



*Séquence de littérature
Cycle 3*

Moi, Arthur, roi légendaire

LES QUÊTES

DE MERLIN





JE SUIS MERLIN L'ENCHANTEUR, HUMBLE SERVITEUR ET
CONSEILLER DU NOBLE ROI ARTHUR. EN CES TEMPS
SOMBRES, LE GRAAL SACRÉ, COUPE BÉNIE ET SOURCE DE
TOUTE MAGIE, A ÉTÉ ARRACHÉE DE NOTRE MONDE,
PLONGEANT CAMELOT DANS LE DÉSARROI.

JADIS GARDIEN DE LA PAIX ET DE LA JUSTICE, IL EST
DÉSORMAIS PERDU À CAUSE DES GUERRES QUI ONT
RAVAGÉ NOTRE ROYAUME. POUR LE RETROUVER ET
RESTAURER L'ORDRE, VOUS, PREUX CHEVALIERS, DEVREZ
ACCOMPLIR SIX QUÊTES GLORIEUSES; CHACUNE VOUS
RAPPROCHERA DU GRAAL ET RAMÈNERA L'ÉCLAT DE
NOTRE ROYAUME.




Première quête : LA CARTE DE BRETAGNE



Handwritten text on a parchment scroll

Handwritten text on a parchment scroll

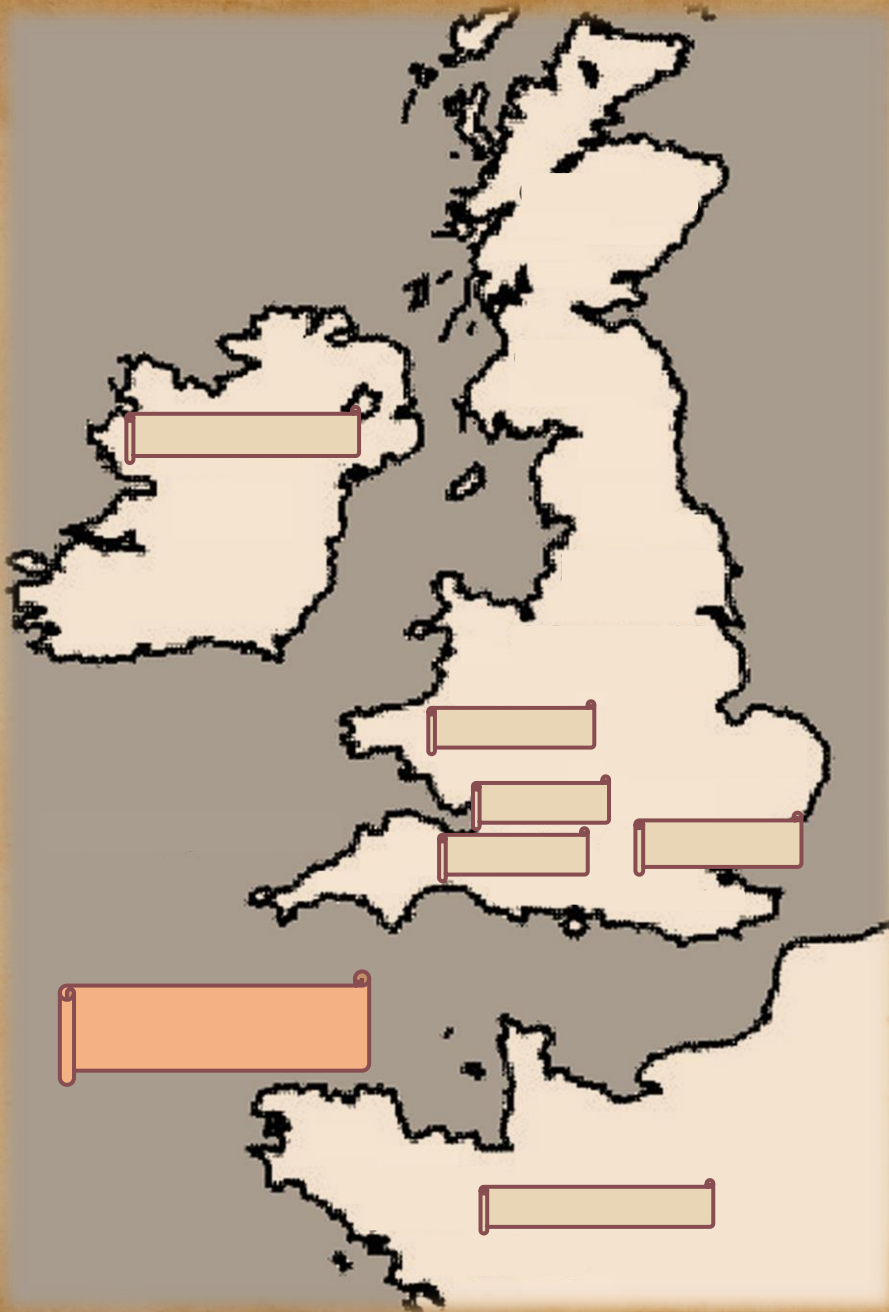
Handwritten text on a parchment scroll

A wizard with a long white beard and a blue hooded robe is reading a large, open book in a library. The library is filled with wooden bookshelves and lit by several candles on a ledge in the foreground. The scene is dimly lit, with the primary light source being the candles and the light from the book's pages.

Aujourd'hui encore, la confusion entre "Bretagne" et "Grande-Bretagne" est courante, mais ces deux termes désignent des régions géographiquement et historiquement différentes.

La Bretagne se réfère à une région de France, tandis que la Grande-Bretagne désigne une île au nord-ouest de l'Europe, composée de l'Angleterre, de l'Écosse et du Pays de Galles.

