

Sur les pas du roi Arthur

- JE COMPRENDS ET JE M'EXPRIME EN UTILISANT DIFFÉRENTS LANGAGES
- JE SITUE DANS L'ESPACE ET DANS LE TEMPS
- JE SAIS PRENDRE DES INITIATIVES, ENTREPRENDRE ET METTRE EN ŒUVRE DES PROJETS

MISE EN ŒUVRE

Vous allez créer un circuit touristique en France et au Royaume-Uni sur les traces du roi Arthur.



Anglais
Langues vivantes



Français



Histoire-
Géographie

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Vous êtes un jeune historien, passionné par les voyages et l'aventure. Une agence de voyage franco-britannique souhaite se spécialiser dans les circuits touristiques historiques. Elle s'adresse à vous pour créer un circuit sur les traces du roi Arthur, en faire la promotion et en assurer l'organisation.

Après avoir étudié des légendes arthuriennes en français et en anglais, vous listerez les lieux qui vous semblent les plus emblématiques à visiter en Brocéliande et outre-Manche et dessinerez une carte de votre itinéraire.

Vous travaillerez ensuite sur une brochure touristique bilingue qui devra convaincre les touristes ! Vous pourrez enfin réaliser un clip vidéo pour promouvoir votre circuit, en y intégrant les audioguides des différents sites. Côté organisation, il vous faudra réfléchir aux couts et aux subventions liés à un tel voyage.



▲ *Le roi Arthur et les chevaliers de la Table ronde, 1300, BnF, Paris.*

LIENS AVEC LE PROGRAMME



Anglais-LV

- > Voyages et migrations
- > Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire des personnages



Français

- > Héros, héroïnes et héroïsmes
- > Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ?



Histoire-Géographie

- > L'ordre seigneurial : la formation et la domination des campagnes
- > Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres
- > Réaliser des productions graphiques et cartographiques

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'ACTIVITÉ

L'activité consiste en la création par les élèves d'un circuit touristique historique sur les traces du roi Arthur. Les élèves devront dans un premier temps s'informer sur Arthur et sa légende. Dans un deuxième temps, ils collecteront des informations sur les lieux traversés par Arthur et ses chevaliers tant en Bretagne qu'en Grande-Bretagne, les trieront et sélectionneront celles qui leur paraîtront essentielles. Dans un troisième temps, ils s'attacheront à décrire ces lieux et à expliquer en quoi ils sont liés à la légende du roi Arthur. Enfin, ils devront convaincre les touristes d'aller visiter ces lieux chargés d'histoire et de mythes.

COMPÉTENCES ET SAVOIRS TRAVAILLÉS – LIENS AVEC LES PROGRAMMES

En **anglais**, cet EPI s'inscrit dans la thématique culturelle « Rencontres avec d'autres cultures ». D'un point de vue linguistique, on travaillera principalement la biographie et donc le prétérit simple ; on réactivera les modaux (*will, can, should*) pour expliquer les choix de visites et on veillera à un rebrassage concernant la place des adjectifs (voire des comparatifs/superlatifs) pour inciter les touristes à visiter les lieux choisis. On travaillera notamment les compétences suivantes :

- lire : trouver des informations dans un texte abordant une thématique connue ;
- parler en continu : expliquer à d'autres un fait culturel, argumenter ; réaliser collectivement un audioguide ;
- écrire : rendre compte ; écrire une publicité.

En **français**, cet EPI se rapporte aux thèmes « Se chercher, se construire : le voyage et l'aventure, pourquoi aller vers l'inconnu ? » et « Agir sur le monde : héros, héroïnes et héroïsmes ».

Ce projet amène les élèves de 5^e à travailler différentes compétences :

- oral : exploiter les ressources expressives et créatives de la parole (vidéo) ;
- lire : lire des œuvres littéraires, fréquenter des œuvres d'art ;
- écrire : mobiliser des ressources littéraires pour enrichir son expression personnelle.

Ce projet s'inscrit dans la partie du programme d'**histoire** « L'ordre seigneurial : la formation et la domination des campagnes ». En **géographie**, il permet de travailler sur la construction d'une carte, le langage cartographique, de situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.

