



Accueil



TDC de référence n° 959,
« La légende arthurienne »

Depuis Chrétien de Troyes, les héros de la légende arthurienne n'ont cessé d'inspirer les artistes de toutes disciplines. Les auteurs de ces dossiers entraînent vos élèves, de l'école primaire au lycée, dans des parcours ludiques pour découvrir les lieux où la quête des héros les a entraînés.

Ces dossiers vous permettront aussi de redécouvrir cette légende à travers le cinéma et la littérature qui ont largement contribué à l'entretenir.

Fiches d'activités pédagogiques

Le supplément l@ngues_en_ligne consacré à l'enseignement de l'anglais est orienté sur les points suivants :

- Pour le **primaire**, l'élève identifie peu à peu les personnages de la légende et les suit, sur le modèle du jeu de l'oie, en les déplaçant pour retrouver l'objet de leur quête.
- Au **collège**, ce sont les lieux fameux du cycle arthurien que les auteurs de ces fiches proposent d'explorer.
- Les élèves de **lycée**, quant à eux, pourront découvrir les adaptations littéraires ou cinématographiques auxquelles ces légendes ont donné lieu.

Chaque utilisateur de ces fiches est invité à communiquer ses remarques sur sa propre pratique avec ces fiches ainsi que des propositions d'autres pistes d'exploitation.

Niveau primaire

Titre : À la découverte de la légende arthurienne

Niveau : primaire, A1-A2

Langue : anglais

Objectifs

Culturels

Introduction aux légendes arthuriennes à travers les personnages et leur quête. Les élèves découvrent et font le lien entre personnages, lieux et objets mythiques de ces légendes.

Linguistiques

- **Lexique** : Les couleurs, les mots interrogatifs, le médiéval, les personnages et les lieux des légendes arthuriennes, le lexique des jeux de société, les chiffres de 1 à 9.
- **Phonétique** : Intonation des questions, accents de mots, phonèmes courts, phonèmes longs.
- **Linguistique** : Savoir exprimer la possession ; savoir présenter un lieu, une personne ou un objet ; savoir poser des questions sur la possession, sur un personnage ; demander où se trouve quelqu'un.

Transdisciplinaires

- **Histoire** : Le médiéval
- **Français** : Le médiéval, les contes et légendes
- **Développement artistique** : Dessin, dialogue en anglais, spectacle de marionnettes éventuellement

Tâche finale

Jeu de société qui réutilise le vocabulaire étudié.

Documents supports

Fiche élève 1 : Attributs des personnages

Fiche enseignant 1 : Attributs des personnages

Fiche élève 2 : Who is who?

Fiche élève 2 - Corrigé : Who is who?

Fiche élève 3 : Qui est qui ? Découvrir les personnages de légende

Fiche enseignant 3 : Qui est qui ? Découvrir les personnages de légende

Fiche élève 4 : Objets de la quête et lieux de légende

Fiche élève 5 : Personnages, objets, lieux de légende

Fiche élève 6 : Fingerplay – Poème mimé

Fiche enseignant 6 : Fingerplay – Poème mimé

Fiche élève 7 : The Quest Game – Plateau de jeu

Fiche élève 8 : The Quest Game – Pions et règles

Mise en œuvre de la séquence

Séance 1

Activité 1 : Les personnages arthuriens

Il s'agit de faire apprendre six « signes particuliers » qui permettront par la suite aux élèves d'identifier les six personnages arthuriens.

Fiche enseignant 1 (flashcards)

Les mots sont les suivants : *crown – sword – suit of armour – horse – beard – long blond hair*.

Bien faire remarquer le « w » muet de *sword*.

L'enseignant montre aux élèves l'image (sans le texte) et leur fait répéter le mot anglais. On peut exiger des élèves qu'ils demandent *What's the English for « épée »?*

Exercices de répétition en veillant à la bonne prononciation. On fixe les termes en variant l'ordre des images, on montre tour à tour le mot (au dos de la carte) et l'image.

Activité 2 : Vocabulary

Fiche élève 1 (attributs des personnages)

Les élèves essaient d'écrire, de mémoire, les six mots qu'ils viennent d'apprendre. L'enseignant peut leur laisser du temps pour qu'ils remplissent le tableau individuellement ou de façon collective. À chaque fois, le professeur demande aux élèves d'indiquer le numéro de la ligne.

Bien faire remarquer qu'on ne met pas d'article devant *hair*.

Activité 3 : Say it right (Phonétique)

Exercice 1

Pour s'assurer de la bonne prononciation du vocabulaire, on demande aux élèves d'associer les mots précédés d'un astérisque avec des mots qu'ils connaissent déjà.

L'enseignant veille à les prononcer avant que les élèves ne remplissent le tableau. Cela leur permet de se familiariser avec les sons voyelles courts.

Exercice 2

En anglais, la distinction entre sons voyelles courts et longs est fondamentale, et peut s'avérer difficile pour les locuteurs francophones ; il convient de familiariser les apprenants avec cette distinction dès l'école primaire.

Attention ! Un amalgame entre « phonème long » et « diphtongue » est volontairement fait dans cet exercice. La nuance est encore trop subtile pour des élèves de primaire.

Exercice 3

L'enseignant insiste sur les syllabes accentuées afin de faire prendre conscience aux élèves de la dimension « accentuelle » de l'anglais.

Activité 4 : Colours

Fiche élève 2 : Who is who?

Cette activité permet une réactivation du lexique des couleurs. Pour ne pas perdre trop de temps, il est important que les élèves ne colorient, pour chaque personnage, que les deux éléments indiqués. On peut leur demander de colorier les personnages en entier à la maison et même suggérer d'indiquer en anglais les couleurs qu'ils utilisent.

Exercice 1

Grâce au code de couleurs établi dans l'activité précédente, les élèves utilisent les six phrases indices pour faire le lien entre les éléments en couleur et le nom de chaque personnage. Ils indiquent le numéro correspondant puis écrivent le nom du personnage qui correspond au dessin.

Il n'est pas nécessaire de traduire les six phrases en entier. Les élèves peuvent deviner le vocabulaire inconnu grâce aux dessins. L'enseignant peut éventuellement demander *What's the French for « cloak »?*

Exercice 2

L'enseignant doit s'assurer que les élèves connaissent déjà *I have*. Cet exercice lacunaire permet aux élèves de fixer les noms de personnages, et de manipuler *have*.

Une fois l'exercice terminé, l'enseignant fait prononcer les phrases à voix haute par les élèves, afin de fixer *I have* et *My name is*, ainsi que la prononciation des noms propres.

Exercice 3

Say it right! (Phonétique) : l'enseignant insiste sur les syllabes accentuées.

Séance 2

Activité 1 : Flashcard

L'élève apprend ici les cinq titres des personnages arthuriens : *king – queen – knight – wizard – fairy*.

Fiche enseignant 3 (personnages de légende flashcards)

L'enseignant montre l'image (sans le mot) et fait répéter le mot anglais. On peut attendre des élèves qu'ils demandent eux-mêmes la traduction (Ex : *What's the English for « épée »?*).

L'enseignant fait répéter plusieurs fois les cinq mots, en variant l'ordre et en veillant à leur bonne prononciation. Puis, il montre la forme écrite au dos de la flashcard. Les élèves répètent à nouveau. Le professeur peut alors alterner image et forme écrite. Bien faire remarquer le « k » muet de *knight*.

Activité 2 : Vocabulary

Fiche élève 3

Les élèves essaient d'écrire, de mémoire, les cinq mots qu'ils viennent d'apprendre. L'enseignant peut choisir de laisser du temps aux élèves pour qu'ils remplissent le tableau individuellement ou de façon collective.

À chaque fois, le professeur demande aux élèves d'indiquer le numéro de la ligne.

Veiller à ce que les élèves ajoutent le *-s* à *knights* (on peut leur faire remarquer qu'il n'y a pas d'article pour le pluriel de généralité en anglais).

Pour s'assurer de la bonne compréhension des élèves, l'enseignant demande de traduire les deux premières lignes du tableau : « Merlin est un sorcier. » « Galaad et Lancelot sont des chevaliers. »

Activité 3 : Say it right! (Phonétique)

Exercice 1

Syllabes accentuées : les élèves soulignent la syllabe accentuée dans le tableau.
L'enseignant peut donner un code couleur aux indications phonétiques notées par les élèves. Par exemple, dans leur tableau, ils pourront barrer en vert le « k » de *knight* et souligner en vert les syllabes accentuées de *wizard* et de *fairy*.

Exercice 2

Sons voyelles courts et sons voyelles longs.

On peut proposer un code phonétique pour représenter ces sons courts ou longs. Par exemple : son « court » = un point vert / son « long » = deux points verts. Les deux points sont le signe référent dans l'alphabet phonétique international pour indiquer une voyelle longue.

Activité 4 : Pairwork

Ce pairwork est une activité de transfert. Les élèves se mettent par deux et se posent des questions pour deviner le personnage de l'autre. L'enseignant veille à ce qu'ils prononcent à chaque fois des phrases complètes. Par exemple, on n'accepte pas *a knight?* : l'élève doit poser la question complète *Are you a knight?*

Ils doivent jouer au moins une fois chaque rôle (une fois les questions, une fois les réponses). On peut faire le jeu plusieurs fois, en changeant de personnage.

Faire remarquer l'inversion sujet verbe en faisant observer aux élèves la différence entre le tableau questions et le tableau réponses.

Séance 3

Activité 1 : Flashcards

Il s'agit de faire apprendre quatre objets et cinq lieux de légende en rapport avec les six personnages arthuriens.

Les mots sont les suivants :

Objets : *Excalibur – the Holy Grail – the Round Table – a wand*

Lieux : *Corbenic – Camelot – the Church Square – Avalon – the forest*

Les noms propres ne représentent pas un savoir transférable. Sur la flashcard est donc indiquée une désignation plus générique du lieu ou de l'objet représenté (*cup, castle, sword, forest, wand, island*). Ceci permet aux élèves de se familiariser avec l'emploi de ces mots.

L'enseignant insiste donc sur ces noms communs autant que sur les noms propres car ce sont véritablement eux qui seront utiles à l'élève pour communiquer en anglais.

L'enseignant montre l'image (sans le texte) et fait répéter le mot anglais, en variant l'ordre et en veillant à la bonne prononciation des élèves.

Puis, il montre la forme écrite au dos de la Flashcard. Il peut alors faire répéter, en alternant image et forme écrite.

Activité 2 : Vocabulary

Fiche élève 4

Les élèves essaient d'écrire, de mémoire, les mots qu'ils viennent d'apprendre. Au vu de la charge lexicale importante de cette activité et de la difficulté des élèves à assimiler les noms propres, des lettres sont placées pour aider l'élève à remplir le tableau, à la façon d'un jeu de pendu. Cette présentation permet à l'enseignant, s'il le souhaite, de réactiver l'alphabet en demandant aux élèves d'épeler certains mots du tableau.

Pour corriger, le professeur demande aux élèves d'indiquer le numéro de la ligne.

L'enseignant peut choisir de laisser du temps aux élèves pour qu'ils remplissent le tableau individuellement ou de façon collective.

Activité 3 : Put it together

Fiche élève 5 (personnages, objets, lieux)

Cette activité ludique permet à l'élève de bien mémoriser les différents éléments appris et de faire le lien entre PERSONNAGE / OBJET DE LA QUÊTE / LIEU.

Les élèves commencent par lire à voix haute les cinq phrases indices. Puis ils découpent les vignettes PERSONNAGE / OBJET DE LA QUÊTE / LIEU pour compléter correctement le tableau.

Le professeur encourage les élèves, à chaque fois qu'ils remplissent une ligne, à formuler des phrases entières : *My name's... , I want to find ... in ...*

Cette activité permet également aux élèves de manipuler les mots interrogatifs : *Who, What, Where* (l'enseignant peut en faire préciser le sens).

Séance 4

Activité 1 : Fingerplay

Fiche élève 6 et fiche enseignant 6 (poème mimé)

Cette activité repose sur un poème mimé (*fingerplay*). Il est essentiel de procéder de façon très progressive. Dans un premier temps, les élèves doivent assimiler chaque élément de la chanson séparément.

On peut utiliser la progression suivante :

1. Faire répéter tous les mots « image », appris dans la séquence. Les faire répéter plusieurs fois en insistant sur la différence entre les sons courts (*king, wand*) et longs (*knight, queen, fairy*).
2. Faire répéter *Where are you?* plusieurs fois en traduisant éventuellement.
3. Faire répéter *I'm with the...* lentement plusieurs fois.
4. Faire répéter *and his* puis *and her* plusieurs fois, en insistant bien sur la prononciation du « h » expiré.
5. Faire répéter *teacher* en insistant sur le son long de *tea*.
6. Répéter successivement lentement plusieurs fois la première ligne, puis la deuxième ligne et enfin les deux premières lignes à la suite.
7. On peut alors demander à la classe de réciter le poème en entier avant de le faire répéter individuellement, toujours à un rythme lent, adapté au niveau des élèves.

La dernière ligne *I'm in the classroom and I sing with you* sera récitée par le professeur.

On peut également choisir de faire chanter les questions par une partie de la classe et les réponses par l'autre partie.

On peut également assigner des rôles :

Elève 1 (Question): King! King! Where are you?

Elève 2 (King) : I'm with the knight and his black black horse!

Elève 1 (Question): Knight! Knight! Where are you?

Elève 3 (Knight): I'm with the Queen and her purple crown!

Elève 1 (Question): Queen! Queen! Where are you?

Elève 4 (Queen): I am with the wizard with his white white beard!

Elève 1 (Question): Wizard! Wizard! Where are you?

Elève 5 (Wizard) I'm with the Fairy and her pink pink wand!

Elève 1 (Question): Teacher! Teacher! Where are you?

Professeur : I'm in the classroom and I sing with you!