Au temps d'Arthur, c'est encore différent... c'est ce que nous allons voir.



Petite Bretagne

Carmélide

Brocéliande

Londres

Pays de Galles

Camelot

Avalon



Replace ces lieux en suivant mes petites énigmes
et en te servant de la carte actuelle.



Seconde quête :
LE BLASON DU CHEVALIER



"L'ENSEMBLE DES
CHEVALIERS ET SEIGNEURS
DU ROYAUMES ÉTAIENT
PRÉSENTS ET ARBORAIENT
FIÈREMENT LEURS
ARMOIRIES."

"DES DIZAINES DE TENTES
AVAIENT ÉTÉ INSTALLÉES
DANS UN VASTE CHAMP.
DES DRAPEAUX FLOTTAIENT
ET UNE FOULE IMPOSANTE
SE PRESSAIT DANS LES
TRIBUNES POUR ADMIRER
LES COMBATTANTS."





Héraldique

POUR EN SAVOIR PLUS

La héraldique est l'art et la science des armoiries et des blasons, un système de symboles visuels qui servaient à identifier les individus, les familles, les organisations ou les territoires, particulièrement durant le Moyen Âge.



Les armoiries étaient aussi un symbole d'appartenance à une famille noble ou à un clan.

Elles étaient souvent héréditaires, transmises de génération en génération.

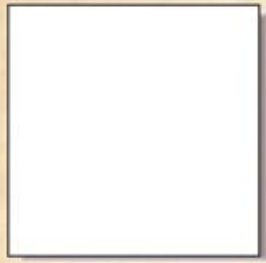
Au-delà des champs de bataille, les armoiries étaient utilisées dans la vie courante. Elles étaient présentes sur des sceaux, des bâtiments, des documents officiels, et même des vêtements.

Les armoiries permettaient aux chevaliers et soldats de se reconnaître facilement en pleine bataille, même lorsqu'ils étaient en armure, ce qui était essentiel pour éviter les confusions.