■ JE COMPRENDS ET M'EXPRIME
EN UTILISANT LA LANGUE
FRANÇAISE À L'ORAL ET À
L'ÉCRIT

■ JE COMPRENDS ET M'EXPRIME
EN UTILISANT UNE LANGUE
ÉTRANGÈRE

■ JE TRAVAILLE EN ÉQUIPE ET PARTAGE DES TÂCHES
■ J'APPRENDS À UTILISER LES OUTILS NUMÉRIQUES

■ JE SITUE DANS L'ESPACE ET DANS LE TEMPS

1

2

3

5

DOMAINES

DOMAINES ET COMPÉTENCES DU SOCLE COMMUN

Histoire-
Géographie

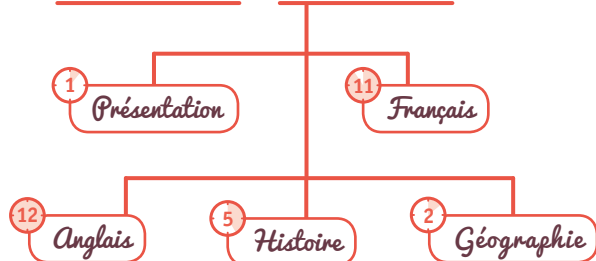
Français



Anglais

DURÉE DU PROJET

🕒 Heures élèves : **14 séances** dont
12 séances de 2h et **2 séances de 3h**



PROLONGEMENTS POSSIBLES

E-Twinning permet de développer ce projet en lui donnant une dimension et un retentissement européen. Inscrivez-vous et déposez votre projet. Vous verrez que beaucoup de collègues britanniques vous rejoindront (des projets similaires existent déjà !). Vous pourrez même créer des partenariats durables avec des établissements français (pourquoi pas en Brocéliande ?).

Le site de la BNF (dossier Eduthèque) propose un dossier complet et ambitieux intitulé « Légende ou Réalité ? ».

L'académie de Créteil a publié un dossier d'histoire des arts très chouette !

En anglais, on pourra enrichir la séquence de récits chevaleresques avec par exemple la quête de Sir Gawain, ici en audio.



PROPOSITION DE SÉANCES – PROGRAMMATION

Séances	But de l'activité	Principale compétence	Matières
1	Brainstorming sur la figure d'Arthur, pour faire émerger les éléments de la légende arthurienne.	■ Je sais lire une image	Français
2	Travail sur la biographie du roi Arthur. Repérage pour la construction collective d'une chronologie.	■ Je comprends des documents écrits	Anglais
3	Qu'est-ce qu'un chevalier ?	■ Je mets en relation des faits d'une époque donnée	Histoire
4	<i>What's a knight?</i> Travail de recherches linguistiques sur l'équipement du chevalier.	■ Je mobilise des outils pour écrire	Anglais
5	La figure du héros de chevalerie en littérature - lancement de la séquence menée en parallèle de l'EPI	■ Je lis des oeuvres littéraires	Français
6	Travail cartographique : repérer les lieux clés, retracer l'itinéraire d'Arthur à partir du récit.	■ Je pratique différents langages	Géographie
7	Webquest guidée sur les lieux emblématiques des légendes arthuriennes.	■ Je m'approprie un document en utilisant des repérages de nature différente	Anglais
8	Recherche documentaire sur les différents lieux retenus pour la création de la brochure/clip.	■ Je vérifie l'origine/la source des informations et leur pertinence.	Histoire
9-10-11	Identifier chaque lieu et expliquer son lien avec Arthur à l'oral. Utiliser les modaux pour justifier et convaincre. Enregistrer ces explications.	■ Je mobilise à bon escient mes connaissances lexicales, culturelles, grammaticales pour produire un texte oral	Anglais
12-13-14	Rédaction du texte de la brochure ou du clip : rédaction d'un texte visant à convaincre le touriste de venir en ces lieux et présentation des informations touristiques.	■ J'adopte des stratégies d'écritures efficaces	Français



