



Thème littéraire : Héros / héroïnes et personnages

- Découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des types de héros / d'héroïnes, des héros / héroïnes bien identifiés ou qui se révèlent comme tels.
- Comprendre les qualités et valeurs qui caractérisent un héros / une héroïne.
- S'interroger sur les valeurs socio-culturelles et les qualités humaines dont il est porteur, sur l'identification ou la projection possible du lecteur.

Œuvres principales :

BD - Les aventures de Tintin, Le secret de la Licorne - Hergé

Film - Le secret de la Licorne - Steven Spielberg

Genre Bande dessinée

Réseaux

Thème d'année de l'école

Lien thème de culture littéraire

Lien genre : Enola Holmes - Nancy Springer / Serena Blasco

Lien auteur : Autres livres de Tintin en rallye lecture

Lien genre (BD) + personnage / thème période 3 :

Compétences du BD n°10 - 19 novembre 2015

Culture Littéraire et Artistique

- Identifier les premières caractéristiques et spécificités des écrits littéraires,
- Varier les genres, les formes et les modes d'expression.

Compétences du socle commun

- Participer de façon constructive à des échanges oraux, à des débats —
- en particulier pour comprendre et interpréter des textes littéraires
- Situer une œuvre littéraire ou artistique dans une aire géographique et culturelle.
- Identifier les genres littéraires comme grandes catégories (poésie, théâtre, récit...) à partir de leurs principales caractéristiques





Séance 1 - 1h30 : Autour de l'œuvre

Objectifs :

- Reconnaître les caractéristiques d'une bande dessinée et savoir la différencier des autres livres
- Se repérer dans un livre (couverture, page, illustration, texte).
- Connaître et utiliser un vocabulaire spécifique de littérature : le livre, la couverture, la page, l'auteur, le titre.
- Observer et décrire pour mener des investigations.

Partie 1 : Types de livre et bande dessinée

Distribuer à chaque élève un livre, mélangeant BD et autres écrits.

Poser la question, « qui pense avoir une BD sur son bureau ? »

Les élèves réfléchissent, puis on montre rapidement l'intérieur des livres pour affirmer ou non le classement BD/non BD en formant des piles devant le tableau.

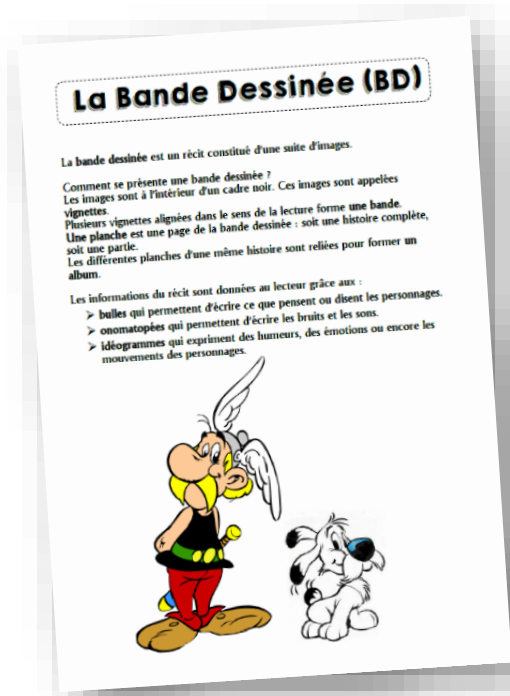
Mise en commun : Comment reconnaît-on une BD ?

Attendu : Il y a des bulles, l'histoire est racontée en image. Mise en commun des idées.

Conception collective de la trace écrite et copie dans le cahier de littérature.

Distribution du tableau des personnages avant le film.

Les élèves auront à le remplir au fur et à mesure (colonne des noms) à chaque fois qu'ils rencontreront un nouveau personnage.



Asterix AUX JEUX OLYMPIQUES

Les personnages

Pages 1 à 48

Remplis le tableau au fur et à mesure du visionnage du film et de la lecture de la BD.

PERSONNAGE	NOM	INFORMATIONS (CARACTÈRE, RÔLE...)



Découverte de la couverture

Projection de la couverture.

Travail sur les illustrations

Que voit-on à l'écran ?

Relève des indices : personnages, lieu, titre...

Hypothèses collectives sur la trame de l'histoire.

Défis 1 : Les chiffres romains

Par groupe de 4, les élèves écoutent le documentaire en vidéo.

La diapositive « mémo » reste projetée pour permettre aux élèves de s'y référer pendant le défi.

