

Des histoires "étranges": deux nouveaux genres littéraires...

1. "L'épave du Zéphir" de Chris van Allsburg.

L'histoire.

Un promeneur (le narrateur) découvre l'épave d'un bateau au sommet d'une falaise.

Un vieux marin qui fumait la pipe lui raconte comment le bateau a atterri là...

Un garçon qui voulait être le meilleur marin du monde s'échoue sur une île inconnue où les bateaux volent. Il finit par réussir à faire voler le Zéphir. Pour épater les marins du village, il vole au-dessus du clocher. Mais il finit par s'écraser et se casser une jambe.

Vous avez dit étrange?

Des bateaux volent dans une île inconnue.

Pourquoi on y croit?

D'abord, parce qu'on en a envie!

Le garçon qui s'était cassé la jambe est sans doute le marin à la pipe qui a raconté son histoire.

Comme dans "Grande Lalande", au début, est à la première personne singulière.
le narrateur

Le garçon découvre les bateaux qui volent.



La dernière page de l'album :

1	« Belle histoire, constatai-je, tandis que l'homme se taisait pour rallumer sa pipe. « Et qu'arriva-t-il au garçon ? »
5	« Il se cassa une jambe, cette nuit-là. Bien sûr, personne ne crut à son histoire de bateaux volants. Il était plus facile de croire que la tempête l'avait emporté et rejeté jusqu'ici. » Le vieil homme rit.
10	« Non monsieur, le garçon n'a jamais fait grand-chose. Les gens le crurent fou. Il s'occupa à des menus travaux au port. La plupart du temps il était en mer, pour chercher cette île et en rapporter un nouveau jeu de voiles. »
	Une légère brise passa dans les branches. Le vieil homme leva la tête. « Le vent se lève », déclara-t-il. « Il faut que je sorte en mer. » Il ramassa sa canne et je le regardai descendre en boitillant vers le port.
	Dernière page de l'album « L'épave du Zéphyr » de Chris van Allsburg.

Littérature : un autre album de Chris Van Allsburg.

Livre lu : Jumanji

Judith et Pierre

Les personnages
principaux de
l'histoire

Le jeu "Jumanji" aventure.

Que trouvent-ils ?

Il faut aller de jungle à la ville Jumanji quand on commence on doit ~~terminer~~ terminer.

Expliquez avec vos mots la règle du jeu

un lion ~~appart~~ appartenait sur le piano.

Quel est le premier événement étrange

Événements étranges :

1. ~~des~~ ^{des} singe ~~apparaît~~ ^{apparaît} à la cuisine
 2. ~~Il pleure dans la chambre~~ ^{des tonnerres}
 3. Un homme ~~apparaît~~ ^{apparaît}
 4. ~~des rires~~ ^{des rires} ~~apparaît~~ ^{apparaît}
 5. Il y a des serpent
 6. Il y a de la ~~fumée~~ ^{de la fumée} ~~de la fumée~~ ^{de la fumée}
 7. ~~Il trouve~~ ^{Il trouve} ~~un puzzle~~ ^{un puzzle}
 8. ~~Il trouve~~ ^{Il trouve} ~~un puzzle~~ ^{un puzzle}
- (le nombre d'événements ne dépasse pas 8)

Autres événements étranges (pour chacun, écris un mot-clé)

Le jeu s'arrête quand ils sont dans la ville de Jumanji.

Comment le jeu s'arrête-t-il ?

Il le met en ~~dessous~~ ^{derrière} du canapé

Que font-ils du jeu ?

Il le laisse derrière un arbre ?

Que devient le jeu ?

3. La nouvelle « Les villes » de Gérard Klein.

On trouve cette nouvelle dans le recueil "D'étranges visiteurs", éd. Médium.

p 41, la Machine.

"Elle désinfectait minutieusement et détruisait avec un air de fatalité tout ce qui n'était pas de la ville."

"Elle errait et cherchait [...] les espions venus des autres villes, les étrangers."

p 42 à 44.

Un titre : M. Ferrier rencontre un étranger.

Que nous apprend cette discussion ?

Avant : des pays, des empires - des boîtes pour circuler entre les villes.

Aujourd'hui : le temps des villes - des machines assurent leur protection.

Vous avez dit étrange ? L'histoire se passe dans le futur, la vie a changé.

M. Ferrier a-t-il raison de faire confiance à la Machine ?

Oui

Une machine ne fait pas d'erreur.

Page 44.