Propositions de ressources et pistes de mise en œuvre des séances

Séance 1

2

Français



► Brainstorming

- Afin de faire émerger les éléments de la légende arthurienne, on proposera un brainstorming en deux temps : d'abord à partir du nom Arthur, puis à partir d'une sélection d'images accompagnées d'une très brève légende. On pourra utiliser par exemple, une image de la table ronde, une image d'Arthur retirant Excalibur du rocher, le Graal, Merlin l'enchanteur (y compris dans la version Disney), etc. On répartira les images dans différents groupes ; chaque groupe devra décrire son image au reste de la classe et émettre des hypothèses.
- On rassemblera les hypothèses (ou on les fera noter par un secrétaire de groupe) dans une carte mentale qui servira de trace écrite. Cette dernière sera enrichie tout au long de l'EPI, et servira de fil conducteur entre les disciplines impliquées.



TÂCHE À RÉALISER :

- ✓ Une carte mentale (grâce à l'outil Popplet).


Séance 2

2


Anglais

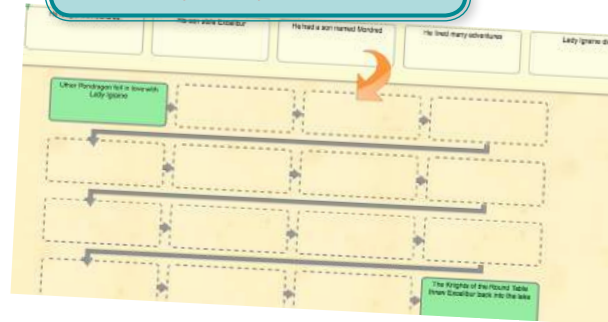


► Who was King Arthur?

- On travaillera à partir d'une mini-biographie du roi Arthur  ([article King Arthur de Wikipedia Simple English](#)). On introduira le prétérit simple et la chronologie en réception écrite dans un premier temps.
- On pourra ainsi proposer les consignes suivantes aux élèves, en leur distribuant une partie de l'article de Wikipedia :
 1. Read the article (one part per group)
 2. Pick out the people (underline in blue) and the verbs (in red)
 3. Reformulate events (facultative activity, for quicker groups)
- On veillera à imprimer la frise Learning Apps complétée comme trace écrite. Les élèves devront relever les verbes et trouver les bases verbales de ces derniers en travail personnel.

TÂCHE À RÉALISER :

- ✓ Création d'une frise chronologique numérique grâce à Learning Apps.  **exemple de production.**



Séance 3

2

Histoire



► L'organisation de la société féodale

- À partir d'une enluminure, les élèves feront un brainstorming par groupe de 3 ou 4. Ils devront repérer les éléments qui caractérisent un chevalier selon eux. On fera émerger des termes tels que armure, casque, épée, cheval.
- On rassemblera ensuite les différentes idées avant de travailler à partir d'une deuxième enluminure sur la cérémonie de l'adoubement, par laquelle un jeune homme est fait chevalier.
- Dans un dernier temps, on abordera la notion de féodalité et l'organisation de la société au Moyen Âge. On pourra s'intéresser à la vie quotidienne d'un chevalier et aux valeurs qu'il défend. On peut s'appuyer pour cela sur l'exemple des chevaliers qui entourent Arthur : ils sont vaillants et rassemblés autour de leur roi pour lui permettre de gagner les guerres.





➤ What's a knight?

- À partir du travail réalisé en histoire, on travaillera sur une carte de vocabulaire pour décrire un chevalier en anglais. On s'attachera à montrer les points communs linguistiques (helmet/heaume, gauntlets/gantelets ...).
- Si les élèves sont à l'aise avec le présent be-ing, on pourra ensuite jouer en classe au **jeu suivant**, afin de mobiliser le lexique nécessaire, ou bien travailler sur le **Chivalry Code** expliqué ici en termes simples (éventuellement à faire reformuler aux élèves).

Exemple de prolongement :

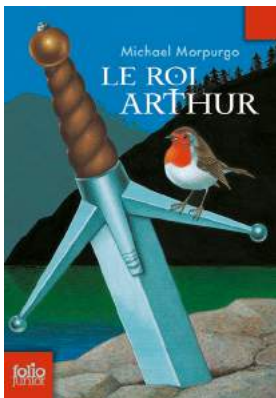
- ✓ On pourra demander aux élèves de retrouver les noms des 12 chevaliers les plus connus à partir de la Table Ronde (exposée à Winchester).