Une fiche défis A3 est distribuée par groupe. On corrige collectivement.

DÉFIS I

Les chiffres romains

On pense qu'ils ont été inventés par les bergers romains de l'Antiquité. Ils auraient ainsi compté les bêtes de leurs troupeaux en faisant des encoches sur un bâton : I, II, III...

Ces chiffres ont évolué au cours de l'Antiquité. Avant de commencer ce défis, un petit rappel en vidéo !

A TOI DE JOUER

Ecris les dates en chiffres arabes puis associe-les aux événements historiques correspondant.

Enfin, range les événements par ordre chronologique.

Pour t'aider voici un récapitulatif de ce que tu as appris dans la vidéo.

I	V	X	L	C	D	M
1	5	10	50	100	500	1000

Les 7 symboles des chiffres romains

V = 5

VI = 5 + 1 = 6 → Le I, placé après le V, est compris comme addition.

IV = -1 + 5 = 4 → Le I, placé avant le V, est compris comme soustraction.

X = 10

XI = 10 + 1 = 11 → Le I, placé après le X, est compris comme addition.

IX = -1 + 10 = 9 → Le I, placé avant le X, est compris comme soustraction.

Les chiffres romains

CCCLXX	DCCCLV	MCDL	MDIII	DCCC
Siècle de Paris par les Vikings.	Début de la Seconde Guerre mondiale.	Les Huns envahissent l'Europe.	Charlemagne est sacré empereur.	Premiers Jeux Olympiques modernes.
Construction de la Tour Eiffel.	Sacre de Napoléon.	De Vinci commence à peindre sa Joconde.	Gutenberg invente l'imprimerie.	Déclin de l'Empire Romain.
CDLXXVI	MDCCCLV	MDCCCLXXVII	MCMXIV	MDCCCXVI

A la maison :



Littérature : revoir la leçon sur la bande dessinée

Lire Astérix aux Jeux Olympiques page 1 à 19



Séance 2

Révision du vocabulaire de la BD :

Fiche à légender et appels à la lecture de Goscinny à chercher.

Visionnage du film du début jusqu'à 22min et 15 secondes.

Lecture des pages 11 et 12

Une fiche A3 plastifiée pour 2 élèves.

Fiche n°1 « Pour y voir plus clair » première page seulement.

Défis 2 :

Par groupe de 4, les élèves écoutent le documentaire en vidéo.

La diapositive « mémo » reste projetée pour permettre aux élèves de s'y référer pendant le défi.

Une fiche défis A3 est distribuée par groupe.

On corrige collectivement.

Chômes : Asterix AUX JEUX OLYMPIQUES

Le vocabulaire de la BD

Complète les légendes avec ces mots : planche, vignette, bulle, indication de narrateur, numéro de page

Le vocabulaire de la BD

Les appels de lecture de Goscinny

Page 4

Observe bien cette vignette. Elle vignette incite le lecteur à tourner la page pour découvrir la suite. Repère dans l'album d'autres pages qui se ferment par une vignette comme celle-ci et note leur page.

Chômes : Asterix AUX JEUX OLYMPIQUES

Fiche n°1 pour y voir plus clair

Pages 11 et 12

1. Réponds aux questions en formulant des phrases complètes.

Que signifie Ô et Ave employés par Abraracourcix et le centurion Manducius ?

2. L'armée pharaonienne pourquoi la phrase du chef Gaulois est-elle comique ? A ton avis, est-ce la réalité à l'époque des Gaulois ?

Explique ce que sont les Jeux olympiques à l'époque d'Astérix.

Comment fait Goscinny pour expliquer aux lecteurs sans en avoir fait les Jeux Olympiques, thème central du livre ?

A quoi sert la petite case jaune ?

DÉFIS II

Voyage avec les Gaulois

L'origine de la rose des vents remonte à l'Antiquité, bien avant l'invention de la boussole. Les anciens Grecs et Romains ont utilisé des systèmes d'orientation pour se guider en mer, utilisant des étoiles et de déterminer leur position.

Avant de commencer ce défis, un petit rappel en vidéo.

LES POINTS CARDINAUX

1 1 OUEST 14 1 NORD EST

2 1 SUD 15 1 NORD

3 1 SUD EST 16 4 EST

4 2 SUD 17 1 SUD EST

5 4 OUEST 18 1 SUD

6 5 SUD 19 1 EST

7 1 SUD OUEST 20 1 SUD EST

8 2 SUD 21 3 EST

9 1 SUD EST 22 1 NORD EST

10 1 SUD 23 1 NORD

11 4 EST 24 1 EST

12 1 NORD EST

13 1 EST

A TOI DE JOUER

Trace le chemin des Gaulois pour se rendre à Athènes en coloriant les cases en fonction de par ton plan de route.