On peut choisir de faire écrire les mots sous les images pour aider les élèves mais il faut rester vigilant à ce que la prononciation reste la bonne sans que les élèves collent à la forme écrite.

Activité 2 : The Quest Game







Fiches élève 7 et 8

Cette activité ludique permet aux élèves de réutiliser tout le vocabulaire étudié pendant la séquence en jouant à un jeu de société en anglais.
Toutes les explications et règles du jeu se trouvent dans la Fiche 8.

Fiche élève 1 - Attributs des personnages





VOCABULARY !

Remplis le tableau ci-dessous avec les mots que tu as appris :

1)		a *
2)		a *
3)	 ←	a
4)	 ←	a *
5)	→ 	a
6)	 ←	* * *

SAY IT RIGHT !

Exercice 1/ Place les mots précédés d'un astérisque en face du mot qui se prononce avec le même son voyelle.

1-	bear		-
2-	brown		-
3-	door		- -
4-	song		- -

Exercice 2/ Coche la bonne réponse.

Les sons voyelles des lignes 1, 2 et 3 sont :

des sons courts des sons longs

Les sons voyelles de la ligne 4 sont :

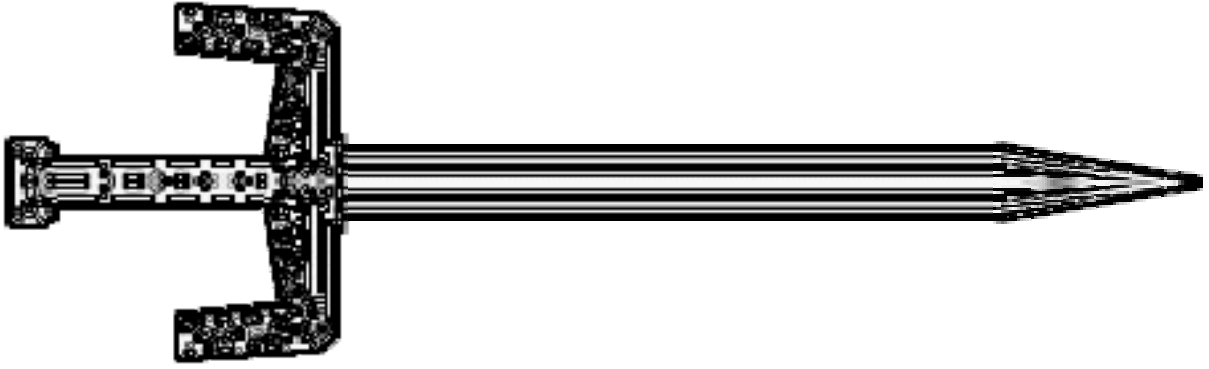
des sons courts des sons longs

Exercice 3/ Réécris le mot numéro 3 ci-dessous. Écoute ton maître le prononcer et souligne les deux syllabes que ton maître prononce plus fort.

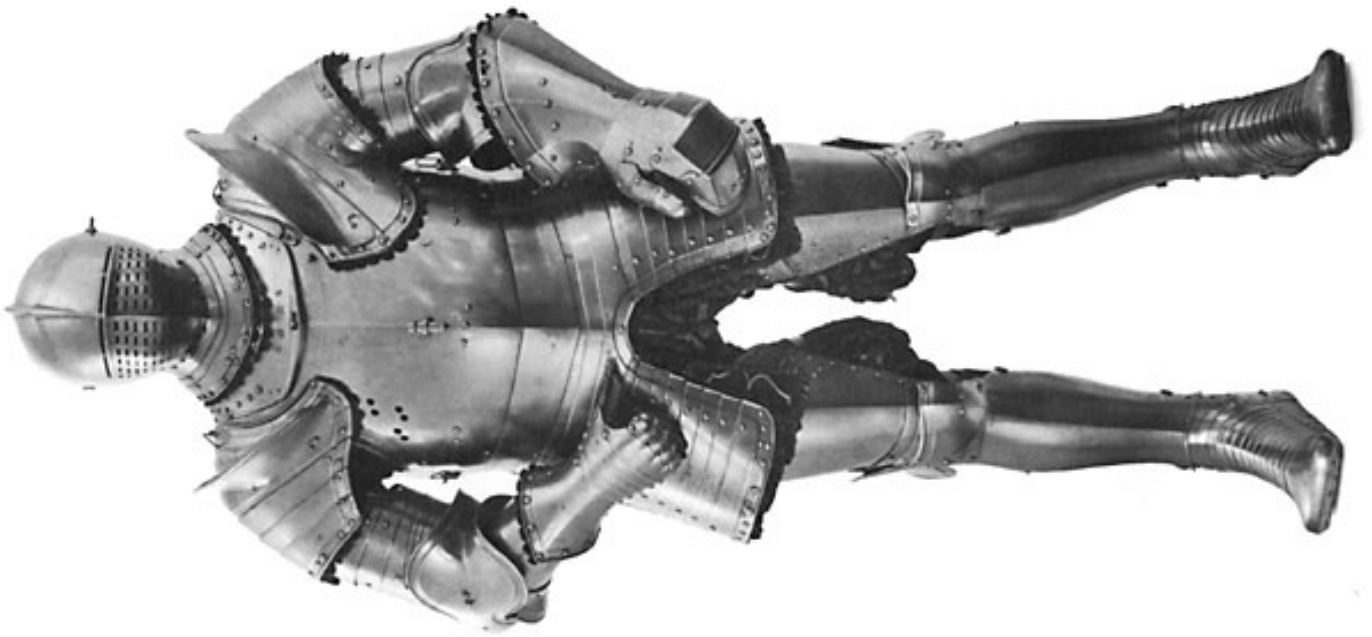
Fiche enseignant 1 : Attributs des personnages



a CROWN



a **SWORD**



a SUIT OF ARMOUR



a HORSE



mytech.com

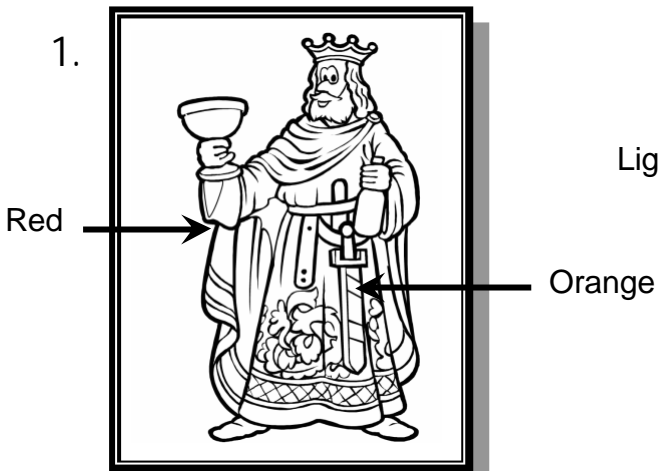
a BEARD



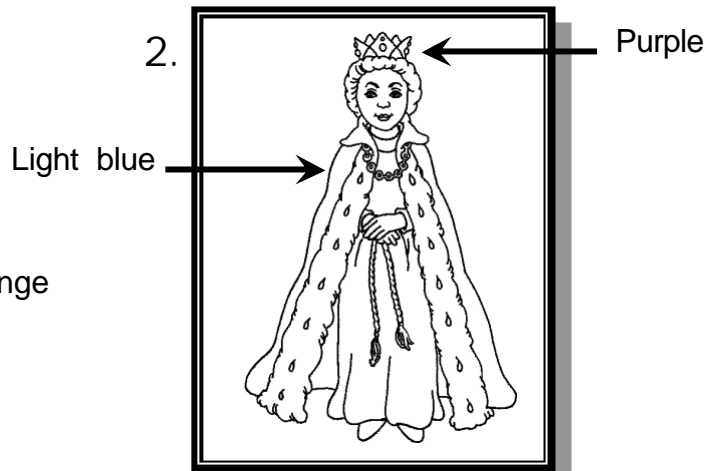
**LONG
BLOND
HAIR**

Fiche élève 2 - Who is who? Qui est qui ?

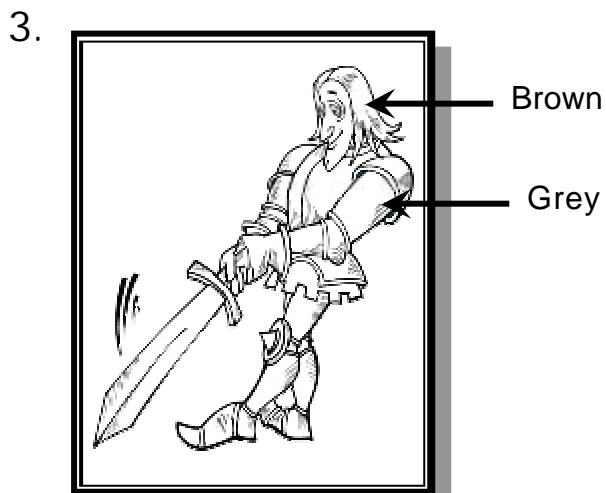
COLOURS - Colorie les personnages ci-dessous selon les couleurs indiquées.



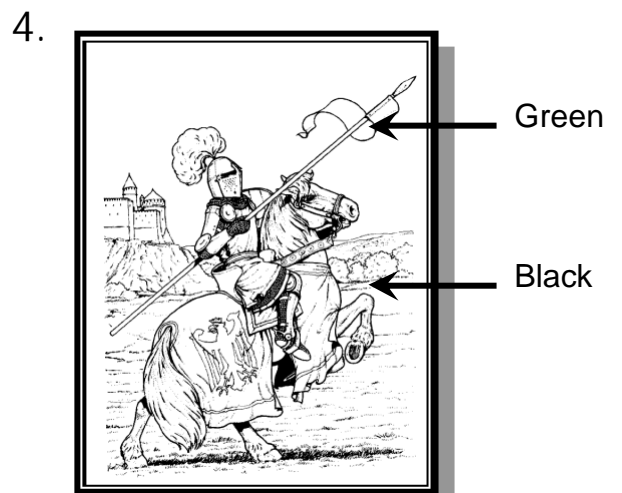
.....



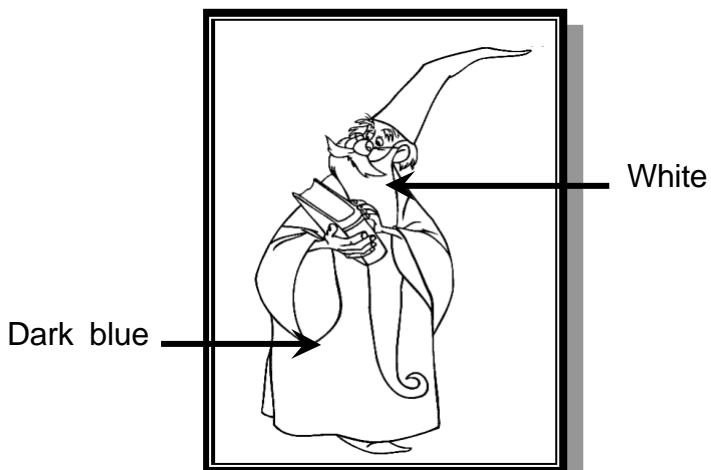
.....



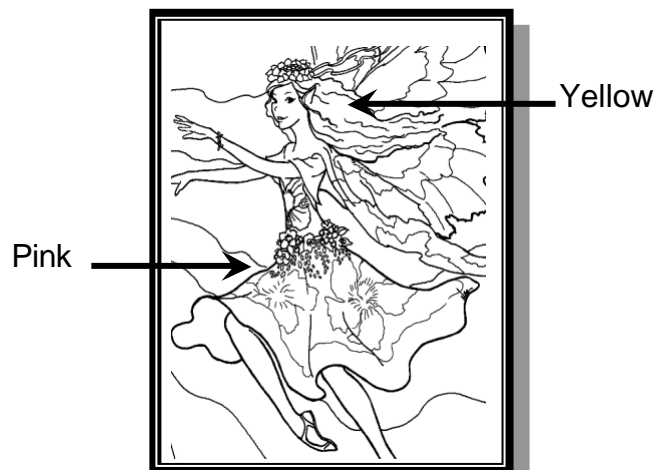
.....



.....



.....



.....

WHO IS WHO ?

1) Maintenant, utilise tes coloriages pour trouver comment s'appellent ces personnages. Écris ensuite leur nom sous l'image qui les représente.

Si tu ne sais pas ce que veut dire « has », demande à ton professeur :
«What's the French for 'has'?»

a- VIVIAN, the Lady of the Lake: She has a pink skirt and blond hair. ⇒ Dessin n° ...

b- GUINEVERE: She has a purple crown and a light blue cloak. ⇒ Dessin n° ...

c- MERLIN: He has a white beard and a dark blue gown. ⇒ Dessin n° ...

d- GALAHAD: He has a black horse and a light blue cloak. ⇒ Dessin n° ...

e- ARTHUR: He has a red cloak and an orange sword. ⇒ Dessin n° ...

f- LANCELOT: He has brown hair and a grey suit of armour. ⇒ Dessin n° ...

2) Remplis les bulles de chaque personnage avec les bonnes informations :



My name is,
I have an **orange**



My name is,
I have a **purple**



My name is,
I have a **grey**



My is,
I have **black**



..... name is,
I a **white**



..... is,
..... **blond**

SAY IT RIGHT - Écoute ton professeur prononcer le nom des personnages. Pour chaque personnage, souligne la syllabe que ton professeur prononce plus fort :

ARTHUR

GUINEVERE

LANCELOT

GALAHAD

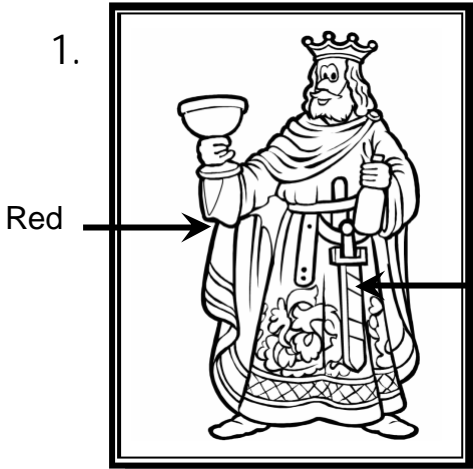
MERLIN

VIVIANE

Fiche élève 2 – corrigé – Who is who?