La table ronde du roi Arthur, table de bois suspendue dans le Grand Hall de Winchester depuis 1348.



➤ La figure du héros de chevalerie en littérature

- À partir du livre : Le roi Arthur de Morpugo (Folio Junior)



- Lancement de la séquence sur le héros de chevalerie :

- brainstorming : qu'est-ce qu'un héros pour vous ? (réponse individuelle puis carte mentale collective) ;
- lecture des deux premiers chapitres pour amorcer la lecture des élèves (œuvre lue de manière cursive ou analysée durant la séquence menée en parallèle de l'EPI) ;
- réponse individuelle, dans un premier temps, à la question suivante : en quoi le personnage d'Arthur fait figure de héros (ou non) dans ces deux chapitres ?
Mise en commun en groupe puis en classe entière avec constitution d'une trace écrite collective.

Exemple de prolongement :

- ✓ Une autre œuvre littéraire : Yvain, le Chevalier au Lion
- ☐ Manuscrit feuilletable de la BNF – ☐ ici texte annoté.



➤ Cartographie

- On sélectionnera plusieurs passages de l'œuvre étudiée en français qui comprennent des indications géographiques. Le but est alors de passer du langage textuel au langage de la représentation graphique grâce à la création d'une carte simple. On travaille ici la compétence « maîtriser différents langages ».
- Après avoir lu les 3 ou 4 extraits, chaque élève fera la liste des lieux qui lui semblent importants et les placera sur une carte distribuée par l'enseignant. Cela permettra de rappeler les éléments de base de construction d'une carte : d'abord l'importance de l'échelle et de l'orientation, qui doivent toujours être indiqués, puis l'importance du choix des figurés : linéaire pour un déplacement, ponctuel pour une ville, etc.
- L'élève finira par tracer l'itinéraire reliant les différents lieux. On sera bien attentif à ce que la légende soit complète et à ce que les figurés choisis soient pertinents (première approche du langage cartographique).



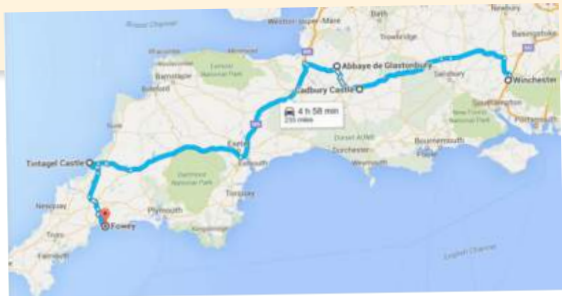


➤ Where did King Arthur live his adventures?

- On fera emprunter aux élèves les chemins parcourus par le roi Arthur au cours d'une webquest guidée sur les lieux emblématiques des légendes arthuriennes. Cette recherche se fera à partir du site [Britannia](#) et aura pour objectif de faire sélectionner aux élèves 5 à 10 lieux à visiter. On les incitera à placer ces lieux sur une carte (Google Maps) pour commencer la construction de l'itinéraire.
- Si l'on préfère le format papier, on pourra judicieusement choisir les sites et fournir aux élèves les brochures papier. Ainsi, on trouvera celle de [Glastonbury Abbey](#) en ligne.
- Voici les consignes de l'activité qui se déroulera idéalement en salle informatique, au CDI ou bien en possession d'au moins un appareil connecté à Internet par groupe d'élèves :
 1. Read through the [list of places](#) and select the 5 that you would like to see.
 2. Clic on the links for each site and find information (place - relationship with Arthur - interest for tourist)
 3. Find these 5 sites on Google Maps and place them on the map to draw your tourist itinerary.

Exemples de réalisation attendue :

- ✓ On veillera à enregistrer la carte sous format image afin de pouvoir ensuite utiliser ce support dans les autres disciplines et lors de la création future des audioguides.