Aide-toi si besoin de la rose des vents ci-dessous.

Les points cardinaux

NORD

NORD-OUEST NORD-EST

OUEST EST

SUD-OUEST SUD-EST

SUD

A la maison :



Littérature : Lire Astérix aux Jeux Olympiques page 20 à 23



Séance 3

Visionnage du film de 22min 15 sec à 33min 16 sec.

Relecture de la page 11

Fiche n°1 « Pour y voir plus clair » - verso.

Défis 3 : La cité antique

Par groupe de 4, les élèves écoutent le documentaire en vidéo.

La diapositive « mémo » reste projetée pour permettre aux élèves de s'y référer pendant le défi.

Une fiche défis A3 est distribuée par groupe.

On corrige collectivement.

Prénoms : Asterix AUX JEUX OLYMPIQUES

Pourquoi le centurion se précipite-t-il pour prendre son bain quand Abraracourcis arrive ?

Comment sont représentés les mouvements des personnages ?

Entraîne-toi ici à représenter Asterix.
Attention, tes lecteurs doivent comprendre qu'il court !

2. Compare les deux passages.
Que peux-tu observer comme différence entre le film et la bande dessinée de Goscinny et Uderzo?

Pages 1 à 12
Du début à 22min 15

Descris rapidement l'ambiance du film à ce moment.
Que peux-tu en dire par rapport au livre.

DÉFIS III

La cité antique

Les Romains fondent des villes de toutes pièces. À l'image des capitales de cité, elles sont le plus souvent édifiées sur le modèle romain : un quadrillage régulier sert de gabarit pour l'urbanisation. Avant de commencer ce défi, un petit rappel s'impose.

Les monuments romains en Gaule

Clique sur l'image et lance la vidéo.

A TOI DE JOUER

Il n'y a pas que les Grecs qui construisaient des cités organisées...

Astérix et Obélix profitent de leur périple pour faire une escale dans une cité romaine.

Malheureusement, Idéfix se perd. Aide-le à retrouver son chemin en lisant d'abord ce rappel et en traçant son chemin en respectant l'ordre des bâtiments.

N'oublie pas de noter leurs noms au fur et à mesure.

Enfin, note sur ton bloc-notes l'utilité de chaque monument rencontré.

Dans l'Antiquité, Rome est l'une des plus grandes villes du monde. Sous le règne de l'empereur Marc Aurèle (161-180), plus d'un million de personnes y habitent. C'est une ville magnifique, ornée et luxueuse, dotée de nombreux monuments. Quand ils partent de Rome, les Romains disent tout simplement : la Ville.

Le Forum
Le Forum est le cœur de la ville, où les Romains viennent faire leurs courses, se rencontrer et discuter. C'est aussi le centre de la vie politique. Les sénateurs se réunissent dans le Sénat.

Le Colisée
Le Colisée est le plus grand amphithéâtre du monde romain. Son sous-sol renferme des cages pour les fauves.

Les temples
Les Romains ont construit de nombreux temples, au service des dieux. Les plus grands sont ceux de Capricorn et de Mars.

Les palais
Ce sont les palais où résident les empereurs.

Le temple de Claude
Les empereurs sont presque toujours nommés en l'honneur d'un dieu. Ce temple est consacré à l'empereur Claude.

Le cirque de Maxime
C'est dans ce cirque que se déroulent les courses de chars. Son nom vient de Maxime, son propriétaire, qui fut le plus grand maître de Rome.

Les aqueducs
De nombreux aqueducs conduisent l'eau dans la ville. Ils servent aussi à irriguer les terres publiques, les thermes et certaines maisons.

Rome, capitale de l'empire romain - Mon Occidental

- Cher Idéfix, Pour rejoindre Astérix et Obélix tu dois :
- Passer sous l'Arc de Triomphe.
 - Tourner à gauche.
 - Passer entre le cirque et le Temple.
 - Quand tu arrives devant l'entrée du Forum, tourne à gauche.
 - Quand tu arrives devant le Théâtre, tourne à droite.
 - Tu vas passer devant des Insulae sur ta gauche. Sur ta gauche, tu verras des Villae et des Palais.
 - Va jusqu'aux Thermes.
 - Là, tourne à droite.
 - Dirige-toi jusqu'à l'Amphithéâtre où t'attendent Astérix et Obélix. C'est un bâtiment circulaire qui se trouve devant un Aqueduc.