COLOURS - Colorie les personnages ci-dessous selon les couleurs indiquées.

1.

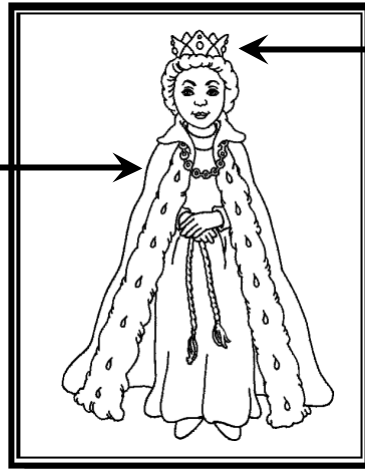


Red

Orange

ARTHUR

2.

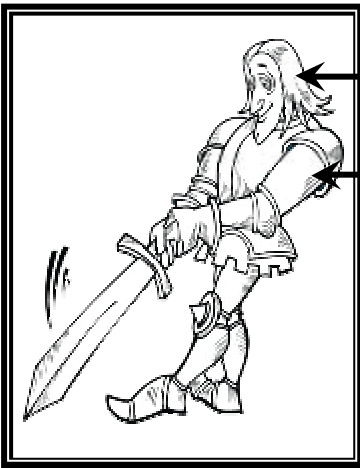


Purple

Light blue

GUINEVERE

3.

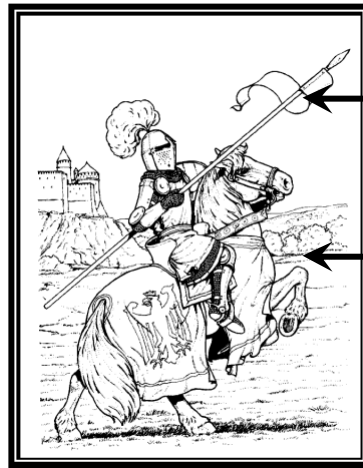


Brown

Grey

LANCELOT

4.

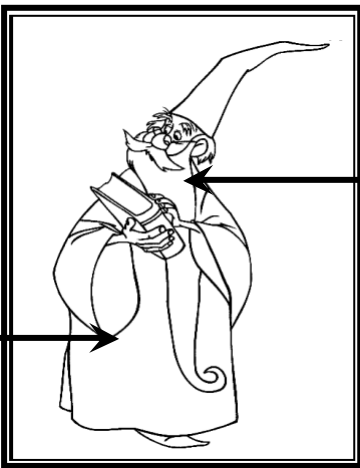


Green

Black

GALAHAD

5.

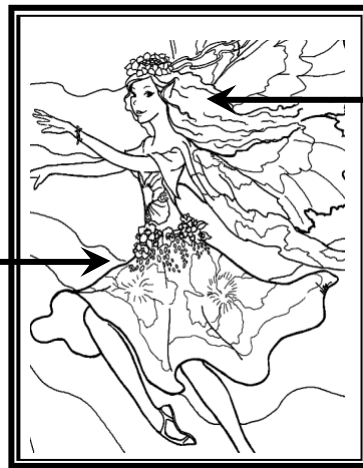


White

Dark blue

MERLIN

6.



Yellow

Pink

VIVIANE

WHO IS WHO?

1) Maintenant, utilise tes coloriages pour trouver comment s'appellent ces personnages. Ecris ensuite leur nom sous l'image qui les représente.

Si tu ne sais pas ce que veut dire «has», demande à ton professeur :
«What's the French for 'has'?»

a- VIVIAN, (the Lady of the Lake): She has a pink skirt and blond hair. ⇒ Dessin n° 6

b- GUINEVERE: She has a purple crown and a light blue cloak. ⇒ Dessin n° 2

c- MERLIN: He has a white beard and a dark blue gown. ⇒ Dessin n° 5

d- GALAHAD: He has a black horse and a light blue cloak. ⇒ Dessin n° 4

e- ARTHUR: He has a red cloak and an orange sword. ⇒ Dessin n° 1

f- LANCELOT: He has brown hair and a grey suit of armour. ⇒ Dessin n° 3

2) Remplis les bulles de chaque personnage avec les bonnes informations :



My name is **Arthur**,
I have an **orange sword**.



My name is **Guinevere**,
I have a **purple crown**.



My name is **Lancelot**,
I have a **grey suit of armour**.



My name is **Galahad**,
I have a **black horse**.



My name is **Merlin**,
I **have** a **white beard**.



My name is **Viviane**,
I **have** **blond hair**.

SAY IT RIGHT - Écoute ton professeur prononcer le nom des personnages. Pour chaque personnage, souligne la syllabe que ton professeur prononce plus fort :

ARTHUR

GUINEVERE

LANCELOT






GALAHAD

MERLIN

VIVIANE

Fiche élève 3 - Personnages de légende

VOCABULARY - Remplis le tableau ci-dessous avec les mots que tu as appris :

1)		Merlin is a *
2)		Lancelot and Galahad are
3)		Arthur is a
4)		Guinevere is a
5)		Viviane is a *

SAY IT RIGHT!

1/ Écoute ton professeur prononcer les deux mots précédés d'un astérisque. Puis souligne dans le tableau la syllabe que ton professeur prononce le plus fort dans chaque mot.

2/ Remplis le tableau ci-dessous avec les 5 mots que tu viens d'apprendre.

Mots dont la syllabe prononcée plus fort est courte ⇒ colonne de gauche.

Mots dont la syllabe prononcée plus fort est longue ⇒ colonne de droite.

Son voyelle court	Son voyelle long
.....
.....

PAIR WORK! - Travail à 2 ! Découpe les 2 fiches et joue avec un camarade !

L'élève n° 1 choisit un des 6 personnages et coche les bonnes réponses correspondant à son personnage sur sa fiche « Réponses ». Il répond aux questions de l'élève n° 2 en utilisant sa fiche.

L'élève n° 2 pose des questions en utilisant la fiche « Questions » et coche les réponses de l'élève numéro 1 pour deviner le personnage choisi.

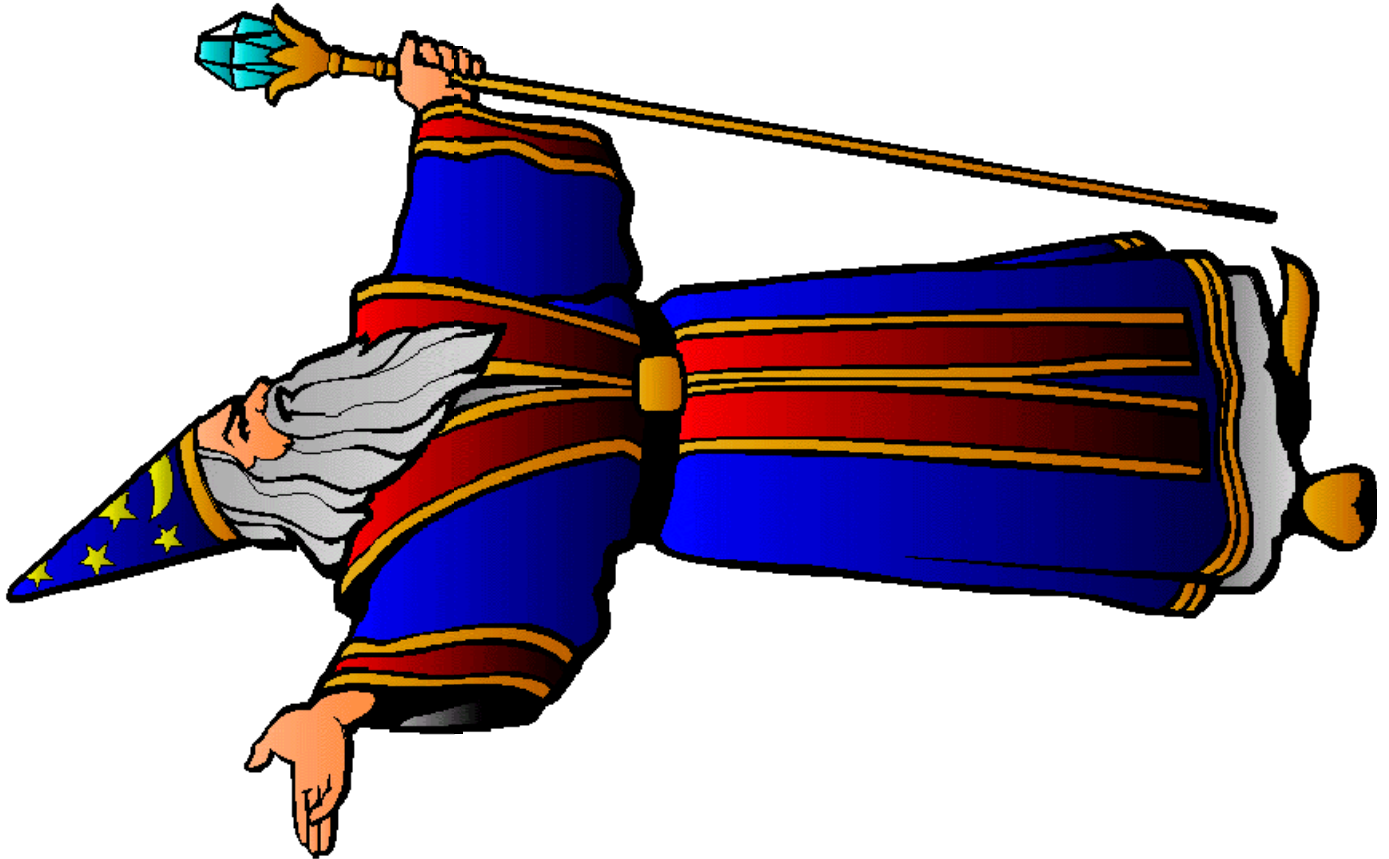
FICHE ELEVE 3 - QUESTIONS

1) Have you got...		2) Are you a...			
<input type="checkbox"/>	a crown?	<input type="checkbox"/>	wizard?		
<input type="checkbox"/>	a sword?	<input type="checkbox"/>	knight?		
<input type="checkbox"/>	a suit of armour?	<input type="checkbox"/>	king?		
<input type="checkbox"/>	a horse?	<input type="checkbox"/>	queen?		
<input type="checkbox"/>	a beard?	<input type="checkbox"/>	fairy?		
<input type="checkbox"/>	blond hair?				
3) Solution : Your name is...					
<input type="checkbox"/> Arthur	<input type="checkbox"/> Guinevere	<input type="checkbox"/> Lancelot	<input type="checkbox"/> Galahad	<input type="checkbox"/> Merlin	<input type="checkbox"/> Viviane

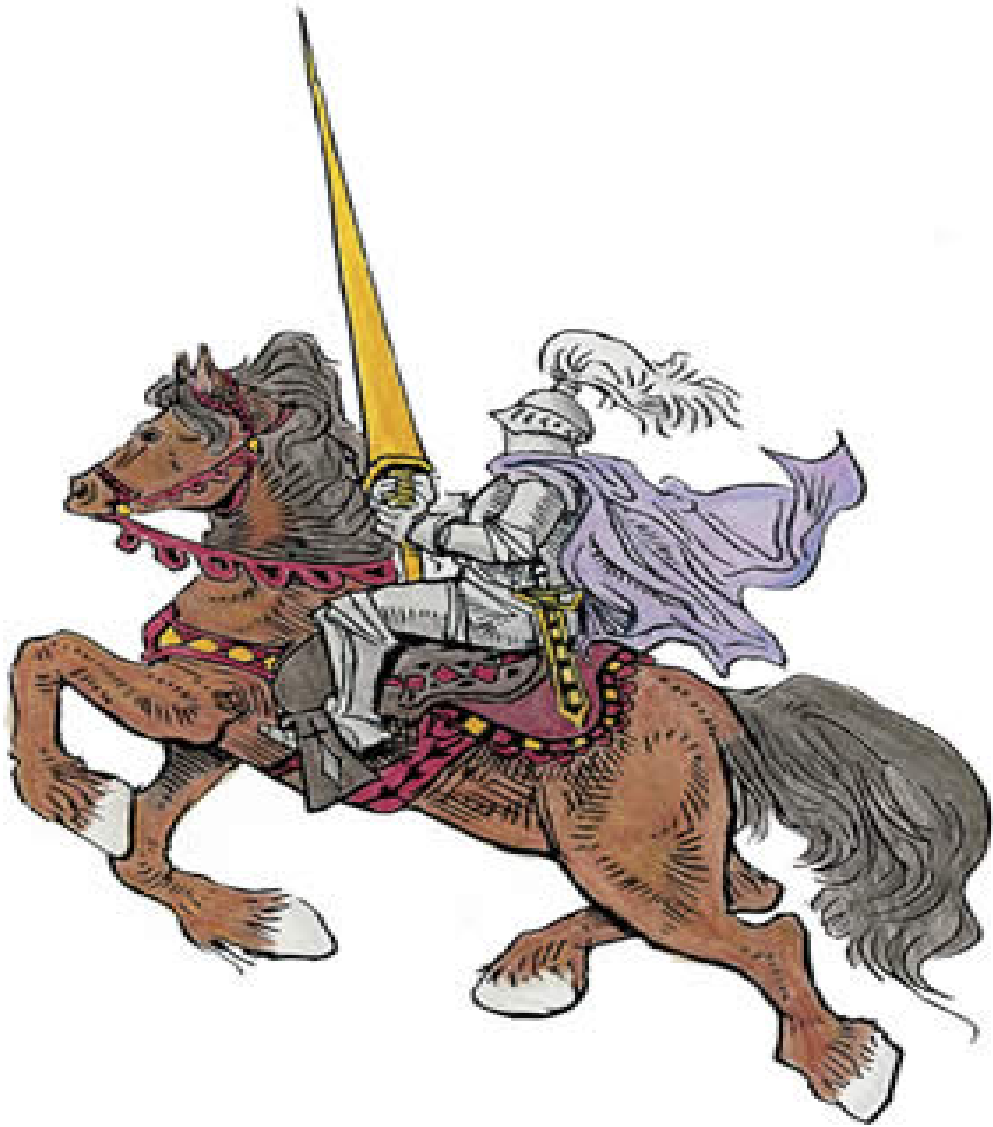
FICHE ELEVE 3 - REPONSES

1) Yes, I have got ... No, I haven't got...		2) Yes, I am a... No, I am not a...			
<input type="checkbox"/>	a crown	<input type="checkbox"/>	wizard		
<input type="checkbox"/>	a sword	<input type="checkbox"/>	knight		
<input type="checkbox"/>	a suit of armour	<input type="checkbox"/>	king		
<input type="checkbox"/>	a horse	<input type="checkbox"/>	queen		
<input type="checkbox"/>	a beard	<input type="checkbox"/>	fairy		
<input type="checkbox"/>	blond hair				
3) My name is...					
<input type="checkbox"/> Arthur	<input type="checkbox"/> Guinevere	<input type="checkbox"/> Lancelot	<input type="checkbox"/> Galahad	<input type="checkbox"/> Merlin	<input type="checkbox"/> Viviane

