

Merlin est mort... et il ne va pas se laisser faire !

"La légende dit qu'au moment où l'on déterre une racine de mandragore, elle pousse un cri si puissant qu'il tue le premier être vivant qui l'entend."

Dans la paisible forêt de Brocéliande, la jeune Aliénor suit l'enseignement druidique de son père l'enchanteur Merlin... jusqu'au jour où le grand magicien est tué, terrassé par le terrible cri d'une racine de Mandragore. Mais le fantôme de Merlin n'entend pas rester mort bien longtemps et ce sera à sa fille de le tirer d'affaire.

Voici la première aventure décapante d'Aliénor Mandragore : une plongée pleine d'humour dans la forêt de Brocéliande.

L'album revisite la légende du Roi Arthur dont la forêt de Brocéliande est un des lieux mythiques et nous en offrent une version fantaisiste pleine d'humour et de drôlerie. On y retrouve les principaux personnages quelque peu débridés. L'histoire débute directement avec la mort du héros, ce qui aurait pu faire sombrer le lecteur dans la plus profonde mélancolie si ce n'est que le mort ne veut pas rester mort et ose se moquer de la faucheuse,il faut tout le talent des deux artistes pour nous faire rire de ce mort en quête d'un philtre de vie, mort qui fulmine et manigance pour parvenir à ses fins. Les dialogues sont subtils, inattendus et pleins d'humour. Le monologue de Merlin en début de scénario qui explique à Aliénor ce qu'est un mycologue est un modèle de cocasserie, dialogue renforcé par des dessins minutieux remplis de détails tous plus étonnants les uns que les autres. Le fantôme de Merlin sorte d'ectoplasme gris cerné de tous les codes de la BD ne peut que nous faire rire et oublier le tragique de sa situation.

L'album ouvre de nombreuses pistes d'études tant culturelles qu'artistiques.

Un album plein de vie dont le héros est un mort ! paradoxe surprenant soutenu par le talent des auteurs.

Domaines d'enseignements abordés

Français : lire – écrire

Arts plastiques : expérimenter, produire, créer

Histoire des arts : connaître le patrimoine littéraire – donner des repères

Sciences : le vivant (plantes et animaux)

Histoire géographie : construire des repères historiques et géographiques –

Enseignement moral et civique : le jugement

COMPRENDRE L'histoire

L'histoire de l'album :

La légende dit qu'au moment où l'on déterre une racine de mandragore, elle pousse un cri si puissant qu'il tue le premier être vivant qui l'entend.

Dans la paisible forêt de Brocéliande, la jeune Aliénor suit l'enseignement druidique de son père l'enchanteur Merlin, Aliénor peu attentive aux propos de celui-ci, déterre une racine de Mandragore tuant ainsi son père d'un coup net. Merlin n'entend pas rester mort et devenu fantôme, il poursuit sa fille lui demandant de l'aider à retrouver la formule magique qui lui redonnera la vie. Mais peut-on échapper à la mort ?

Mais l'histoire ne nous dit pas tout

Activité

Rumeur :

La dame du Lac a quitté le Lac. Merlin hanterait le lac, Viviane aurait trouvé refuge chez sa sœur.

Ecris le complément d'enquête à cette brève du journal « l'écho de Brocéliande »

Pour quelles raisons Viviane ne supporte plus Merlin ?

Que fait Merlin dans le lac ? Que veut-il ? Que fait-il au point de rendre folles les créatures du Lac ?

Autant de réponses que nous lecteurs sommes en droit de connaître

Rumeur – complément d'enquête

Article rédigé pargrand reporter à l'écho de Brocéliande

Les lieux

Brocéliande se situe en Bretagne



L'office du tourisme de la région de Brocéliande édite un guide.

Activité

Brocéliande en Automne et en Hiver...

La forêt de Brocéliande en automne et en hiver offre une promenade pleine de mystères et de sensations fortes.. La brume du matin, qui enveloppe les arbres au couleur du soleil couchant, le bruissement du monde animal dans les feuilles sèches, tout un monde se révèle à vous au fur et à mesure de votre cheminement.

En savoir plus

Que faire ? Loisirs en Brocéliande

✓ Réservez votre activité

Liste complète

Ecris la liste complète des loisirs possibles à faire dans la forêt de Brocéliande. Pense à satisfaire les goûts les plus inattendus des visiteurs.

COMPRENDRE Les personnages

Merlin : Enchanteur

Aliénor : fille de Merlin

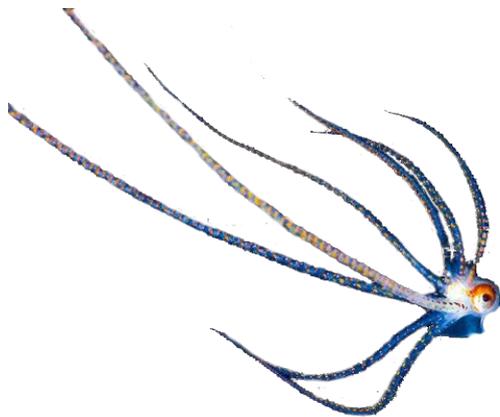
Morgane : Magicienne et enchanteresse

Lancelot du lac : apprenti chevalier

Viviane la dame du lac : Fée qui Commande les créateurs abyssales

Activité

Complète une de ces créatures abyssales selon la technique de ton choix (dessin, collage, photomontage, peinture...) N'oublie pas que ces créatures sont tout à fait exceptionnelles !