Construis ta cité romaine - Lumni

À la maison :

Littérature : Lire Astérix aux Jeux Olympiques page 23 à 29



Séance 4

Visionnage du film de 33min 16 sec à 37 min et 52sec

Lecture de la page 23 à 25

Fiche n°2 « L'arrivée en Grèce » - recto

Défis 4 : Les références

Par groupe de 4, les élèves écoutent le documentaire en vidéo.

La diapositive « mémo » reste projetée pour permettre aux élèves de s'y référer pendant le défi.

Une fiche défis A3 est distribuée par groupe.

On corrige collectivement.

Préliminaire **Astérix AUX JEUX OLYMPIQUES**

Fiche n°2 : L'arrivée en Grèce Page 23

Descrивez le paysage en rédigeant 3 ou 4 phrases complètes. Chaque phrase contiendra au moins :

- un élément du paysage : routes, maisons, temples, colonnes, pins, vignes...
- un verbe (au présent ou à l'imparfait) : mener, monter, conduire, s'aligner, border, se dresser, s'élever, surplomber, s'élever
- un complément de lieu (devant eux, au loin, à l'horizon, au sommet de la colline, au pied de la colline, de part et d'autre, sur les bords...)

Vous pouvez ajouter des adjectifs pour préciser la forme ou la couleur d'un élément.

Observez cette case de la planche 21, dans laquelle Albert Uderzo a représenté une partie de la façade du Parthénon. Ajoutez sur l'image les numéros qui correspondent aux différentes parties de la façade :

Planche 21 - case 2

- 1 Colonne.
- 2 Chapiteau (élément posé au sommet de la colonne et qui soutient l'architrave).
- 3 Architrave (bloc posé à l'horizontale sur deux chapiteaux, sous la frise).
- 4 Métope (partie de la frise décorée de sculptures en relief).
- 5 Triglyphe (partie de la frise constituée de trois bandes verticales).

Page 25

DÉFIS IV
Les références

Pour écrire les textes d'Astérix, Goscinny fait des recherches tout d'abord, mais aussi culturelles piochant dans un dictionnaire pour élaborer ses jeux de mots. Attention tout d'abord à la prononciation des noms grecs et romains. Avant de commencer ce défi, regardez la vidéo.



A TOI DE JOUER

PAR ZEUS ! ÇA, PAR HÉRÈS ?

PAR JUPITER ! PAR POSÉIDON !

PAR TOUTATIS ! **PAR MERCURE !**

PAR MINERVE ! PAR HÉPHAÏSTOS !

PAR APOLLON ! **PAR ATHÉNA !**

PAR ARTEMÏS !

- 1**
- Un seul de ces dieux appartient à la mythologie celtique (ou gauloise) : lequel ? Quel personnage de l'album prononce souvent son nom ?
 - Répartissez les autres divinités en deux listes, selon qu'elles appartiennent à la mythologie grecque ou romaine. Indiquez leur fonction : dieu (ou déesse) de la lumière, de la mer...

2

Observez la typographie : lorsque c'est un Grec qui parle, comment le dessinateur fait-il pour que cela se voie immédiatement ?



La typographie est la manière dont on écrit les caractères qui composent un mot ou une phrase : le dessinateur choisit leur forme, leur taille, leur épaisseur...

Dans les albums d'Astérix, les personnages invoquent les noms de différents dieux de la mythologie, qui rappellent à quel peuple ils appartiennent.

Observez les noms écrits par René Goscinny lorsqu'il préparait son scénario.

- Choisissez deux noms et expliquez le jeu de mots qu'ils contiennent.
- Finalement, le scénariste a-t-il utilisé tous les noms auxquels il avait pensé ? Donnez deux ou trois exemples.



A TOI DE JOUER

les noms de divinités de la mythologie grecque (ou romaine) : Zeus (Jupiter), Poséidon (Neptune), Héra (Juno), Athéna (Minerve), Apollon, Hermès, Dionysos (Bacchus), etc.