➤ Scènes médiévales et légendaires

- On organisera une recherche documentaire sur les différents lieux retenus pour la création de la brochure/clip grâce aux ressources suivantes :
 - [Brocéliande-Vacances](#), [tourisme-broceliande.bzh](#), [Lieux mythiques](#)
- Chaque élève (ou groupe d'élèves) aura pour mission de compléter une carte d'identité pour chaque lieu.
 - Nom du lieu.
 - Évènement qui s'est déroulé dans ce lieu.
 - Personnage(s) présent(s) lors de l'évènement.
 - Rang social de(s) personnage(s) dans la société médiévale (lister les indices permettant de le retrouver).
 - Place de la nature dans ce lieu.
 - Place de la religion dans ce lieu.
 - Éléments emblématiques à visiter dans ce lieu.
 - Illustration.
- En liaison avec l'histoire des arts, on pourra également prolonger le travail d'illustration avec l'étude d'enluminures représentant ces lieux et scènes.
- Une fois complétées, ces fiches d'identité seront présentées devant la classe puis les élèves replaceront l'évènement associé dans l'une des 2 catégories :
 - les scènes médiévales possibles (banquet, adoubement, bataille, scène religieuse dans un monastère, etc.) ;
 - les scènes légendaires (magie).





➤ Why should you visit these sites?

- On enregistrera des « audioguides » destinés aux touristes cherchant à suivre les pas d'Arthur en Grande-Bretagne.
- Les élèves auront sans doute remarqué que plusieurs sites correspondent à la même légende (Camelot par exemple) et ils devront « défendre » leur choix en en vantant les qualités (qu'ils auront trouvés lors de la séance de recherche documentaire précédente).
- On travaillera un schéma argumentatif très simple en anglais qui visera à expliquer aux touristes ce qu'ils peuvent faire/voir sur tel ou tel site. On aura recours aux auxiliaires modaux *Can* et *Will* déjà connus des élèves de 5^e, et si possible (et si les élèves sont réceptifs !), on ajoutera le modal *Should* (qui se prête bien à la formulation d'un argumentaire touristique) voire les formulations de suggestions.

- On veillera à ce que les élèves aient un exemple d'argumentaire simple à imiter (quelques lignes comme ci-après) qui reprendra les éléments de langue souhaités (adjectifs, comparatifs, superlatifs, modaux, suggestions). En tout état de cause, la séance 9 est avant tout une séance de langue et de production écrite préparatoire aux enregistrements.

Why not come and visit Glastonbury Abbey? You should really discover this wonderful legendary site. It is the oldest monastic site in Britain where King Arthur died. In Glastonbury, you can see his grave. You won't forget your visit!

- La présentation orale pourra se faire très simplement avec projection de la carte puis présentation par le groupe de chacun des sites de l'itinéraire.
- Pour éviter une présentation chronophage, on pourra proposer à chaque groupe de créer un diaporama audio grâce à l'outil Photostory. Chaque site sera représenté par 1 ou 2 images, et sera accompagné d'un commentaire audio. La production finale sera une vidéo au format wmv, qui pourra être partagée avec le reste de la classe. Les audioguides pourront également se faire en mp3 simplement en utilisant l'outil vocaroo.com.



➤ Invitation au voyage

- Ces dernières séances seront le point d'orgue de l'EPI avec pour but la rédaction et l'enregistrement du texte de la brochure/du clip.
- Les élèves devront rédiger un écrit :
 - visant à convaincre le touriste de venir en ces lieux ;
 - présentant des informations touristiques (carte dessinée en géographie augmentée en anglais, les informations sur chaque lieu avec les audio-guides)
- Si l'on choisit le format vidéo, on enregistrera ces différents éléments et on réalisera le clip (Photostory est un outil simple à prendre en main par les élèves mais il existe beaucoup d'autres solutions). On pourra réutiliser la présentation faite en anglais et l'agrémenter de l'argumentaire rédigé en français.
- Ce travail se fera en petits groupes. À l'issue de ce travail, chaque groupe présentera sa production au reste de la classe en justifiant ses choix. Pour finir, l'ensemble de la classe votera pour la meilleure brochure / le meilleur clip.