Fiche enseignant 3 : Personnages de légende



a WIZARD



a ~~K~~KNIGHT



(Pense à “Good Night”)

a KING



a QUEEN



a FAIRY

Fiche élève 4 - Objets de la quête et lieux de la légende arthurienne

VOCABULARY - Remplis le tableau ci-dessous avec les mots que tu as appris :

1) Objet		EX _ _ _ _ _ R It is a
2) Objet		The H _ _ _ _ G _ _ _ _ It is a
3) Objet		It is the R _ _ _ _ _ T _ _ _ _ _
4) Objet		It is a W _ _ _ _
5) Lieu		CO _ _ _ _ _ C It is a
6) Lieu		CA _ _ _ _ T It is a
7) Lieu		It is the CH _ _ _ H SQ _ _ _ E
8) Lieu		A _ _ _ _ N It is an
9) Lieu		It is the F _ _ _ _ _




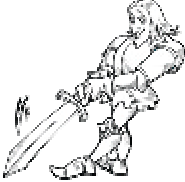
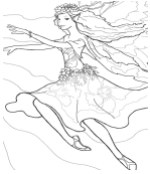
Fiche élève 5 - Personnage / objet de la quête / lieu

PUT IT TOGETHER! - Tu dois maintenant faire le lien entre les personnages, leur objectif et le lieu de leur légende. Découpe les vignettes sur la deuxième feuille puis place-les correctement dans le tableau.

Voici 5 phrases indices pour t'aider :

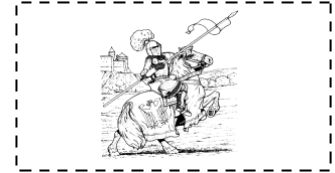
"want to find" = « veut trouver »

- My name is Arthur. I want to find Excalibur in the Church Square.
- My name is Guinevere. I want to find Lancelot in the forest.
- My name is Galahad. I want to find the Holy Grail in Corbenic Castle.
- My name is Merlin. I want to find the Round Table in Camelot Castle.
- My name is Viviane. I want to find a wand in Avalon.

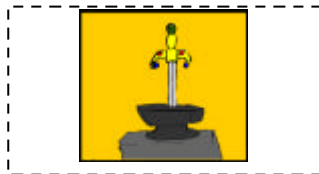
	Personnage - WHO?	Objectif - WHAT?	Lieu - WHERE?
1)		
2)	
3)		
4)		
5)	

VIGNETTES A DECOUPER ET A COLLER DANS LE TABLEAU

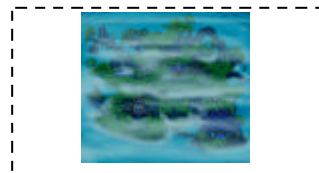
VIGNETTES PERSONNAGES / WHO?



VIGNETTES OBJET DE LA QUETE / WHAT?



VIGNETTES LIEUX / WHERE?



Fiche élève 6 – Fingerplay – Poème mimé



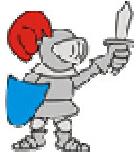
,



,

where are you?

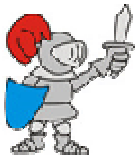
I am with the



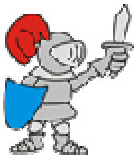
and his



!



,



,

where are you?

I am with the



and her



!



,



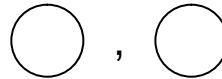
,

where are you?

I am with the



and his



,



!



,



,

where are you?

I am with the



and her



,



!

Teacher, teacher,

where are you?

Professeur : I am in the classroom and I sing with YOU!

Fiche enseignant 6 – Fingerplay – Poème mimé

Paroles et Mimes

King! King! Where are you?

(Pour toutes les questions, les élèves mettent leurs poings sur les hanches et prennent un air interrogateur)

I am with the knight and his black black horse!

(Les élèves miment le chevalier à cheval)

Knight! Knight! Where are you?

(Les élèves mettent leurs poings sur les hanches et prennent un air interrogateur)

I am with the Queen and her purple crown!

(Les élèves miment une couronne sur leur tête)

Queen! Queen! Where are you?

(Les élèves mettent leurs poings sur les hanches et prennent un air interrogateur)

I am with the wizard with his white white beard!

(Les élèves miment un chapeau pointu puis une longue barbe qui part de leurs mentons)

Wizard! Wizard! Where are you?

(Les élèves mettent leurs poings sur les hanches et prennent un air interrogateur)

I am with the Fairy and her pink pink wand!















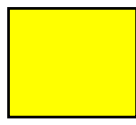

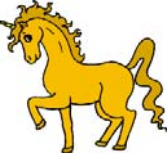



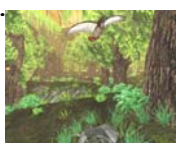






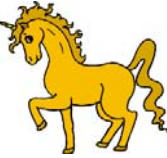


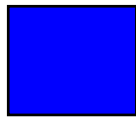














(Les élèves miment un coup de baguette magique)

Teacher, teacher, where are you?

(Les élèves mettent leurs poings sur les hanches et prennent un air interrogateur)









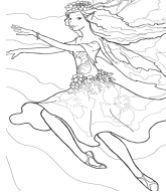

I am in the classroom and I sing with you!

Fiche élève 7 – The Quest Game – Plateau de jeu

									
40.		39.		38.		37.		36.	
31.		32.		33.		34.		35.	
30.		29.		28.		27.		26.	
21.		22.		23.		24.		25.	
20.		19.		18.		17.		16.	
11.		12.		13.		14.		15.	
10.		9.		8.		7.		6.	
1.		2.		3.		4.		5.	
START !									

Fiche élève 8 – The Quest Game – Pions & Règles du jeu

The QUEST GAME – Pions personnages à découper











				
				
	Merlin	Guinevere	Viviane	Galahad

REGLES DU JEU

Tu vas participer à une grande quête Arthurienne. Choisis un des personnages et essaie de rejoindre la case « objectif » qui correspond à ton personnage en lançant le dé (dis bien le chiffre en anglais !). Voici les valeurs des cases du plateau de jeu.

A chaque fois, tu devras décrire la case sur laquelle tu t'arrêtes en disant le numéro si tu le connais. **Exemple : « Square number 9 : It is a forest »**

Les cases ACTION

	Ce sont les cases « sentier ». Pas d'action spéciale.		Ce sont les cases « couleur » Si tu prononces bien la couleur de ta case : + 1 square !
	A Sword ⇒ + 1 square		A Forest ⇒ - 1 square
	A Fairy ⇒ + 2 squares		A Witch ⇒ - 2 squares
	A Unicorn ⇒ + 3 squares		A Dragon ⇒ - 3 squares
	A Treasure ! ⇒ Play again		Secret passage : Jump to square 17!

Les cases PERSONNAGES (1-5)



Une fois que tu as découpé les pions, choisis un personnage et place le sur la case à son image. C'est de cette case que tu démarreras le jeu. Quand tu choisis ton personnage, tu dois l'annoncer à tes camarades, ainsi que ton objectif et le lieu qui correspond : « **Hello! I am....! I want to find in** »

Les cases LIEUX (21-25)

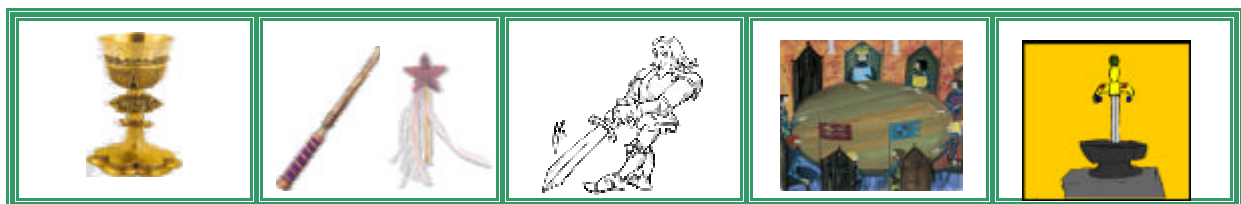


Pour avoir le droit d'accéder à ta case « objectif », tu dois d'abord t'arrêter sur la case « lieu » qui correspond à ton personnage.

Tu dois tomber pile sur la case et tu peux déplacer ton pion en avant ou en arrière jusqu'à ce que tu obtiennes le bon chiffre sur le dé pour t'arrêter sur ta case « lieu ».

Exemple : Si ton personnage est **Guinevere**, tu dois t'arrêter sur la case lieu « **forest** » (case 21) et dire « **I am in the FOREST!** ».

Les cases OBJECTIFS (rangée en haut du plateau de jeu).



Le but du jeu est que tu ailles chercher l'objet de ta quête sur les cases « objectifs ».

Arthur ⇒ **Excalibur** (sword) Merlin ⇒ **The Round Table** Viviane ⇒ **a wand**
 Guinevere ⇒ **Lancelot**, (the knight) Galahad ⇒ **the Holy Grail** (cup)

Pour pouvoir accéder à ta case « objectif » tu dois te rendre sur la case « sentier » en dessous de celle-ci. Exemple : Viviane doit se rendre sur la case 39.

Tu n'es pas obligé de tomber pile sur la case. Si tu as besoin de faire un 4 et que tu fais un 5 ou un 6, tu as gagné !

HAVE FUN!

Niveau collège

Titre : Au pays de la légende arthurienne

Niveau : collège, A2

Langue : anglais

Objectifs

Linguistiques

- Lexique : objets et bâtiments du Moyen Âge, verbes d'action.
- Grammaire : le présent en « *ING* », le prétérit, le passif.

Culturels

Les lieux actuels liés à la légende arthurienne.

Transversaux

Cette séquence sera de préférence proposée en classe de 4e : le programme d'histoire aura déjà traité le Moyen Âge en 5e et les élèves auront assez de lexique et de moyens linguistiques pour s'exprimer.




À prévoir

Cette séquence est prévue sur deux (ou trois) séances. La première séance se passe en salle multimédia.

Documents supports

Documents introductifs

Trois documents vont introduire la légende arthurienne de façon traditionnelle, de façon à donner aux élèves un point de départ pour analyser les documents qu'ils auront en main par la suite.

1. Une gravure de George (1854-1920) et Louis (1857-1926) Rhead, « A young man sings of fame »

2. Un tableau d'Arthur Dixon (1893-1920), « The Youth Pulled it out Easily »

3. Un tableau de James Archer (1823 – 1904), « The Death of King Arthur »


Documents principaux

Quatre lieux différents :

- Winchester



- Bardsey Island



- Brocéliande



- Bamburgh Castle



Ces lieux sont associés à quatre personnages différents, dans l'ordre :

- Le roi Arthur



- La Dame du Lac

<http://www.britannia.com/history/biographies/nimue.html>

- Merlin

<http://www.lib.rochester.edu/camelot/images/efbbaby.htm>

- Lancelot

<http://www.lib.rochester.edu/CAMELOT/lanmenu.htm>

Mise en œuvre de la séquence

Anticipation

La cour

La projection du premier document permet d'introduire les éléments essentiels : l'époque, la Table Ronde, Camelot, les personnages principaux (Arthur, Guenièvre, Lancelot et les chevaliers, Merlin et Viviane, la Dame du Lac). On demande aux élèves de décrire les éléments et les personnages qu'ils identifient : les élèves connaissent suffisamment l'histoire dans ses grandes lignes pour en parler de façon générale.

Laisser les élèves s'exprimer librement dans un premier temps. Cette étape permet à la classe de vérifier le lexique connu tout en employant le présent de description, temps que les élèves manient sans difficulté, ce qui leur permet de se concentrer sur l'environnement historique et les mots à utiliser.

Les mots-clés suivants sont écrits au tableau au fur et à mesure des besoins, ils sont prononcés et répétés (un exercice phonétique est prévu sur leur fiche) : *medieval castle – king – queen – knight – soldier – joker – waiter – stone column – dish – shield – weapon.*

Pour cette activité orale, les élèves utiliseront des verbes d'action courants, au présent en « ing » : il pourra être nécessaire de leur redonner *carry, wear, serve* et *burn*.