5

DALVADOS	RONDOS	CLAVOS	MORAVOS
ONGIBOS	BOGOS	MILLUS	BIJOS
PIGIGLAS	FÉCARABOS	GRACIOS	HUMOS
KRISTHAS	MINOMATOS		BLUIDEPUS
MANIVÉKITAS	SCARFAS		ARQUEBUS
NATIFDARAS			COQUEBURS
PEPES			CHUISSETROS
QUEORAS			
CRORQUETHENS			
ANTHENS			
GARDOPARNAS			

A la maison :



Littérature : Lire Astérix aux Jeux Olympiques page 29 à 35



Séance 5

Visionnage du film de 37min 52sec à 53min et 23 sec

Lecture des pages 34 et 35

Une fiche A3 plastifiée pour 2 élèves.

Fiche n°2 « L'arrivée en Grèce /Pour y voir plus clair » - verso


Défis 5 : L'apparence des personnages


Par groupe de 4, les élèves écoutent le documentaire en vidéo.

La diapositive « mémo » reste projetée pour permettre aux élèves de s'y référer pendant le défi.

Une fiche défis A3 est distribuée par groupe.

On corrige collectivement.

Préno. 2 **Astérix AUX JEUX OLYMPIQUES** 

Pour y voir plus clair...  pages 34 et 35

1. Réponds aux questions en formulant des phrases complètes.

A qui peut faire référence le poton magique dans les compétitions sportives ?

Quelle est la différence entre les paroles prononcées par le centurion dans ces deux cases (8 et 9) ? Quel effet cela donne-t-il au lecteur ?

Pourquoi la bulle de la première case (la femme dans la tente) de la page 35 est-elle différente ? A ton avis, que signifie t-elle ?


Les deux cases centrales de la page 35 se ressemblent. Pourtant elles sont différentes. A quoi le vois tu ?

A ton avis, que s'est-il passé ?

Ce procédé s'appelle une **ellipse temporelle**. Pourquoi l'auteur l'a-t-il utilisé ici ?

A quel événement fait référence Agecanonix dans la dernière case ? Raconte ce qui s'est passé (contexte, lieu, personnages, événements) ?

Une ellipse temporelle est comme un saut dans le temps, où un événement se déroule instantanément d'un point à un autre sans montrer tous les détails entre les deux moments. C'est un moyen de résumer ou de passer rapidement d'une période à une autre dans une histoire ou un récit.



DÉFIS V
L'apparence des personnages

Comment Uderzo a-t-il construit ses personnages de bande-dessinée ? Gaulois, Grecs, Romains, de quelles sources s'est-il inspirés ? Les Gaulois ressemblaient-ils à ceux des aventures d'Astérix et Obélix ? Avant de commencer ce défis, un petit rappel en vidéo !

 Cliquez sur l'image et lancez la vidéo.



A TOI DE JOUER

Retrouve les casques gaulois d'Astérix, d'Obélix et d'Abbracourcix et le casque viking de Barbe Rouge.




UN PEU D'HISTOIRE

Si on pense que les Gaulois portaient des casques ailés, ce n'est pas par hasard. En effet, cette erreur historique nous vient de dessins réalisés suite à des fouilles archéologiques au XIXe siècle. A cette époque, on a en effet mis la main sur des casques gaulois, mais ceux-ci étaient très endommagés. Par conséquent, on a eu du mal à mettre au point des dessins clairs et précis. On a alors esquissé ce qui pouvait s'apparenter à des ailettes, mais qui étaient en fait des paragnathides.

Les casques à cornes des Gaulois et Vikings ont toutefois bien existé. Mais contrairement aux croyances communes, ils avaient une fonction plus culturelle que guerrière.



Observe bien ces 4 personnages.






Les casques de Vikse.

A TOI DE JOUER


À côté de chaque personnage, indique quels vêtements et accessoires il porte. Vous utiliserez les mots suivants, en cherchant leur sens dans un dictionnaire si besoin : braies - chlamyde - brogues - peptos - caligae - casque muni d'une crête - himation - cingulum - cuirasse - fibule - saie (ou sayon)

A la maison :

Littérature : Lire Astérix aux Jeux Olympiques page 35 à 42





Séance 6

Visionnage du film de 23 sec à 1h 09 min et 52 sec

Lecture des pages 29 et 38

Une fiche A3 plastifiée pour 2 élèves.

Fiche n°3 « Les jeux Olympiques » - recto et verso

Prénoms : Astérix
AUX JEUX OLYMPIQUES

Fiche n°3 : Les jeux Olympiques

Page 29

Les aventures d'Astérix ont été créées par deux auteurs. Leurs portraits se sont malicieusement glissés dans l'album. En bas de l'image, le dessinateur a écrit son nom et celui de son ami en lettres grecques ! Déchiffrez-les, en vous aidant de ce tableau pour les lettres les plus difficiles :

Alphabet grec	Alphabet français
Γ	G
Σ	S
Κ	C
Υ	You U
Δ	D
Ρ	R

Planche 24 - page 38

À quelle silhouette correspond chacune de ces œuvres ?