LIRE : la légende du roi Arthur

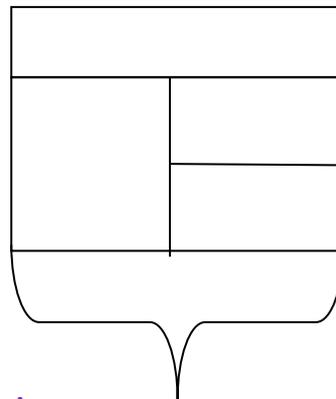
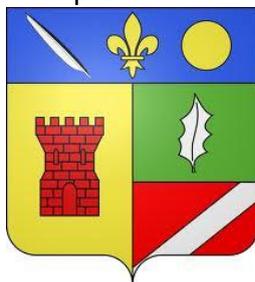
Découvrir la légende du roi Arthur

La légende datant du 12^{ème} siècle, raconte les nombreuses aventures du Roi Arthur et de ses chevaliers partis à la conquête du Grâal. Ces chevaliers appelés les chevaliers de la table ronde accomplissent des exploits extraordinaires et sont de véritables héros d'épopée. La naissance du roi Arthur demeure mystérieuse ainsi que de sa sœur Morgane. Autour du roi Arthur, la légende raconte les célèbres amours de Merlin l'enchanteur avec Viviane la fée dans la prison du Val sans retour.

<http://expositions.bnf.fr/arthur/>

Chaque chevalier avait un blason comportant des dessins symbolisant sa devise, ses valeurs.

Exemple



Activité

Invente le blason de Lancelot chevalier apprenti

DECOUVRIR : des personnages

Découvrir un personnage : Merlin l'enchanteur

Merlin l'enchanteur est un personnage légendaire, magicien doué de très grands pouvoirs dont celui de se métamorphoser et de transformer les autres. Il commande les animaux et les éléments naturels et détient un savoir extraordinaire.

Dans la légende du roi Arthur il serait né d'une mère humaine et d'un père diabolique. Il jette des sorts, utilise des sortilèges, prédit l'avenir, conseille le roi Arthur.....

Il tombe amoureux fou de Viviane la fée à qui il transmet quelques uns de ses secrets.

Merlin est aussi un ancien druide, un sage qui vit au milieu de sa forêt.

« Sa demeure principale comporte soixante-dix portes et soixante-dix fenêtres par lesquelles il peut observer le ciel. Cet observatoire astronomique très particulier est au service d'un savoir exceptionnel. Incarnation d'une science infaillible, Merlin se présente aussi comme le détenteur d'une connaissance inaccessible aux mortels (...) Il est très significatif que la science de Merlin soit la science du temps. En étudiant le cours des astres, Merlin perce les secrets du temps planétaire et de la destinée* (...) Extrait de Ph Walter le devin maudit*

Activité :

Voici une image de Merlin, par découpage et collage transforme le en l'animal de ton choix. Tu dois lui garder son visage.



Découvrir un personnage mythique : le druide

Le druide est un personnage qui existe du temps des Celtes et de la Gaule, c'est un sage très savant qui est dépositaire de toute la connaissance de son temps, mathématicien, astronome, sage, il conseillait les rois. Le druide est souvent aidé par des bardes, des eubages et des ovates.

Il lui faut 20 ans pour transmettre ses connaissances à son apprenti. Il ne transmet ses connaissances qu'oralement, rien n'est écrit. Il a des pouvoirs divinatoires, il est guérisseur, il connaît la nature et la nature des dieux.

Le chêne est l'arbre du druide, il est censé lui apporter force et sagesse, mais c'est aussi son arbre cosmique.

Un druide porte une grande tunique blanche sans ceinture, il a deux attributs : une faucille et une crosse. Il vit isolé dans la forêt, selon Pline l'Ancien.

Les druides sont très puissants du temps de la Gaule, ils détiennent la puissance de l'enseignement et de la justice. Jules César se méfiait des druides. Ils ont ensuite été persécutés et ont disparu lors de la conquête de la Gaule par les Romains.

Activité

Cherche qui était le roi qui avait l'habitude de rendre la justice sous un chêne. Présente le ton travail sous forme d'une page numérique ou papier complétée par une illustration.

Activité

Merlin est mort

Tu es journaliste à l'Echo de Brocéliande, envoie un tweet en 140 caractères pour annoncer cet événement.