- Vous êtes un étranger ? (Les lèvres de M. Ferrier se plissèrent.) Je ne crois pas que vous lui échapperez. Elle est extrêmement perfectionnée. Elle connaît tous les habitants par leur nom. Elle ne peut pas se tromper. Elle a une mémoire étonnante. Quand elle rencontre quelqu'un, elle sait immédiatement si c'est un ami ou un... étranger.

- Vous ne trouvez pas cela dangereux ?

- Dangereux ? Seulement pour les étrangers.

- Si elle se trompait ? Si elle vous prenait un jour pour un étranger ?

- Elle me tuerait. Mais elle ne peut pas se tromper.

- Au revoir. J'ai été heureux de parler un instant avec vous.

- Moi de même. Bonne chance. »

Pourquoi ai-je dit bonne chance ? pensa M. Ferrier. Il ne peut pas lui échapper. Il ne peut pas. Il n'a aucune chance.

Il ferma à demi les yeux.

Non

Et s'il y avait un problème technique ?

p 45, M. Ferrier doute de l'infailibilité de la Machine
puis hésite à dénoncer l'étranger.

p 46, souligne tout ce qui montre que M. Ferrier a des remords

Page 46.

(M. Ferrier a indiqué à la Machine par où est parti l'étranger).

«Trahir. Est-ce que cela ne s'appelle pas trahir? dit M. Ferrier en souriant légèrement. Il ne faut pas penser de cette façon. Est-ce qu'on peut trahir un étranger en le livrant à une Machine chargée de vous défendre, vous et votre Ville? Un étranger. La Machine de ma Ville.»

Il baissa les yeux vers le gazon ras. Il entendait le sable craquer lorsque la Machine tournait et freinait. Un virage. A droite. Encore à droite. Le tour du pâté de maisons. Est-ce qu'elle va revenir ici?

Est-ce qu'il s'est échappé? Ce n'est pas possible. Ce serait terrible. Nous serions mal défendus.

Puis il entendit des frôlements légers. Un bruit parfaitement étrange, inconnu, fragile. Un chant d'insecte. Couvrant le raclement lourd de la Machine. Laisant dans le silence des traces irrégulières. Des pas d'homme.

Ils reviennent par ici. Pourvu que... pourvu que cela ne se passe pas dans cette rue, devant moi.

p 48.

M. Ferrier essaie de se convaincre
qu'il a eu raison de dénoncer
l'étranger. Souligne ses
arguments.

Page 48 (la Machine a retrouvé l'étranger).

— Alors je n'ai plus rien à dire. Il est trop tard.

— Bien. Etes-vous prêt?»

Un silence. «Si seulement il y avait un souffle de vent qui fasse grincer des volets, chanter les feuilles des arbres», soupira M. Ferrier.

«Je crois que je suis prêt.»

M. Ferrier entendit la rafale. Il devina la langue de feu, les cendres aspirées, soufflées, projetées à travers les airs. Cela n'avait rien d'effrayant.

«Propre», dit-il. Sa langue était sèche. «C'est de sa faute. C'est de sa faute. A-t-on idée de quitter sa Ville, de se jeter dans la gueule du loup. C'est dommage, pensa-t-il, c'était un gentil garçon. Mais c'est

Qui a été "ridicule"?

(dernière ligne) Lui, J. Ferrier.

Encore des remords, souligne
en rouge.

Lis la fin de la nouvelle à partir des deux dernières lignes de la page 48 (jusqu'à la page 53) puis complète.

	V	F	Explique (justifie) même si c'est juste.
Le dôme est le cerveau de la Ville.	X		Il sait tout sur la Ville, "commande" les Nochi-mes.
La Machine n'obéit ni au dôme ni à personne.		X	Elle obéit au dôme. Quand il est endommagé, les Nochi-mes représentent les "mauvais" idées.
La Machine va tuer tous les habitants de la Ville.	X		Pour elle, il n'y a pas d'habitants donc ils sont étrangers.
Le dôme n'a pas été touché par la bombe.		X	Le dôme n'a plus toute sa mémoire.
M. Ferrier échappe à la Machine.		X	La Machine le tue.

Vous avez dit étrange ?

L'auteur a imaginé que dans le futur les hommes seront "dirigés" par des machines.
L'histoire avertit du danger de trop s'en remettre aux machines, à la technologie.

4. Deux familles d'histoires étranges.

Les histoires de Chris Van Allsburg sont étranges parce que des événements incroyables se produisent : ces histoires appartiennent au genre fantastique.

La nouvelle de Gérard Klein est étrange parce que l'histoire se passe dans le futur : c'est le genre de la science-fiction.

5. Mon avis sur ces histoires étranges.