'était le Graal et à qui il était destiné.
22	De quoi souffre le roi-pêcheur ?	Il est handicapé
23	Que pense Thibaut lorsqu'il parle avec la princesse ?	Qu'elle l'aime.
24	Quelle épreuve doivent passer les 2 enfants devant la cour d'Arthur ?	Soulever son épée
25	Que leur arriverait-il s'ils échouaient ?	On les enfermerait dans les oubliettes.
24	A la fin quel choix leur offre Merlin ?	Se venger ou le délivrer
25	Quel chevalier leur sert de modèle ?	Perceval
26	Que voulait tester Merlin ?	La bonté des 2 enfants
27	Que devront-ils faire lorsqu'ils auront vécu des aventures ?	Les raconter au roi Arthur