Comment Arthur devint roi

Projeter ensuite le second document et attendre que les élèves s'expriment. S'ils ne réagissent pas, les guider en posant, par exemple, les trois questions suivantes :

Who is the young man? What is he doing? What did the legend say?

The young man is Arthur. He is trying to pull the sword from the stone. The legend said that the man who could take the sword was pure enough to/ could/ would become the king of England.

The name of the sword was Excalibur.

La quête

La projection du troisième document permet de donner des informations sur la quête du Graal, mission essentielle des Chevaliers de la Table Ronde. On demande cette fois aux élèves de poser des questions sur les éléments de l'image. On peut couper la classe en deux groupes, l'un posant les questions, l'autre proposant des réponses. On peut également imaginer que tous les élèves posent des questions à l'enseignant. Quelle que soit la méthode choisie, il faudra attirer l'attention des élèves sur deux détails, s'ils ne les ont pas vus seuls : le personnage transparent qui tient le calice, à gauche, et le bateau au loin. Merlin se trouve au second plan avec une femme. Il s'agit de la fée Viviane, la Dame du Lac, qui va emporter Arthur pour l'enterrer à Avalon. Il sera cependant important de bien dire aux élèves qu'il n'y a pas une mais des légendes, basées non pas sur un mais plusieurs textes, datant de plusieurs siècles et qu'il est probable que plusieurs chefs ou rois sont à l'origine de la légende du roi Arthur.

Exemples de questions et de réponses, certaines informations précises seront probablement données par l'enseignant :

Who is the man on the ground? It's King Arthur. He is dead (He was killed by Mordred, his own son).

Is Arthur alone? No, he isn't. There are four ladies around him.

Are they nervous? No, they aren't. They are calm or sad.

Do you know the name of Arthur's wife? Her name was Guinevere.

How do you know that two ladies are queens? They are wearing crowns.

Why is there a black boat in the sea? It's waiting for Arthur's body (it's going to take Merlin to the isle of Avalon where he will be buried).

Who can be the two people on the beach? The man has a beard: he can be Merlin. The lady can be Viviane, the lady of the lake who took Arthur to Avalon.

What is there in the trees on the right of the picture? It's a hand holding a sort of golden glass. It's the chalice/ the grail. It was Arthur and his knights' quest.


Complément d'information : la légende dit que les quatre femmes qui accompagnèrent Arthur à Avalon sont :

- Morgan le Fay, demi-sœur du roi Arthur ;
- La reine de Northgalis, associée de la fée Morgane ;
- La reine des Wastelands, tante de Perceval ;
- Nimue qui emprisonna Merlin sous une pierre.

À la suite de cette activité orale, on proposera aux élèves des exercices écrits de vérification : deux exercices de phonétique, un exercice lexical et un texte lacunaire. Ce résumé de la légende arthurienne leur permettra de mieux comprendre les documents qu'ils vont consulter. Ceci constitue l'activité 1 des fiches distribuées aux élèves. Elle est commune à toutes les fiches alors que les autres activités seront différentes suivant les groupes. **L'activité 1 fait l'objet d'un corrigé séparé.**

Analyse de documents en groupe

En salle multimédia, on répartit la classe en huit groupes homogènes (deux groupes ayant à travailler sur la même fiche). Chaque groupe se voit attribuer une fiche (fiches 1 à 4 ci-dessous) : il faut que chaque groupe trouve des informations concernant un lieu et un personnage appartenant à la légende : sur chaque fiche figurent deux indices visuels (portions d'images figurant sur les pages Web) et les élèves devront identifier ce qu'ils ont sous les yeux. Les groupes disposent alors d'environ une demi-heure pour préparer les réponses aux questions posées sur leur fiche : leur préciser qu'ils peuvent citer exactement le passage du texte en ligne qui correspond à la réponse. Ils devront également noter trois mots dont ils ont eu besoin et qu'ils ne connaissaient pas ; ils les donneront par la suite à la classe lors de la mise en commun.

Après avoir effectué la recherche en ligne, les élèves doivent alternativement présenter leur document et poser des questions à leurs camarades des autres groupes lors de la mise en commun des observations. On indique d'emblée aux élèves qu'ils pourront se servir d'un dictionnaire en ligne, comme celui du CNRS ( <http://dico.isc.cnrs.fr/>) et qu'il est toujours possible de trouver la définition d'un mot en tapant simplement, dans un moteur de recherche comme Google, le mot recherché suivi du mot « *definition* » (sans accent en anglais).

Groupe 1 : La Table Ronde

Ce groupe va devoir chercher des informations dans deux pages web concernant l'une Winchester (lieu présumé de la Table Ronde), l'autre le roi Arthur. Leur fiche contient les illustrations suivantes, qu'ils devront identifier :



Fiche élève du Groupe 1

Corrigé de la fiche élève

Groupe 2 : La mort d'Arthur

Les deux pages web de ce groupe portent sur Bardsey Island (Avalon) et la Dame du Lac. Les illustrations qu'ils devront identifier sont les suivantes :



Fiche élève du Groupe 2

Corrigé de la fiche élève

Groupe 3 : La légende en Bretagne

Ce groupe va devoir trouver des informations dans deux pages concernant Brocéliande et Merlin, et identifier les deux images suivantes :



Fiche élève du Groupe 3

Corrigé de la fiche élève

Groupe 4 : Le plus célèbre des chevaliers

Ce groupe va se documenter sur Bamburgh Castle et Lancelot. Leurs indices visuels seront :



Fiche élève du Groupe 4

Corrigé de la fiche élève

Mise en commun des informations

La deuxième séance commence par l'interrogation sur les acquis du cours précédent. Puis, chaque groupe a quelques minutes pour présenter oralement à la classe les indices visuels qu'il avait, ce qu'ils représentaient et en quoi ils étaient reliés à la légende arthurienne. Dans la mesure où chaque fiche porte sur deux sujets (un lieu et une personne), il est possible d'avoir deux rapporteurs de deux groupes différents pour chaque fiche. Cette intervention orale fera l'objet d'une évaluation. On relève alors les fiches (une par groupe ou une par élève) qui peuvent également être notées.

Tâche finale

On demande aux élèves d'inventer un lieu où se serait passé un événement lié à Arthur. Ils devront faire une fiche complète sous forme d'article de journal, contenant un titre, un chapeau, une illustration (dessin, photo, image inventée ou réelle), un texte (au prétérit) racontant comment eux, journalistes, ont découvert ce lieu, ce qui s'y est passé (événement fictif), quel personnage de la légende (connu ou inventé) est intervenu, les conséquences de cet événement. L'article précisera sur une carte où se situe ce lieu, s'il est possible de le voir, et éventuellement le prix des visites, etc.

Si les élèves ont peu d'inspiration, on pourra leur suggérer des objets « trouvés lors de fouilles » ou à l'occasion d'une randonnée, tels qu'une écaille de dragon ou le manche d'une épée où seraient gravées les lettres « Exca »... ou bien encore un parchemin médiéval, une enluminure, un morceau de couronne... Ils devront utiliser les mots-clés donnés lors de l'activité 1. On peut leur demander d'en utiliser certains obligatoirement. Cette tâche sera évaluée. Elle peut être effectuée en groupe ou individuellement, en classe ou à la maison. Et peut, à nouveau, faire l'objet d'une intervention orale en classe, pour les élèves n'ayant jusqu'à présent pas eu l'occasion de s'exprimer en continu.

Prolongements possibles

Pour les élèves

Il est possible de signaler aux élèves qui s'y intéressent quelques autres lieux existants, liés à la légende :

- **River Glen**
Située dans le Lincolnshire, c'est l'endroit où s'est déroulée, peut-être, la première grande bataille d'Arthur contre les Saxons.
<http://www.earlybritishkingdoms.com/arthur/kabattles.html>
- **Windsor Castle**
En 2005, une équipe de Channel 4 a effectué des fouilles archéologiques et a trouvé les vestiges d'un bâtiment circulaire dont on a pensé qu'il pouvait s'agir de l'endroit où se trouvait la Table Ronde.
http://www.channel4.com/history/microsites/B/big_royal_dig/windsor/windsor_latest.html
- **Tintagel**
La légende dit que c'est en Cornouaille qu'Arthur est né, au château de Tintagel. Toutefois, même si l'on trouve encore à Tintagel les ruines d'un château, celui-ci ne date pas du 6^e siècle...
<http://www.kingarthursknights.com/structures/tintagel.asp>
- **Le Mont St Michel**
Il est dit que le mont est le résultat d'une bataille entre le roi Arthur et un géant.
<http://www.kingarthursknights.com/structures/michaelsmount.asp>
- **Monty Python And The Holy Grail**
Certains passages du film sont compréhensibles tant sur le plan de la langue que sur le plan de la dérision, ainsi le combat entre Arthur et le Prince Noir. Au cas où le collège n'aurait pas le DVD, la séquence peut être visionnée sur YouTube (<http://fr.youtube.com/watch?v=2eMkth8FWno>) et l'on trouvera le script de la scène en ligne également, sur le site Geocities : il s'agit de la scène 4 (<http://www.geocities.com/knightsaysni/mp/grail.txt>).
- **Les châteaux forts**
Ce jeu de piste sur le Web, en interdisciplinarité histoire-anglais, permet aux élèves de percevoir les caractéristiques du château fort, ses fonctions, son évolution, les points communs entre les châteaux forts en France et en Grande-Bretagne.
<http://www.cndp.fr/seconde/interdiscipline/jeuxdepiste/chateauxforts/presentation.htm>

Pour l'enseignant

- **Le Moyen Âge en classe de 5e**
Une expérience interdisciplinaire a été menée en anglais, histoire, maths, technologie et français. Elle est décrite dans ce dossier qui comprend également des fiches pédagogiques et leurs corrigés.
En anglais, les activités tournent autour de la Table Ronde.
<http://www.cndp.fr/seconde/interdiscipline/arthur/accueil.htm>
- **The Camelot Project**
Ce site est le fruit d'une recherche menée à l'Université de Rochester, dans l'état de New-

York, depuis 1995. Il met à disposition une base de données très fournie concernant le sujet : les textes, des images et des bibliographies.

☞ <http://www.lib.rochester.edu/camelot/cphome.stm>

- **Arthurian Legend**

Ce site en anglais, bien illustré, présente la légende de façon simple et complète. Il précise par exemple de façon synthétique quelles sont les sources qui constituent la légende.

☞ <http://www.arthurian-legend.com/>

Fiche enseignant - Corrigé de l'activité 1 (commune à tous les groupes)

Let's recap!

a) What letters aren't pronounced in the following words? Cross them.

KNIGHT – COLUMN – SOLDIER – LIGHT – ARTHUR – CASTLE

b) Write the names that correspond to these phonetic translations.

Camelot – Guinevere – Lancelot – Merlin – round – queen – Arthur – castle – sword – shield

c) Here is the statue of King Arthur. Associate the following definitions with their numbers on the picture.

sword: 3, shield: 1, helmet: 5, gloves: 4, coat of armour: 6, coat of mail: 2.

d) Complete the following summary of Arthur's legend with the 12 following words:

castle – fight – Guinevere – heroes – historians – King – stone – sword – the 6th century – the Holy Grail – the Round Table – waiting

When Arthur pulled out the sword, Excalibur, from the stone where Merlin had put it, he knew he was the King the people were waiting for. He married Guinevere and lived in the castle of Camelot. He decided to fight against the Saxon invaders with his "Knights of the Round Table". With them he also tried to find the Holy Grail, a legendary cup which contained Jesus' blood.

Many different texts tell Arthur's story but historians don't know if he really existed. There are manuscripts which mention a real king in the 6th century but many adventures and heroes in this legend were invented in the 12th century.

Fiche élève du Groupe 1

Activité 1 (commune à tous les groupes)

Let's recap!

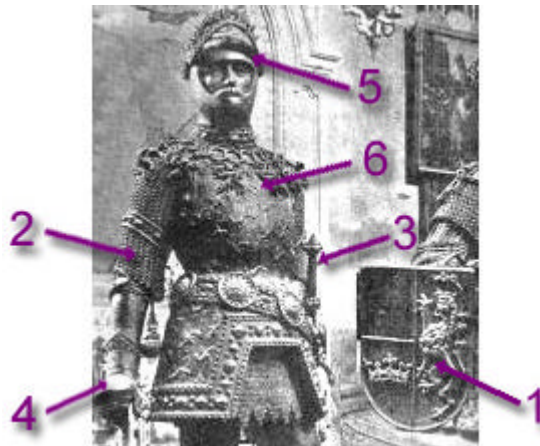
a) What letters aren't pronounced in the following words? Cross them.
KNIGHT – COLUMN – SOLDIER – LIGHT – ARTHUR – CASTLE

b) Write the names that correspond to these phonetic translations.

'kæmələʊt/: *'gwinivɪə/*: *'lɑ m sələʊt/*:
'mɜ :lɪn/: */raʊnd/*: */kwɪ m/*:
'ɑ :θə/: *'kɑ :sl/*: */sɔ :d/*:
/ʃɪ :ld/:

c) Here is the statue of King Arthur. Associate the following definitions with their numbers on the picture.

- A sword is a sort of big knife. It's number...
- A shield is a big metal plate that a soldier carried on his arm. It's number...
- Soldiers wore a helmet to protect their head. It's number...
- They wore metal gloves on their hands. It's number...
- To protect their body, they wore a coat of armour. It's number...
- Under their coat of armour they had a coat of mail. It's number...



d) Complete the following summary of Arthur's legend with the 12 following words:
castle – fight – Guinevere – heroes – historians – King – stone – sword – the 6th century –
the Holy Grail – the Round Table – waiting


When Arthur pulled out the, Excalibur, from the where Merlin had put it, he knew he was the the people were for. He married and lived in the of Camelot. He decided to against the Saxon invaders with his "Knights of". With them he also tried to find, a legendary cup which contained Jesus' blood. Many different texts tell Arthur's story but don't know if he really existed. There are manuscripts which mention a real king in but many adventures and in this legend were invented later, in the 12th century.