Écu en amande



Écu en bannière



Écu des dames



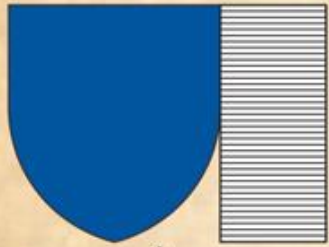
Écu des demoiselles



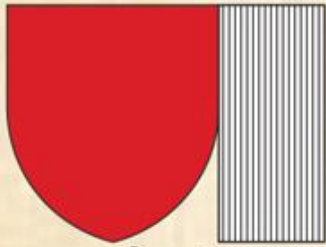
Écu français



Écu classique



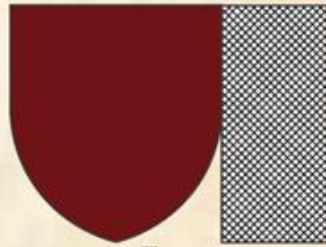
Azur



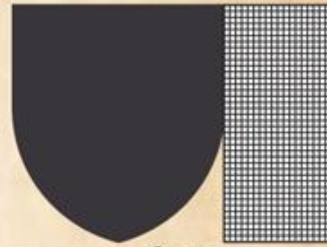
Gueules



Sinople

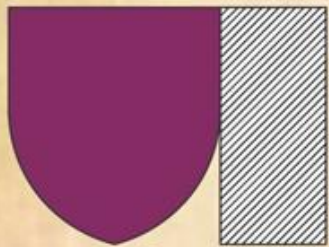


Tanné

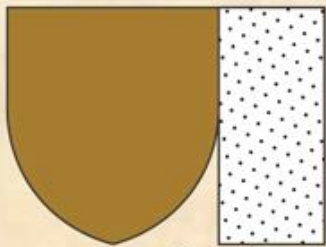


Sable

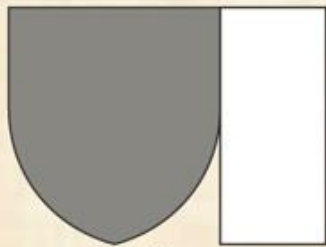
COULEURS



Pourpre



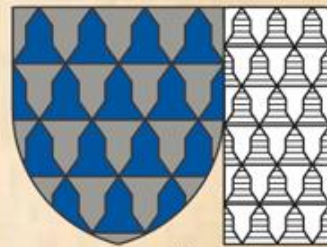
Or



Argent



Hermine



Vair

MIXTE (couleur/métal)

MÉTAUX

FOURRURES (ou PANNES)

Les armoiries avaient une fonction symbolique. Chaque blason était conçu avec une combinaison de couleurs (appelées émaux), de figures géométriques ou d'animaux stylisés, chacun ayant une signification particulière

LES FIGURES
Clique ici !



LES ÉMAUX
Clique ici !





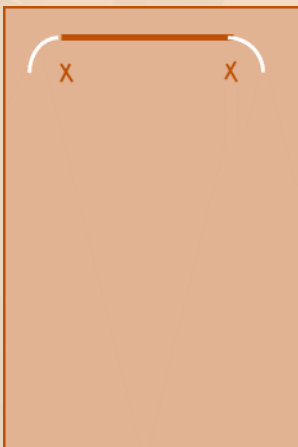
MAINTENANT QUE L'HÉRALDIQUE N'A PLUS DE SECRET POUR TOI, VOICI VOTRE SECONDE QUÊTE QUI TE PERMETTRA, PEUT-ÊTRE, DE RETROUVER UN SECOND MORCEAU DU PRÉCIEUX GRAAL ÉGARÉ :

- **CHOISI UNE CARTE.**

TU AS LE CHOIX ENTRE ARTHUR, LANCELOT, PERCEVAL, GUENIÈVRE, LA DAME DU LAC ET GALAAD.

- **INVENTE SON BLASON EN T' Aidant des informations que j'ai pu glaner sur eux. Tu dois t'inspirer de leur description, de leur lieu de provenance et des faits marquants de leur vie pour choisir les émaux (couleurs) et les figures.**



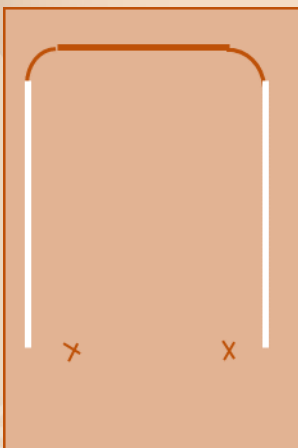


1) PLACE TA FEUILLE DANS LE SENS PORTRAIT.

2) EN HAUT DE LA FEUILLE À 1 CM DU BORD, TRACE UNE DROITE DE 14 CM DE LONGUEUR ET QUI EST PARALLÈLE AU BORD SUPÉRIEUR DE TA FEUILLE.