Découvrir un personnage archétypal : la fée

Activité : Lire des histoires mettant en scène des fées et tenter d'établir le portrait type de la fée dans la littérature

Quelques fées célèbres :

Mélines, Clochette, Carabosse, Morgane,

Quelques histoires de fées



D'autres histoires de fées

La légende de Persine et Mélines

Les fées de Perrault

La belle au bois dormant

Cendrillon

Peter Pan

Activité : Rédige la carte signalétique des fées ou d'une fée de ton choix

lieu de vie

physique



pouvoirs

caractère

Exemple :

Physique	Caractère	Pouvoirs	Lieu de vie
<p>Créatures féminines de taille minuscule ou humaine, elles portent des ailes comme les anges, souvent vêtues de blanc et d'or , elles ont de longs cheveux.</p> <p>Elles viennent dans le monde des hommes pour les aider à vaincre</p>	<p>Elles sont libres, indépendantes, commandent les éléments</p>	<p>Elles détiennent des pouvoirs surnaturels aidées souvent par une baguette magique. Elles exaucent les vœux des humains.</p> <p>Les fées peuvent se métamorphosées et prendre l'allure d'un animal : une biche, un oiseau ..</p> <p>Elles peuvent changer le monde et la vie des humains</p>	<p>les fées vivent près de la nature souvent dans les eaux, les forêts . Elles peuvent commander les éléments. Elles se cachent n'importe où y compris dans un robinet (La fée du robinet conte de Gripari)</p>

DECOUVRIR : des plantes rares et mystérieuses

La mandragore est une plante qui vit dans les régions autour de la méditerranée. Elle était utilisée en médecine, elle a des pouvoirs hallucinogènes . Les anciens lui attribuaient des pouvoirs magiques extraordinaires.

Activité

Dessine la mandragore à partir de la description ci-dessous

Description

La mandragore est une plante disproportionnée : la racine est beaucoup plus grande que la plante. C'est une plante sans tiges avec de grandes feuilles molles qui poussent près du sol de couleur terne. La racine est énorme et peut mesurer jusqu'à 80cm et peser plusieurs kilos. La racine est de couleur marron, elle a une forme fourchue.

La mandragore donne des fleurs blanches ou mauves qui donnent des baies jaunes ou rouge. Elle pousse au soleil dans une clairière en plaine ou sur les collines.

C'est une plante très rare.

« Planter un peu de joubarde des toits, sur le toit de vos chaumières les protégera contre la foudre ».

Fabriquer un herbier de sorcières

Recherche toutes les plantes utilisées par Morgane et dessine les dans un cahier-herbier
Indique pour chaque plante sa propriété ou un truc et astuce.

Grande ortie
Rue fétide
Armoise digitale
Pourpre
Millepertuis
Angélique des bois
Valériane
Navet du diable
Fenouil



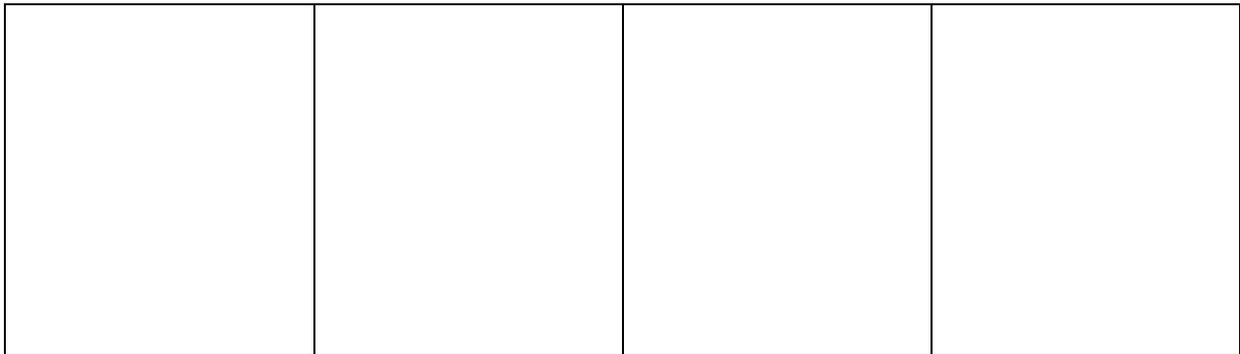
ECRIRE

Merlin soupçonne Morgane d'avoir modifié le philtre de vie.

Activité

Dessine ce qu'a pu faire Morgane en l'absence d'Aliénor.

Dessine cet épisode en 4 vignettes



REFLECHIR DEBATTRE



Morgane déclare que c'est la fin de l'obscurantisme, qu'il faut propager les savoirs, elle ouvre sa grande bibliothèque à tous.

Activité

Cherche le sens du mot obscurantisme et l'époque à laquelle en France, on a subi l'obscurantisme.

Penses-tu que le savoir doit se partager ?

Penses-tu que les secrets « magiques » doivent être révélés à tous ?

Si tu possédais la recette du philtre de vie, la communiquerais-tu à tous les humains de la planète ?