Activité 2 du Groupe 1

On the Web...

A famous place

Go to page: <http://www.hants.gov.uk/greathall/great-hall2.html>

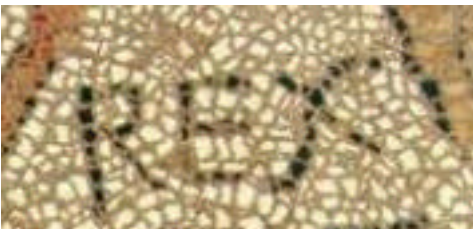
<p>Clue n°1:</p> 	<p>What is it? Where can we find it? In the legend it corresponds to</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Read the first 4 paragraphs of the Web page and find the answers to these questions:

1. When was the Table really built?
2. Why can't it be the real "Round Table"?
3. What is written around the Table?
4. How heavy and how wide is the Table?
5. How old was Arthur when he became King?
6. Why was the Table round?

A famous hero

Go to page: <http://www.timelessmyths.com/arthurian/arthur.html>

<p>Clue n°2:</p> 	<p>What is it? What does the word Rex mean? Where can it be found? Which Arthurian hero does it refer to?</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Read the paragraph entitled "Rise and Fall of Arthur" on the Web page and give the name of:

1. A book that mentions Arthur:
2. The nine countries that formed Arthur's empire:
3. Arthur's foster-brother :
4. The country where Arthur lived when he was a child:
5. The two animals that represented Arthur:

Look at the pictures on the Web page and find what other famous king Arthur was associated with.

What common points did the two kings have?

Now write three words you learnt doing this work with their translation into French:

Corrigé de la fiche élève du Groupe 1

Corrigé de l'activité 1 (commune à tous les groupes)

Let's recap!

a) What letters aren't pronounced in the following words? Cross them.

KNIGHT – COLUMN – SOLDIER – LIGHT – ARTHUR – CASTLE

b) Write the names that correspond to these phonetic translations.

Camelot – Guinevere – Lancelot – Merlin – round – queen – Arthur – castle – sword – shield

c) Here is the statue of King Arthur. Associate the following definitions with their numbers on the picture.

sword: 3, shield: 1, helmet: 5, gloves: 4, coat of armour: 6, coat of mail: 2.

d) Complete the following summary of Arthur's legend with the 12 following words:

castle – fight – Guinevere – heroes – historians – King – stone – sword – the 6th century – the Holy Grail – the Round Table – waiting

When Arthur pulled out the sword, Excalibur, from the stone where Merlin had put it, he knew he was the King the people were waiting for. He married Guinevere and lived in the castle of Camelot. He decided to fight against the Saxon invaders with his "Knights of the Round Table". With them he also tried to find the Holy Grail, a legendary cup which contained Jesus' blood.

Many different texts tell Arthur's story but historians don't know if he really existed. There are manuscripts which mention a real king in the 6th century but many adventures and heroes in this legend were invented in the 12th century.

Corrigé de l'activité 2 du Groupe 1

On the Web...

A famous place

Clue n°1:

What is it? It's a part of a big round painting: it's the globe and sword in Arthur's hand. It's at the top of the circle.

Where can we find it? We can find it in the Great Hall in Winchester.

In the legend it corresponds to the Round Table.

Read the first 4 paragraphs of the Web page and find the answers to these questions:

1. When was the Table really built? It was built in the 14th Century.
2. Why can't it be the real "Round Table"? Because the first written accounts of the Arthurian story appeared in 1130 in Geoffrey of Monmouth's 'History of the Kings of Britain', two centuries before this Table was built.
3. What is written around the Table? The names of the 24 knights are written around the edge.
4. How heavy and how wide is the Table? It weighs 1200kg. It's 5.5 meter wide in diameter.

5. How old was Arthur when he became King? He was 15 when he was crowned at Silchester.
6. Why was the Table round? Arthur seated his knights at a round table so that all should be equal.

A famous hero

Clue n°2:

What is it? It's a part of a Mosaic.

What does the word Rex mean? It means King in Latin.

Where can it be found? This mosaic can be found in Italy.

Which Arthurian hero does it refer to? It refers to King Arthur.

Read the paragraph entitled "Rise and Fall of Arthur" on the Web page and give the name of:

1. A book that mentions Arthur: *Historia regum Britanniae*.
2. The nine countries that formed Arthur's empire: Wales, Scotland, Ireland, Norway, Denmark, Germany, Brittany, Normandy and Gaul.
3. Arthur's foster-brother: Kay.
4. The country where Arthur lived when he was a child: Brittany.
5. The two animals that represented Arthur: the red dragon and the boar.

Look at the pictures on the Web page and find what other famous king Arthur was associated with.

Charlemagne.

What common points did the two kings have? They both had an empire, they both fought to defend their territory, they both had a group of knights (the Twelve Peers, for Charlemagne) and both were very famous in medieval tales.

Fiche élève du Groupe 2

Activité 1 (commune à tous les groupes)

Let's recap!

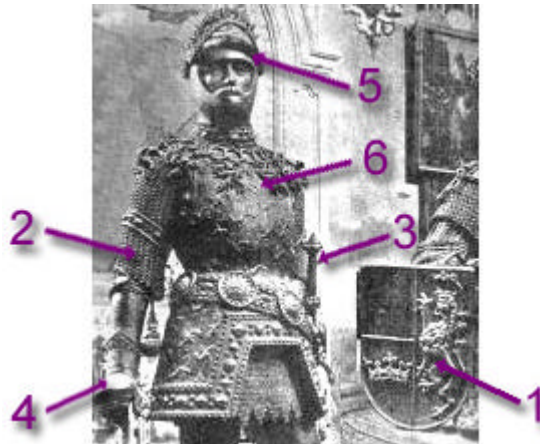
a) What letters aren't pronounced in the following words? Cross them.
KNIGHT – COLUMN – SOLDIER – LIGHT – ARTHUR – CASTLE

b) Write the names that correspond to these phonetic translations.

/'kæmələʊt/: /'gwɪniviə/: /'lɑ mɪsələʊt/:
 /'mɛ :lɪn/: /raʊnd/: /kwɪ m/:
 /'ɑ :θə/: /'kɑ :sl/: /sɔ :d/:
 /ʃɪ :ld/:

c) Here is the statue of King Arthur. Associate the following definitions with their numbers on the picture.

- A sword is a sort of big knife. It's number...
- A shield is a big metal plate that a soldier carried on his arm. It's number...
- Soldiers wore a helmet to protect their head. It's number...
- They wore metal gloves on their hands. It's number...
- To protect their body, they wore a coat of armour. It's number...
- Under their coat of armour they had a coat of mail. It's number...



d) Complete the following summary of Arthur's legend with the 12 following words:
castle - fight - Guinevere - heroes - historians - King - stone - sword - the 6th century - the Holy Grail - the Round Table - waiting


When Arthur pulled out the, Excalibur, from the where Merlin had put it, he knew he was the the people were for. He married and lived in the of Camelot. He decided to against the Saxon invaders with his "Knights of". With them he also tried to find, a legendary cup which contained Jesus' blood. Many different texts tell Arthur's story but don't know if he really existed. There are manuscripts which mention a real king in but many adventures and in this legend were invented later, in the 12th century.

Activité 2 du Groupe 2

On the Web...

A famous place

Go to page: <http://www.earlybritishkingdoms.com/archaeology/bardsey.html>

<p>Clue n°1</p> 	<p>What is it?</p> <p>Where can we find it?</p> <p>In the legend the place corresponds to</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------

Read the paragraph "Tradition" in the Web page and find the answers to these questions:


1. This place is related to two heroes. Who are they?
2. The tradition pretends one of these two heroes is still on the island. Who is it?
3. Where is he/she exactly? What is he/she doing?

Now read the paragraph "The theory" in the Web page and find the answers to these questions:

1. Who brought also Arthur to this island? What for?
2. In the Middle-Ages, there was a greenhouse in the monastery on the island. What was its medical use?
3. What other unique particularity has Bardsey island?

A famous hero

Go to page: <http://www.britannia.com/history/biographies/nimue.html>

<p>Clue n°2:</p> 	<p>What is it?</p> <p>Where can it be found?</p> <p>Which Arthurian hero does it refer to?</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

Read the first two paragraphs in the Web page and find the answers to these questions:

1. Which knight did she look after when he was a child?
2. What did the Lady of the Lake give Arthur?
3. In what country and region did she meet Merlin?
4. What were Merlin's feelings for her?
5. What did he teach her?
6. What did she do with Arthur's sword when he died?
7. Burne-Jones' painting illustrates...
 - a) The Lady of the Lake looking after the knight.
 - b) The Lady of the Lake learning magic with Merlin.
 - c) The Lady of the Lake telling Arthur about his sword.

Now write three words you learnt doing this work with their translation into French:

Corrigé de la fiche élève du Groupe 2

Corrigé de l'activité 1 (commune à tous les groupes)

Let's recap!

a) What letters aren't pronounced in the following words? Cross them.

~~KNIGHT~~ – ~~COLUMN~~ – ~~SOLDIER~~ – ~~LIGHT~~ – ~~ARTHUR~~ – ~~CASTLE~~

b) Write the names that correspond to these phonetic translations.

Camelot – Guinevere – Lancelot – Merlin – round – queen – Arthur – castle – sword – shield

c) Here is the statue of King Arthur. Associate the following definitions with their numbers on the picture.

sword: 3, shield: 1, helmet: 5, gloves: 4, coat of armour: 6, coat of mail: 2.

d) Complete the following summary of Arthur's legend with the 12 following words:

castle – fight – Guinevere – heroes – historians – King – stone – sword – the 6th century – the Holy Grail – the Round Table – waiting

When Arthur pulled out the sword, Excalibur, from the stone where Merlin had put it, he knew he was the King the people were waiting for. He married Guinevere and lived in the castle of Camelot. He decided to fight against the Saxon invaders with his "Knights of the Round Table". With them he also tried to find the Holy Grail, a legendary cup which contained Jesus' blood.

Many different texts tell Arthur's story but historians don't know if he really existed. There are manuscripts which mention a real king in the 6th century but many adventures and heroes in this legend were invented in the 12th century.

Corrigé de l'activité 2 du Groupe 2

On the Web...

A famous place

Clue n°1

What is it? It's a lighthouse.

Where can we find it? On the isle of Bardsey.

In the legend the place corresponds to The isle of Avalon.

Read the paragraph "Tradition" in the Web page and find the answers to these questions:

1. This place is related to two heroes. Who are they? Merlin and the Lady of the Lake.
2. The tradition pretends one of these two heroes is still on the island. Who is it? Merlin.
3. Where is he/she exactly? What is he/she doing? He is resting in a magical glass castle.

Now read the paragraph "The theory" in the Web page and find the answers to these questions:

1. Who brought also Arthur to this island? What for? Morgan Le Fay brought him there to heal him after the battle of Camlann.

2. In the Middle-Ages, there was a greenhouse in the monastery on the island. What was its medical use? Infirmary patients could recuperate in solarium-like conditions.
3. What other unique particularity has Bardsey Island? There is an Apple Tree which has recently been identified as a unique breed. Today, its apples are the rarest in the world.

A famous hero

Clue n°2:

What is it? It's the lady's hair. It's a snake in the lady's hair.

Where can it be found? On a painting by Burn-Jones "The beguiling of Merlin".

Which Arthurian hero does it refer to? The Lady of the Lake.

Read the first two paragraphs in the Web page and find the answers to these questions:

1. Which knight did she look after when he was a child? Lancelot.
2. What did the Lady of the Lake give Arthur? She gave him his magical sword.
3. In what country and region did she meet Merlin? In France/Gaul, in Brittany.
4. What were Merlin's feelings for her? He was deeply in love with her.
5. What did he teach her? He agreed to teach her all his mystical powers.
6. What did she do with Arthur's sword when he died? She reclaimed it and threw it back into her lake. / Excalibur was hurled back to misty waters.
7. Burne-Jones' painting illustrates...
The Lady of the Lake learning magic with Merlin.

Fiche élève du Groupe 3

Activité 1 (commune à tous les groupes)

Let's recap!

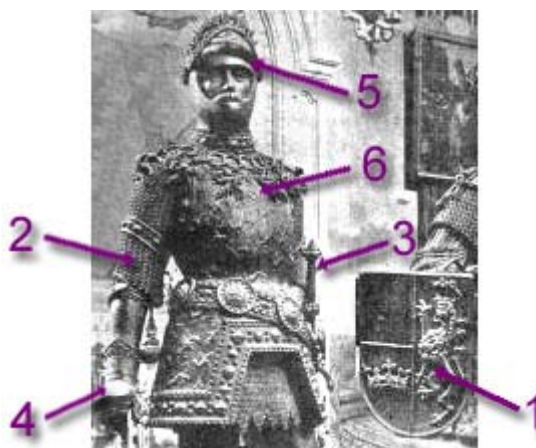
a) What letters aren't pronounced in the following words? Cross them.
KNIGHT – COLUMN – SOLDIER – LIGHT – ARTHUR -CASTLE

b) Write the names that correspond to these phonetic translations.

/'kæmələʊt/: */'gwɪnɪviə/*: */'lɑːnsələʊt/*:
/'mɜːlɪn/: */raʊnd/*: */kwɪm/*:
/'ɑːθə/: */'kɑːsl/*: */sɔːd/*:
/ʃɪld/:

c) Here is the statue of King Arthur. Associate the following definitions with their numbers on the picture.