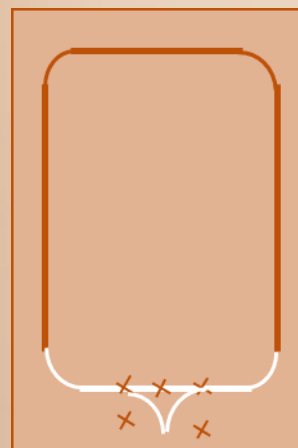
3) PLACE DEUX POINTS À 2CM EN DESSOUS DE CHAQUE EXTRÉMITÉ.

4) TRACE DEUX ARCS DE CERCLE DE 2CM DE RAYON DE CHAQUE CÔTÉ



5) TRACE DEUX DROITES VERTICALES DE 20CM.

6) PLACE DEUX POINTS À 2 CM DE CHAQUE EXTRÉMITÉ DE CHAQUE DROITE.



7) RETRACE DES ARCS DE CERCLE DE 2CM DE RAYON.

8) TRACE UNE DROITE QUI RELIE SES DEUX ARCS DE CERCLE.

9) PLACE LE MILIEU DE CETTE DROITE PUIS 2 POINTS À 3CM DE CHAQUE CÔTÉ.

10) PLACE ENCORE DEUX POINTS À 3CM EN DESSOUS DES DEUX DERNIERS ET TRACE DEUX ARCS DE CERCLE DE 3CM DE RAYON À PARTIR DE CES DEUX POINTS. CES ARCS DE CERCLE DOIVENT SE TOUCHER POUR FAIRE UNE POINTE.

11) GOMME LES TRAITS ET POINTS INUTILES ET REPASSE LE RESTE AU FEUTRE NOIR.

ROI ARTHUR PENDRAGON

1 



DESCRIPTION

SOUVERAIN COURAGEUX ET JUSTE, VÊTU D'UNE ARMURE DORÉE, SOUVENT REPRÉSENTÉ TENANT L'ÉPÉE LÉGENDAIRE EXCALIBUR. IL RÉGNE DEPUIS CAMELOT, UN CHÂTEAU MAJESTUEUX ENTOURÉ DE PAYSAGES VERDOYANTS, ET EST CONNU POUR SON SENS DE L'HONNEUR ET SA QUÊTE DU BIEN.

JE MANQUE D'INSPIRATION :

LE BLASON D'ARTHUR POURRAIT INCLURE UNE COURONNE DORÉE SUR FOND ROUGE, SYMBOLISANT LA ROYAUTE, AVEC UNE ÉPÉE ARGENTÉE AU CENTRE POUR RAPPELER SA BRAVOURE.

2/1

REINE GUENIÈVRE



DESCRIPTION

REINE DE BRETAGNE, EST L'ÉPOUSE DU ROI ARTHUR. CONNUE POUR SA BEAUTÉ ÉCLATANTE, ELLE FUT AU CENTRE D'UNE TRAGÉDIE AMOUREUSE IMPLIQUANT LE CHEVALIER LANCELOT, QUI PRÉCIPITA LA CHUTE DU ROYAUME D'ARTHUR.

JE MANQUE D'IMAGINATION :

LE BLASON POURRAIT ÊTRE UN ÉCU D'OR ET D'ARGENT, ARBORANT UN LYS BLANC AU CENTRE, SYMBOLE DE SA NOBLESSE ET DE SA PURETÉ. DEUX CYGNES ARGENTÉS, ÉVOQUANT L'AMOUR TRAGIQUE, SURMONTÉ D'UNE COURONNE ORNÉE DE ROSES ROUGES, REPRÉSENTANT LA PASSION ET LES ÉPREUVES DE SON DESTIN.

2/2

FÉE VIVIANE

3 



DESCRIPTION 

LA DAME DU LAC EST ASSOCIÉE À LA MAGIE ET AUX EAUX ENCHANTÉES. ELLE A OFFERT L'ÉPÉE EXCALIBUR AU ROI ARTHUR ET ÉLEVÉ LANCELOT APRÈS LA MORT DE SES PARENTS. D'APPARENCE SEREINE, ELLE EST REPRÉSENTÉE AVEC DES CHEVEUX LONGS ET ARGENTÉS, UNE ROBE FLUIDE AUX REFLETS AQUATIQUES, ET UN REGARD ÉNIGMATIQUE.