1 2 3

Planche 34 - page 37

Les mots surlignés font allusion à trois célèbres statues de l'Antiquité grecque ; lesquelles ?

Une d'entre elles, une des sept merveilles du monde antique, s'est brisée lors d'un tremblement de terre, au III^e siècle avant notre ère. Elle a aujourd'hui disparu et on ne sait pas vraiment à quoi elle ressemblait. De quelle statue s'agit-il ?

Les deux autres statues existent encore ; elles sont toutes deux conservées dans le même musée. Lequel ?

Prénoms : Astérix
AUX JEUX OLYMPIQUES

Pour y voir plus clair...

Pages 41 et 42

Case 1 "Les brillants résultats" Est-ce réellement le cas ?
Comment appelle-t-on cette façon particulière de se moquer de quelqu'un ?

Quelle est la stratégie de Croquemithène et pourquoi ?

Quelle est la ruse d'Astérix, qu'Obélix n'a pas comprise ?

🔍

Le pentathlon

Parmi les compétitions auxquelles les athlètes pouvaient participer, il existait le « pentathlon », un ensemble de cinq épreuves. Sauriez-vous les identifier ?

Planche 4

Le L. _____ de j. _____

Planche 24

Le s. _____

Planche 27

La l. _____

Planche 27

Le l. _____ de d. _____

Planche 35

La c. _____



A la maison :

Littérature : Lire Astérix aux Jeux Olympiques page 42 à la fin



Séance 7

Visionnage de 53min et 23 sec à la fin (dernier jour de la période)

Défis 6 : Le schéma narratif

Par groupe de 4, les élèves écoutent le documentaire en vidéo.

La diapositive « mémo » reste projetée pour permettre aux élèves de s'y référer pendant le défi.

Une fiche défis A3 est distribuée par groupe.

On corrige collectivement.

Chacun de ces cinq documents correspond à une étape dans la création de l'album.

À votre avis, dans quel ordre ces étapes ont-elles été réalisées, de la première à la dernière ? Justifiez votre réponse à l'oral.

DÉFIS VI

Le schéma narratif

Goscinny apparemment facétieux est un perfectionniste rigoureux. Un maniaque du travail bien qui ne laisse rien au hasard quand il s'agit de créer une histoire. Avant de comprendre ce que est un schéma narratif, voyons de plus près comment on fabrique une BD...

Avant de commencer ce défis, un petit rappel en vidéo !

Cliquez sur l'image et lancez la vidéo.

Le schéma narratif



Dans son palais égyptien, la légendaire reine Cléopâtre prend la mesure du mépris que son amant, le chef romain Jules César, voue à son peuple. Vexée, elle le défie : les égyptiens sauront prouver leur grandeur en construisant un somptueux palais en moins de 3 mois. Elle appelle aussitôt son architecte Numérobis, pour lui ordonner de lancer urgemment les travaux et de réussir ce pari. Faut-il le dire, il nourrit les crocodilles. Numérobis se sent condamné, lui qui n'est capable que de constructions bancaltes et fragiles... Son seul espoir réside en son ami druide en Gaule, Panoramis, capable, selon ses souvenirs, de prodiges. Numérobis débarque donc un beau matin d'hiver dans le village gaulois et explique tout pénaud sa situation. Maître-concepteur de la potion magique, Panoramis accepte aussitôt d'accompagner son frère ami en Égypte pour l'aider dans cette entreprise, escorté par ses amis Astérix, Obélix et leur petit chien Idéfix. Les gaulois traversent donc la Méditerranée à bord du voilier égyptien. Ils rétament au passage un bateau pirate, puis rencontrent enfin la caractéristique Cléopâtre en son palais d'Alexandrie. Les délais pressent, désormais, et le concurrent Amonobis se frotte déjà les mains de voir Numérobis échouer dans la fosse à crocodilles... Le druide se rend donc pour l'Égypte lui prêter main-forte, accompagné d'Astérix et Obélix.



01 La situation initiale

Au début de l'album, Cléopâtre discute avec César. Numérobis est un simple architecte sans talent. Les héros sont en Gaule ; c'est l'hiver et ils jouent aux dés.