- A sword is a sort of big knife. It's number...
- A shield is a big metal plate that a soldier carried on his arm. It's number...
- Soldiers wore a helmet to protect their head. It's number...
- They wore metal gloves on their hands. It's number...
- To protect their body, they wore a coat of armour. It's number...
- Under their coat of armour they had a coat of mail. It's number...



d) Complete the following summary of Arthur's legend with the 12 following words:
castle - fight - Guinevere - heroes - historians - King - stone - sword - the 6th century - the Holy Grail - the Round Table - waiting
When Arthur pulled out the, Excalibur, from the where Merlin had put it, he knew he was the the people were for. He married and lived in the of Camelot. He decided to against the Saxon invaders with his "Knights of". With them he also tried to find, a legendary cup which contained Jesus' blood. Many different texts tell Arthur's story but don't know if he really existed. There are manuscripts which mention a real king in but many adventures and in this legend were invented later, in the 12th century.

Now write three words you learnt doing this work with their translation into French:

Corrigé de la fiche élève du Groupe 3

Corrigé de l'activité 1 (commune à tous les groupes)

Let's recap!

a) What letters aren't pronounced in the following words? Cross them.

KNIGHT – COLUMN – SOLDIER – LIGHT – ARTHUR – CASTLE

b) Write the names that correspond to these phonetic translations.

Camelot – Guinevere – Lancelot – Merlin – round – queen – Arthur – castle – sword – shield

c) Here is the statue of King Arthur. Associate the following definitions with their numbers on the picture.

sword: 3, shield: 1, helmet: 5, gloves: 4, coat of armour: 6, coat of mail: 2.

d) Complete the following summary of Arthur's legend with the 12 following words:

castle – fight – Guinevere – heroes – historians – King – stone – sword – the 6th century – the Holy Grail – the Round Table – waiting

When Arthur pulled out the sword, Excalibur, from the stone where Merlin had put it, he knew he was the King the people were waiting for. He married Guinevere and lived in the castle of Camelot. He decided to fight against the Saxon invaders with his "Knights of the Round Table". With them he also tried to find the Holy Grail, a legendary cup which contained Jesus' blood.

Many different texts tell Arthur's story but historians don't know if he really existed. There are manuscripts which mention a real king in the 6th century but many adventures and heroes in this legend were invented in the 12th century.

Corrigé de l'activité 2 du Groupe 3

On the Web...

A famous place

Clue n°1

What is it? A part of a tree / a branch/ a tree trunk.

In what region, in what country can we find it? In Brittany, France.

In the legend the forest was already called The Forest of Broceliande.

Read the paragraph "The Valley-of-No-Return, Gateway to the World of Legends " in the Web page and find the answers to these questions:

1. Why does the place look mysterious? There is fog. The rocks are red and the waters are turbulent and deep. Paths multiply to transform into a labyrinth.
2. Who lived in this part of the Forest of Broceliande? Morgan le Fay did.
3. Why was the place called the Valley-of-No-Return? Because Morgan imprisoned knights in an air bubble or petrified them. They could not return.

In the page, find...

1. What sort of tomb there is on Merlin's tomb: a dolmen
2. What the Spring of Youth gives: eternal youth

3. What romantic meeting happened near the Barenton Spring: Merlin met the fairy Vivian and fell madly in love with her.

A famous hero

Clue n°2:

What is it? It's a part of a lamp.

Where can it be found? In the top left corner of a black and white illustration. In a book by Tennyson, Idylls of the King: Vivien, Elaine, Enid, Guinevere.

Which Arthurian hero does it show? Where? It shows Merlin in his study.

Analyse the Web page and find the answers to these questions:

1. This document is an engraving.
2. Who are George and Louis Rhead? The artists who made this engraving.
3. How is Merlin presented in the text under the image? As the most famous man of all times
4. The flying character represents the fairy Vivian who wanted to seduce Merlin.
5. Merlin was a very powerful wizard and he studied many subjects. Find in the picture an object for each subject of the following list:

Music: a (Celtic) harp

Astronomy: a globe with zodiacal signs, a telescope

Literature: books

Geometry: a compass, a T-square, a protractor

Time: an hourglass

Travelling: the model of a ship

Fiche élève du Groupe 4

Activité 1 (commune à tous les groupes)

Let's recap!

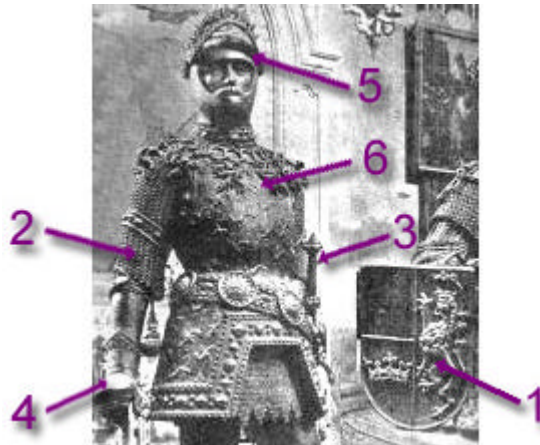
a) What letters aren't pronounced in the following words? Cross them.
KNIGHT – COLUMN – SOLDIER – LIGHT – ARTHUR -CASTLE

b) Write the names that correspond to these phonetic translations.

/'kæmələʊt/: /'gwɪnɪviə/: /'lɑːmsələʊt/:
 /'mɜːlɪn/: /raʊnd/: /kwɪm/:
 /'ɑːθə/: /'kɑːsl/: /sɔːd/:
 /ʃɪld/:

c) Here is the statue of King Arthur. Associate the following definitions with their numbers on the picture.

- A sword is a sort of big knife. It's number...
- A shield is a big metal plate that a soldier carried on his arm. It's number...
- Soldiers wore a helmet to protect their head. It's number...
- They wore metal gloves on their hands. It's number...
- To protect their body, they wore a coat of armour. It's number...
- Under their coat of armour they had a coat of mail. It's number...



d) Complete the following summary of Arthur's legend with the 12 following words:
castle – fight – Guinevere – heroes – historians – King – stone – sword – the 6th century – the Holy Grail – the Round Table – waiting


When Arthur pulled out the, Excalibur, from the where Merlin had put it, he knew he was the the people were for. He married and lived in the of Camelot. He decided to against the Saxon invaders with his "Knights of". With them he also tried to find, a legendary cup which contained Jesus' blood. Many different texts tell Arthur's story but don't know if he really existed. There are manuscripts which mention a real king in but many adventures and in this legend were invented later, in the 12th century.

Activité 2 du Groupe 4

On the Web...

A famous place

Go to page: <http://www.earlybritishkingdoms.com/archaeology/bamburgh.html>


<p>Clue n°1</p> 	<p>What is it?</p> <p>Where can we find it?</p> <p>In the legend it corresponds to.....</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

Read the paragraph entitled “The tradition” in the Web page and find the answers to these questions:

1. What was the first name of this castle?
2. What happened to the knights who tried to enter the castle?
3. How did Lancelot manage to enter the castle?
4. After he freed the prisoners what name did he give the castle?
5. What couple were his most famous visitors? What’s their name in French?
6. Who did Lancelot fall in love with?
7. Where did Lancelot die and where was he buried?

A famous hero

Go to page: <http://www.lib.rochester.edu/CAMELOT/lanmenu.htm>

<p>Clue n°2:</p> 	<p>What is it?</p> <p>What can this portion be found? In a medieval painting? In a 20th century painting? In an engraving? In a watercolour?</p> <p>Which Arthurian hero does it refer to?</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Read the first paragraph in the Web page and find the answers to these questions:

1. Why was Lancelot called “Lancelot of the lake”?
2. His quest for the Holy Grail was not successful because:
 - a) he committed adultery and was not pure enough.
 - b) he was not strong.
 - c) he wasn’t the son of a king.
3. What was the name of Lancelot’s son with Elaine?

Now click on the painting corresponding to Clue n°2:

1. How do we know Lancelot wasn't too late to save Guinevere?
2. Are the colours of the paintings essentially warm colours or cold colours? Why?
3. Guinevere was condemned to be burnt because... she was a witch? She had betrayed Arthur? She had stolen a horse?

Now write three words you learnt doing this work with their translation into French:

Corrigé de la fiche élève du Groupe 4

Corrigé de l'activité 1 (commune à tous les groupes)

Let's recap!

a) What letters aren't pronounced in the following words? Cross them.

~~KNIGHT~~ – ~~COLUMN~~ – ~~SOLDIER~~ – ~~LIGHT~~ – ~~ARTHUR~~ – ~~CASTLE~~

b) Write the names that correspond to these phonetic translations.

Camelot – Guinevere – Lancelot – Merlin – round – queen – Arthur – castle – sword – shield

c) Here is the statue of King Arthur. Associate the following definitions with their numbers on the picture.

sword: 3, shield: 1, helmet: 5, gloves: 4, coat of armour: 6, coat of mail: 2.

d) Complete the following summary of Arthur's legend with the 12 following words:

castle – fight – Guinevere – heroes – historians – King – stone – sword – the 6th century – the Holy Grail – the Round Table – waiting

When Arthur pulled out the sword, Excalibur, from the stone where Merlin had put it, he knew he was the King the people were waiting for. He married Guinevere and lived in the castle of Camelot. He decided to fight against the Saxon invaders with his "Knights of the Round Table". With them he also tried to find the Holy Grail, a legendary cup which contained Jesus' blood.

Many different texts tell Arthur's story but historians don't know if he really existed. There are manuscripts which mention a real king in the 6th century but many adventures and heroes in this legend were invented in the 12th century.

Activité 2 du Groupe 4

On the Web...

A famous place

Clue n°1

What is it? It's a part of the wall of a castle. It's the base of the external wall of the castle.

Where can we find it? It's the castle of Bamburgh, in England.

In the legend it corresponds to Lancelot's castle/ Joyous Guard.

Read the paragraph entitled "The tradition" in the Web page and find the answers to these questions:

1. What was the first name of this castle? Dolorous Guard.
2. What happened to the knights who tried to enter the castle? They had to fight 20 evil knights. They were never successful and were locked up in the nearby Dolorous Prison.
3. How did Lancelot manage to enter the castle? He defeated the 20 knights with the help of several magical shields.

4. After he freed the prisoners what name did he give the castle? Lancelot decided to rename the place as Joyous Guard.
5. What couple were his most famous visitors? What's their name in French? Tristram and Isolde, known in French as Tristan et Yseult.
6. Who did Lancelot fall in love with? Queen Guinevere, Arthur's wife.
7. Where did Lancelot die and where was he buried? He died in France and was buried in Joyous Guard (Bamburgh castle).

A famous hero

Clue n°2:

What is it? It's the hair of a lady.

What can this portion be found? In a 20th century painting.

Which Arthurian hero does it refer to? Lancelot and Guinevere

Read the first paragraph in the Web page and find the answers to these questions:

1. Why was Lancelot called "Lancelot of the lake"? Because he was raised by the Lady of the Lake.
2. His quest for the Holy Grail was not successful because
a) he committed adultery and was not pure enough.
3. What was the name of Lancelot's son with Elaine? Galahad.

Now click on the painting corresponding to Clue n°2:

1. How do we know Lancelot wasn't too late to save Guinevere? The fire hasn't started yet. / The wood isn't on fire yet.
2. Are the colours of the paintings essentially warm colours or cold colours? Why?
Warm colours to evoke the fire.
3. Guinevere was condemned to be burnt because she had betrayed Arthur.

Niveau lycée

Titre : La légende arthurienne : de la réalité à la fiction

Niveau : lycée, B1, B2

Langue : anglais

Objectifs

Cette séquence est conçue pour être réalisée en laboratoire ou salle multimédia. Après une recherche sur les différents éléments (réels et légendaires) du personnage, les élèves travaillent, par groupes, sur différentes adaptations filmiques de cette histoire. Le contenu de la séquence aborde ainsi l'histoire de la Grande-Bretagne, le thème du héros légendaire mais aussi la problématique de l'adaptation filmique. Ces différents aspects peuvent être reliés au thème de l'identité abordé en classe de terminale, mais le sujet étant connu des élèves, la séquence peut être menée, avec des exigences moins importantes, dans le compte-rendu final, dès la classe de seconde.

Linguistiques

- Compréhension écrite : Lecture de textes à la recherche d'informations
- Compréhension orale : Dialogues de film et travail sur la bande son
- Lexique : Chevalerie, magie, bravoure, légende
- Grammaire : « *is said to* »
- Expression orale : Expression spontanée sur la description d'images, puis présentation orale, par groupes, des extraits vidéo étudiés. Un exercice de questions/réponses est possible aussi d'un groupe à l'autre.
- Phonétique : Lettres muettes et diphtongues

Culturels

- La légende arthurienne
- Le film d'aventure et ses différentes formes (film, dessin animé, arodie)

Documents supports

- **Images du roi Arthur**
<http://www.lib.rochester.edu/CAMELOT/arthimages.htm>
Cette page propose un grand nombre d'images (peintures, gravures, dessins) représentant différents moments de la vie d'Arthur et de ses aventures.
- **Histoire et légende du roi Arthur**
<http://www.kingarthursknights.com/items/default.asp>
<http://www.geocities.com/CapitolHill/4186/Arthur/htmlpages/kingarthur.html>
Ces sites fournissent des informations sur le personnage d'Arthur, les objets et les lieux associés à la légende.
- **Les différentes adaptations filmiques** (informations générales)
http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page et <http://www.imdb.com/>
- **Vidéos des différentes adaptations**
<http://www.youtube.com/> et <http://www.movie-list.com/>
Taper « Arthur and the Knights of Justice » puis consulter les vidéos de votre choix.
- **Analyse filmique : les différents plans**
http://bebos.chez-alice.fr/mon_site_web/doc/analysing_a_movie_vocabulary.pdf
- **Prononciation**
<http://www.thefreedictionary.com/>
Ce site permet aux élèves d'accéder aux définitions et à la prononciation des mots.