JE MANQUE D'INSPIRATION : LE BLASON ÊTRE UN ÉCU D'AZUR, REPRÉSENTANT LES EAUX MYSTIQUES, AVEC UNE MAIN D'ARGENT TENANT UNE ÉPÉE, UNE COURONNE DE VAGUES ARGENTÉES ÉVOQUE LA MAGIE ET LA SÉRÉNITÉ DES LACS ENCHANTÉS.

12/12

LANCELOT DU LAC

2 



DESCRIPTION 

LANCELOT EST UN CHEVALIER LOYAL ET VAILLANT, RÉPUTÉ POUR SA BRAVOURE AU COMBAT ET SON AMOUR POUR LA REINE GUENIÈVRE. IL EST SOUVENT ASSOCIÉ À L'IMAGE D'UN CHEVALIER EN ARMURE ARGENTÉE, ET VIENT D'UNE RÉGION BOISÉE PRÈS D'UN LAC ENCHANTÉ.

JE MANQUE D'INSPIRATION :

LE BLASON DE LANCELOT POURRAIT INCLURE UN CHEVALIER ARGENTÉ SUR FOND BLEU, AVEC UN LAC ET UNE ÉPÉE CROISÉE POUR SYMBOLISER SON LIEN AVEC LA MAGIE ET SON COURAGE.

1/1

PERCEVAL LE GALOIS

1 



DESCRIPTION 

PERCEVAL EST UN CHEVALIER HUMBLE ET DÉTERMINÉ, CONNU POUR SA QUÊTE DU SAINT GRAAL ET SA PURETÉ DE CŒUR. IL VIENT DES TERRES SAUVAGES ET BOISÉES, SOUVENT REPRÉSENTÉ EN TENUE SIMPLE, SYMBOLISANT SON INNOCENCE ET SON LIEN AVEC LA NATURE.

JE MANQUE D'INSPIRATION : LE BLASON DE PERCEVAL POURRAIT MONTRER UN CALICE ARGENTÉ SUR UN FOND VERT, ENTOURÉ D'ARBRES OU DE FEUILLES, REPRÉSENTANT SA QUÊTE SPIRITUELLE ET SON ORIGINE MODESTE.

2/1

GALAAD 



DESCRIPTION 


GALAAD EST UN CHEVALIER PUR ET NOBLE, CONNU POUR ÊTRE LE PLUS VERTUEUX DES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE ET LE SEUL À AVOIR TROUVÉ LE SAINT GRAAL. IL EST SOUVENT VÊTU DE BLANC, SYMBOLISANT SA PURETÉ, ET EST ASSOCIÉ À LA LUMIÈRE DIVINE ET À LA QUÊTE SPIRITUELLE.

JE MANQUE D'INSPIRATION : LE BLASON DE GALAAD POURRAIT REPRÉSENTER UN CALICE DORÉ SUR UN FOND BLANC, ENTOURÉ D'UNE AURA DORÉE OU DE RAYONS LUMINEUX, SYMBOLISANT SA QUÊTE SACRÉE ET SON CŒUR PUR.

2/2



 Troisième quête : 
ARTHUR & MERLIN



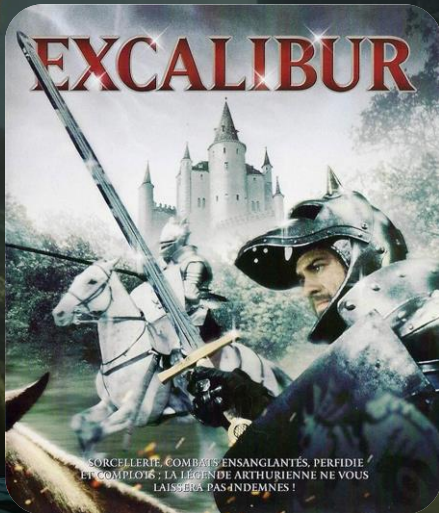
*La légende arthurienne, avec ses chevaliers,
ses quêtes et la magie de Merlin, a inspiré
de nombreuses œuvres à travers les siècles.*

*Des films, des séries, des livres et des
dessins animés ont repris l'histoire du roi
Arthur pour la raconter de différentes
manières, souvent adaptées à leur époque et
à leur public.*

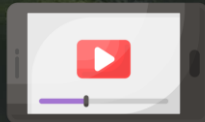
Voici trois exemples de films qui montrent la diversité des adaptations de la légende Arthurienne.

EXCALIBUR (1981)

Un film épique et sombre qui retrace la légende du roi Arthur, de son ascension au trône à sa chute, en mettant l'accent sur le destin, la trahison et la magie.

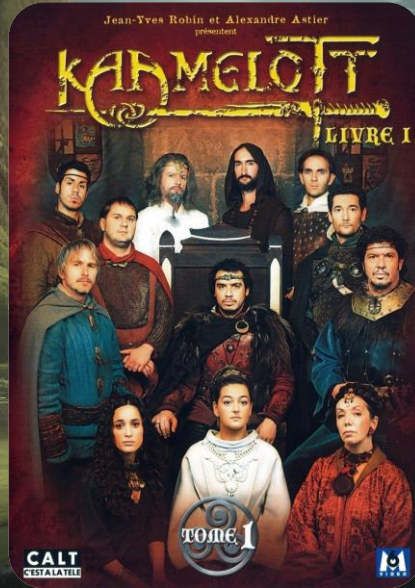


Clique ici !

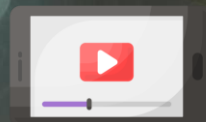


KAAMELOTT (2005)

Une série comique et satirique où Arthur, roi désabusé, tente de gérer la quête du Graal et ses chevaliers maladroits dans une ambiance médiévale décalée.



Clique ici !

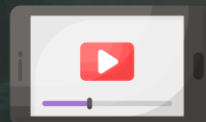


MERLIN L'ENCHANTEUR (1963)

Un dessin animé familial et humoristique qui raconte l'enfance d'Arthur, futur roi, guidé par le sage et drôle Merlin.



Clique ici !



Les personnages de ARTHUR & MERLIN

DÉCRIVEZ LES PERSONNAGES
D'ARTHUR ET MERLIN DANS
CHAQUE ADAPTATION.



MERLIN EST SOUVENT UN PERSONNAGE
TRÈS INTELLIGENT. TROUVEZ-VOUS QU'IL
EST PLUS DRÔLE, PLUS SÉRIeux, OU PLUS
MAGIQUE DANS L'UNE DES VERSIONS ?
LAQUELLE PRÉFÉREZ-VOUS ET POURQUOI ?

COMMENT ARTHUR
DEVIENT-IL ROI DANS
CHACUN DES FILMS
EXCALIBUR ET
MERLIN
L'ENCHANTEUR ?
EST-CE QUE CELA SE
PASSE DE LA MÊME
MANIÈRE ?



QUELLES SONT LES RELATIONS ENTRE
ARTHUR ET MERLIN DANS CHAQUE
HISTOIRE ?



EST-CE QUE VOUS TROUVEZ QU'ARTHUR
EST UN ROI COURAGEUX DANS CES TROIS
VERSIONS ? POURQUOI ?

Jouer la scène de l'épée dans le rocher

Objectif :

Ensemble, vous devez interpréter et jouer la célèbre scène où **Arthur** tente de retirer l'épée du rocher. Vous devez imaginer les gestes, mouvements et paroles de chaque personnage pour la mettre en scène. Cette scène peut être jouée de manière différente selon le ton que vous souhaitez adopter.

Vous avez deux options :

Version comique : Inspirez-vous de la série *Kaamelott* ou du film *Merlin l'enchanteur*. Ajoutez des éléments **humoristiques**, des dialogues décalés, et une approche légère pour créer un moment drôle et divertissant.

Version sérieuse : Suivez la trame classique de la légende d'Arthur, comme dans le film *Excalibur*. Mettez en avant **l'aspect héroïque**, mythique et épique de la scène. Laissez transparaître la grandeur et l'importance du moment.