Mise en œuvre de la séquence (en 2 ou 3 séances)

La séquence se déroule ainsi : une séance où les élèves font, individuellement, une recherche (de type webquest), puis une deuxième où ils font un travail de groupe sur différentes vidéos.

Séance 1

Les élèves font une recherche sur le roi Arthur, en faisant la distinction entre ce qui est historiquement avéré (ou présent dans des livres d'historiens de l'époque et donc parfois à la limite de la légende) et ce qui appartient clairement à la légende (poèmes, romans...). Un travail sur la langue (expressions et prononciation) est également proposé. Les élèves remplissent une première fiche qui est ensuite corrigée en classe entière, à l'oral.

Fiche élève 1 : King Arthur, History or Legend?

Corrigé de la fiche élève 1

Séance 2 (et 3 pour les exposés)

La séance commence par la projection – si la classe dispose d'un vidéo-projecteur – d'images de la légende arthurienne. Cette projection permet de reformuler ce qui a été vu à la séance précédente. Ces images se trouvent sur le lien suivant :

<http://www.lib.rochester.edu/CAMELOT/arthimages.htm>

Le professeur choisit les images correspondant à ce qui aura été vu en classe, les élèves, à l'oral et de façon spontanée, décrivent ce qu'ils voient et trouvent à quel épisode l'image fait référence.

Par exemple :

«Merlin finds the baby Arthur»: *the scene takes place in a forest, there are two old men, one of which is holding a baby in his arms. The baby is the future King Arthur. The legend has it that Merlin raised Arthur.*
«Arthur and the Strange Mantle»: *it refers to the mantle of invisibility which enabled Arthur to see other people without being seen.*

La classe est ensuite divisée en cinq groupes. Chaque groupe travaille sur une vidéo : ces vidéos correspondent à différentes adaptations de la légende (film d'aventure, parodie, dessin animé...). Ils étudient l'extrait et sont invités à repérer différents éléments qui leur permettent, ensuite, de faire une présentation orale au reste de la classe. Ces extraits sont souvent assez riches, il faut donc insister pour que les élèves développent leurs analyses et ne se contentent pas de remplir la grille : il faut les inviter à faire part de toutes leurs remarques lors de leur présentation. Un site leur permet de se familiariser avec le langage d'analyse filmique ; il est donc important de les inviter à repérer des plans particuliers (gros plans, contre-plongées...), notamment lorsqu'ils abordent la mise en scène du personnage d'Arthur. La séance se termine par ces exposés (il se peut que ces exposés nécessitent une troisième séance, selon la rapidité de la classe). Si la salle est munie d'un vidéo-projecteur, les présentations peuvent être précédées du visionnage des vidéos.

Fiche élève 2 : King Arthur in the movies

Corrigé de la fiche élève 2

Prolongements possibles

- On peut également proposer aux élèves de réécrire eux-mêmes une version moderne de la légende : imaginer un Arthur du XXI^e siècle, ses aventures et ses scènes initiatiques. Ce travail peut se faire à l'écrit ou à l'oral, avec pour but la réalisation d'une courte scène (à jouer en classe ou à filmer selon le matériel disponible). Ce travail représente alors la tâche finale du projet.
- Cette séquence peut donner lieu à l'étude de textes littéraires sur la légende arthurienne. Certains sont disponibles en ligne, notamment sur le site suivant :
<http://www.lib.rochester.edu/CAMELOT/arthmenu.htm>

- Les films dont les extraits sont en ligne peuvent également être étudiés de manière plus approfondie.

Fiche élève 1 : King Arthur, History or Legend?

Go to: <http://www.geocities.com/CapitolHill/4186/Arthur/htmlpages/kingarthur.html>.

If you need help for the vocabulary, go to: <http://www.thefreedictionary.com/>

A. Authors: look at the two squares at the bottom of the page

- Which authors are associated with Arthurian History?

- Which authors are associated with Arthurian Legend?

B. Tell the historical version from the Legend

Fill in the following grid. To find the answers, click on the different questions in blue or go to <http://www.kingarthursknights.com/items/default.asp>
Rephrase the information in a few words.

	History	Legend
Arthur		
Merlin		
Guinevere		
Lancelot		
Morgan Le Fay		
The sword in the stone		
Perceval and the Holy Grail		
The Round Table		

C. A short test on Arthurian Legend

Go to:

<http://www.geocities.com/CapitolHill/4186/Arthur/htmlpages/kingarthurlegendthings.html>

1. True or false? Justify.

- The sword was in the water first.
- Perceval could see the divine mysteries in the grail.
- The questing beast is a monster.
- The king could sit in the 'siege perilous'.
- Merlin's coat is considered as a treasure.

2. Find the English translation for:

- "La légende dit que" :
- "La tradition veut que" :
- "On dit que le roi Pellinore recherche la bête glatissante" :
- "On dit qu'Arthur l'a combattue" :

3. Go to <http://www.thefreedictionary.com/> to check the pronunciation (and meaning if necessary) of the following words. Click on ◀ and be careful, all these words are often mispronounced. Repeat them at least twice.

SWORD
BLOOD

KNIGHT
COURAGE

TREASURE

WOUND

LEOPARD

Corrigé de la fiche élève 1 : King Arthur, History or Legend?

A. Authors

- Which authors are associated with Arthurian History?

Poems (cf. Y Gododdin), Geoffrey of Monmouth, Nennius (Historia Brittonum), Wace, Layamon.

- Which authors are associated with Arthurian Legend?

Chrétien de Troyes, Robert de Boron, Lord Tennyson, Sir Thomas Mallory.

B. Tell the historical version from the Legend

	History	Legend
Arthur	<i>Son of Uter Pendragon and Igraine of Cornwall. A brave, courageous warrior 'Dux bellorum' according to the monk Nennius. Fought many battles against the Saxon invaders. No national king.</i>	<i>A wise and powerful king/ giant castle/ His followers: the knights. Wonderful adventures, courtly love; Wisdom: he helped others pass judgement A sinner: cf. Holy Grail and Guinevere's adultery</i>
Merlin	<i>Cf. Geoffrey of Monmouth. A man who used prophecy to gain power. Origin: Welsh Myrddin, a wise man who became mad after a battle. Prophecy about Arthur's victory over the Saxons. A fortune teller, a prophet.</i>	<i>When still a young child, prophecy about the Grail. Saves his mother. A prophet Takes care of the baby Arthur. Helps Perceval fulfill the Grail quest. Locked away by a fairy.</i>
Guinevere	<i>Three queens, named Gwenhwyfar. Abduction by Melwas. Ended up in a nunnery</i>	<i>Love affair with Lancelot invented by Chrétien de Troyes. Guinevere sentenced to death by Arthur, but rescued by Lancelot.</i>
Lancelot	<i>No historical figure named Lancelot</i>	<i>Best of all knights: skilled in arms, chivalry and courtly love. One son, Galahad, who was so perfect that he realised the Grail quest.</i>
Morgan Le Fay	<i>One of the nine maids who helped Arthur get away. A healer.</i>	<i>A healer. Arthur's sister Many love affairs. Magic drinking horn from which no unfaithful lady can drink without spilling. Tried to get rid of Arthur.</i>
The sword in the stone	<i>Different possible explanations: Stone = saxo in latin. So, sword taken from an enemy (a Saxon)'s body. Samaritans' belief in a sword in a stone.</i>	<i>Sword = justice, stone = Christianity Act as a promise to pursue justice. Other version: act as test to prove that Arthur is the true king.</i>
Perceval and	<i>Character named Peredur who didn't ask the significance of the</i>	<i>Perceval as a knight raised in ignorance.</i>

the Holy Grail	<i>head on a platter when brought to Arthur's Court</i>	<i>Fails to see the Graal because he doesn't ask the proper question. NB: Grail different from graal</i>
The Round Table	<i>Round Table who could sit 1,600 knights (fanciful?) Round to suggest equality between the knights.</i>	<i>Table ordered by Merlin, inspired by the Last Supper Table (cf. Graal) Siege Perilous: only the Graal hero can sit there.</i>

C. A short test on Arthurian Legend

Go to:

<http://www.geocities.com/CapitolHill/4186/Arthur/htmlpages/kingarthurlegendthings.html>

1. True or false? Justify.

- The sword was in the water first. TRUE: it was in a lake.
- Perceval could see the divine mysteries in the grail. FALSE: only Galahad could.
- The questing beast is a monster. TRUE. Head of a snake, body of a leopard, hindquarters of a lion, feet of a hart.
- The king could sit in the siege perilous. FALSE. Only Galahad could, after finding the Graal.
- Merlin's coat is considered as a treasure. FALSE. It's Arthur's coat of invisibility.

2. Find the English translation for:

- "La légende dit que" : the legend has it that
- "La tradition veut que" : tradition has it that
- "On dit que le roi Pellinore recherche la bête glatissante" : King Pellinore is said to be pursuing the Questing Beast
- "On dit qu'Arthur l'a combattue" : Arthur is said to have fought it

3. Go to <http://www.thefreedictionary.com/> to check the pronunciation (and meaning if necessary) of the following words. Repeat them.

sword: [s?? d]

knight: [nalt]

treasure: [tre]?]

wound: [wu? nd]

leopard: [lep?d]

blood : [bl^d]

courage: [k^rldz]

Fiche élève 2 - King Arthur in the movies

Group 1: The Sword in the Stone (on YouTube, choose 'The Sword in the Stone Song and Arthur Becomes King')

Group 2: Monthy Python and the Holy Grail

Go to <http://www.movie-list.com/trailers.php?id=montypythonandtheholysgrail>)

Group 3: Excalibur (go to <http://www.youtube.com/>, type 'Excalibur', then choose 'Excalibur film trailer redux')

Group 4: King Arthur and the Knights of Justice

Go to <http://www.youtube.com/>, type 'Arthur and the Knights of Justice', then choose TWO videos: first, 'INTRO', then, 'THE OATH'

Group 5: King Arthur

Go to <http://www.youtube.com/>, type 'King Arthur', then choose 'King Arthur movie trailer'

A. Go to <http://www.imdb.com/> or http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page to find information about the film you are working on. Fill in the first four lines of the grid.

NB: Fill in only the column corresponding to YOUR film.

B. Then watch the extract.

Study how the legend has been adapted using the other lines of the grid to take notes.

Prepare an oral presentation of the film: present the video, sum up the extract, then, analyse the use of the legend. Don't forget to analyse the shots and soundtrack.

If you need help on technical terms, go to

http://bebos.chez-alice.fr/mon_site_web/doc/analysing_a_movie_vocabulary.pdf

C. Oral presentations

Fill in the other columns as you are listening to your friends' presentations.

	The Sword in the Stone	Monthy Python and the Holy Grail	Excalibur	King Arthur and the Knights of Justice	King Arthur
Release date					
Director or producer					
Cast					
Genre					
Nature of the video					
Elements of the Arthurian					

legend					
Originality (if there is some)					
Magic					
Character of Arthur (pay particular attention to shots and soundtrack)					
Medieval style or reference					

Corrigé de la fiche élève 2 - King Arthur in the movies

C. Oral presentations

Fill in the other columns as you are listening to your friends' presentations.

	The Sword in the Stone	Monthy Python and the Holy Grail	Excalibur	King Arthur and the Knights of Justice	King Arthur
Release date	1963	1975	1981	1992	2004
Director (or producer)	Walt Disney	Terry Gilliam	John Boorman	Bohbot Entertainment	Antoine Fuqua
Cast	None	Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam	Nigel Terry, Helen Mirren, Nicholas Clay	None	Clive Owen, Keira Knightley, Ioan Gruffudd
Genre	Animated feature film	Comedy	Adventure	TV cartoon	Action, adventure film
Nature of the video	Song + extract	Trailer	Trailer	Credits + extract	Trailer
Elements of the Arthurian legend	Sword, Arthur, Merlin, Round Table	King, knight, castle (Camelot) Sword (Excalibur) Battles	Arthur, knights, Guinevere, the Lady of the Lake, Merlin, Lancelot, the Round Table, Excalibur, the Grail, the forest...	Arthur, knights, oath, crown, Camelot, Round Table, Merlin, battles	Arthur, Guinevere, Merlin Lancelot, Galahad, battles, castle, Excalibur, stone
Originality (if there is some)	Test (sword pulled twice) An owl friend, Archimedes Boy's wish to escape from his task Mentioning motion picture	Same scene shot several times, ridiculous special effects, extracts from other films, trailer as part of an ad for a Chinese restaurant!	Special effects, but this adaptation is close to the legend.	Football team, black knight, spaceship, science-fiction quality, monsters (dragons)...	Idea of the 'true story' Guinevere being told 'tales' about Arthur
Magic	Light on the stone as the boy pulls the sword	None	Suggested by special effects	Associated to science-fiction, many flashes of light, metamorphosis of the hero	No real magic, the film is supposed to be realistic

Character of Arthur (pay attention to the shots and soundtrack)	Young boy, naive, no wish to become king Cf. crown too big	King in an inferior position (high angle shot)	Powerful	A super-hero, very muscular (looks like Superman!) Thunderstorm when he appears	Arthur as a Roman warrior
Medieval style or reference	Old book, half-timbered houses	Castle, reference to The Seventh Seal by Bergman	Setting and costumes	The crown, he castle, but on the whole, Middle Ages not very present	Setting and costumes, reference to '1600 years ago'

À propos

Conception : Marie-Line Périllat-Mercerot et Claude Renucci (CNDP)

Réalisation : Catherine Douçot, Claude Renucci et Anne Vanaret (CNDP)

Intégration technique : François Thibaud

Intégration éditoriale : Virginie Porcheron

Secrétariat de rédaction : Pascale Langlois

Auteurs :

Primaire : Magali Rougerie

Collège : Marie-Line Périllat-Mercerot

Lycée : Catherine Archambeaud-Vinçon