Pour la scène il faut 6 personnages :

- ❖ Archevêque
- ❖ Keu
- ❖ Père d'Arthur
- ❖ Chevalier 1
- ❖ Arthur
- ❖ Chevalier 2

Description de la scène :

- 1) Le Père d'Arthur suivi de tout le monde replace l'épée dans l'enclume devant le parvis de l'Église et demande à Arthur de la retirer.
- 2) Keu et 2 chevaliers se chamaillent et essaient à tour de rôle sans succès.
- 3) L'Archevêque stoppe tout le monde et demande à Arthur de recommencer.
- 4) Arthur réussit et tout le monde, autour de lui, s'agenouille et baisse la tête.
- 5) L'Archevêque proclame que la Bretagne possède un nouveau roi.





Quatrième quête :

LE SERMENT DU CHEVALIER



Clique ici !



**LA
CHEVALERIE**

JE RÉVISE
AVEC TOI

6:46

Mais d'abord, qu'est ce que la chevalerie ?

LA CHEVALERIE, C'ÉTAIT UN CODE DE CONDUITE QUE LES CHEVALIERS SUIVAIENT AU MOYEN ÂGE.

LES CHEVALIERS ÉTAIENT DES GUERRIERS COURAGEUX QUI PROTÉGEAIENT LEUR ROYAUME ET LES PLUS FAIBLES.

ILS DEVAIENT TOUJOURS ÊTRE HONNÊTES, RESPECTER LES AUTRES, ET MONTRER DE LA LOYAUTÉ ENVERS LEUR SEIGNEUR ET LEUR PAYS. LA CHEVALERIE ENCOURAGEAIT AUSSI LA COURTOISIE, C'EST-À-DIRE ÊTRE GENTIL ET RESPECTUEUX, SURTOUT ENVERS LES FEMMES.

EN RÉSUMÉ, ÊTRE UN CHEVALIER, CE N'ÉTAIT PAS JUSTE SE BATTRE, MAIS AUSSI AVOIR DE **BELLES VALEURS !**


Toi aussi. deviens chevalier !

MAIS AVANT DE POUVOIR ÊTRE ADOUBÉ PAR LE ROI, IL TE FAUT ÉCRIRE ET PRONONCER TON SERMENT !

LIS LE CODE DE LA CHEVALERIE ET CHOISIS 4 VALEURS. RÉDIGE ENSUITE DES PHRASES QUI T'ENGAGE À LES RESPECTER EN DONNANT UN EXEMPLE POUR CHACUNE.

Code de la Chevalerie

1. PROTÉGER LES PLUS FAIBLES.
2. COMBATTRE SANS RELÂCHE LE MAL.
3. FAIRE TRIOMPHER LA JUSTICE.
4. RESTER LOYAL ENVERS SON SEIGNEUR.
5. TRAITER CHACUN AVEC ÉQUITÉ ET JUSTICE.
6. ÊTRE SINCÈRE, BIENVEILLANT ET COURAGEUX.

- 
7. FAIRE PREUVE DE CHARITÉ.
 8. HONORER ET RESPECTER LES FEMMES.
 9. AVOIR LE COURAGE DE FAIRE LE BIEN.
 10. VIVRE POUR DIEU ET CHÉRIR SON ÉGLISE.

*Par exemple si je choisis la loyauté, je peux m'engager :
"Je jure devant Dieu et mes compagnons que je resterai loyal à mon roi, le servant avec dévotion et courage, et que je défendrai son royaume contre tous ceux qui oseraient le menacer."*

?

Mais qu'est ce qu'un serment ?

Le serment de la chevalerie est une promesse, un engagement solennel par lequel un chevalier promet de respecter des valeurs telles que l'honneur, la loyauté, la bravoure, la protection des faibles et la fidélité à son suzerain ou à son roi.



Cérémonie de l'adoubement

PROSTERNE-TOI DEVANT TON ROI ET
RÉCITE MAINTENANT TON SERMENT EN Y
METTANT TOUT TON CŒUR !



A monk in a blue habit stands in a grand, vaulted library, reading an open book. The room is filled with tall bookshelves and a large Gothic window in the background. In the foreground, a wooden desk holds several stacks of books and an open manuscript. A glowing scroll on the left contains the text.

Cinquième quête :
RECHERCHES DOCUMENTAIRES

- ✦ PAR GROUPE, PIOCHEZ UN THÈME PARMIS LES 5 PROPOSÉS.
- ✦ LISEZ ATTENTIVEMENT TOUS LES DOCUMENTS.
- ✦ SUR UNE FEUILLE A3, RÉSUMEZ LES ÉLÉMENTS IMPORTANTS.



- ✦ DÉCOUPEZ ET COLLEZ LES ILLUSTRATIONS (VOUS POUVEZ AUSSI DESSINER).
 - ✦ PRÉSENTEZ DEVANT LA CLASSE LE FRUIT DE VOS RECHERCHES.
- BON COURAGE !





Sixième quête :

LES PROPHÉTIES DE MERLIN

Les phrases prophétiques

DURANT TOUT LE ROMAN, MERLIN N'A CESSÉ DE FAIRE DES PROPHÉTIES.

MAIS SAURAS-TU TROUVER DE QUI IL PARLE ?

Page
20



Prophétie 1
« Ce garçon est voué à un destin exceptionnel. »

Page
39



Prophétie 2
« Quand tu reviendras, tu seras devenu un grand guerrier et un roi respecté. »

Page
43



Prophétie 3
« Profite bien de ce banquet, ton aide sera bientôt requise. »

Page
48



Prophétie 4
« Ce mariage sera la première pierre qui entrainera ta chute et celle de ton royaume. »

Page
54



Prophétie 5
« Ce sera un de tes plus vaillants chevaliers. Plus tard, son fils Perceval te rejoindra également. »

Page
57



Prophétie 6
« Dans un an, naîtra un enfant qui te conduira à ta perte. »



Mais qu'est ce qu'une prophétie ?
Ce sont des phrases, des annonces prononcées par des personnes qui prétendent connaître l'avenir.



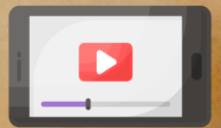
Les Tapisseries à l'époque Médiévale

À l'époque médiévale, les tapisseries servaient souvent à raconter des histoires, en particulier des récits épiques ou religieux, en combinant art et narration pour éduquer et divertir les populations, souvent peu lettrées.

Par exemple, la célèbre tapisserie de Bayeux est une broderie médiévale du XI^e siècle, longue de près de 70 mètres, qui raconte la conquête de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant en 1066. Elle représente en détail des scènes clés de la bataille de Hastings et des événements qui ont précédé, offrant un précieux témoignage historique et artistique de l'époque.



Clique ici !



La Tapisserie d'Arthur

NOTRE DERNIÈRE QUÊTE CONSISTERA À RÉALISER UNE TAPISSERIE COLLECTIVE INSPIRÉE DE CELLE DE BAYEUX, RACONTANT LA VIE DU ROI ARTHUR.

- ❖ PAR GROUPE, PIOCHEZ UN ÉPISODE CLÉ DE LA LÉGENDE ARTHURIENNE.
- ❖ REPRÉSENTER LE À TRAVERS UN DESSIN OU UNE PEINTURE.

Nous assemblerons ensuite tous vos épisodes pour former une tapisserie complète qui retracera l'histoire du roi Arthur.

Nous l'exposerons et vous devrez décrire votre épisode arthurien.

GROUPE 1 :
LA NAISSANCE D'ARTHUR ET SA PROTECTION PAR MERLIN

GROUPE 2 : ARTHUR RETIRANT L'ÉPÉE DU ROCHER

GROUPE 3 : LE COURONNEMENT D'ARTHUR

GROUPE 4 : LA RENCONTRE AVEC LA DAME DU LAC

GROUPE 5 : LA FONDATION DE LA TABLE RONDE

GROUPE 6 :
LA QUÊTE DU GRAAL

GROUPE 7 :
LA BATAILLE DE CAMLANN

GROUPE 8 : LA MORT ET LA TRAVERSÉE VERS AVALON

*Besoin
d'inspiration ?*

N'hésitez pas à nous demander nos parchemins enchantés qui vous donneront quelques idées...

