



HISTOIRES PARTICIPATIVES

La quête du Saint Graal (9 – 10 ans)

Objectifs d'apprentissage

Cette histoire est constituée de quatre parties dont la narration se complexifie au fur et à mesure que les enfants progressent. En passant d'un niveau (partie) à l'autre et en travaillant en petits groupes, les enfants enrichiront l'histoire « La quête du Saint Graal » avec des adjectifs, des adverbes de manière et en créant leur propre fin.

BASE DE L'HISTOIRE

Lisez aux enfants la version simple de l'histoire (la base de l'histoire). Lisez de manière expressive et insistez sur les mots clés (comme **Perceval, chevalier, épée ensanglantée, Graal, refuge, duels**). Faites ensuite travailler les élèves en groupes ou en binômes pour enrichir la base de l'histoire (en commençant par le niveau 1).

Perceval vivait avec sa mère dans une forêt. Un jour, il rencontra un **chevalier** et décida de le suivre jusqu'au château du roi Arthur. Il demanda au roi de faire de lui un chevalier et le roi Arthur accepta.

Perceval voulait les armes du chevalier Vermeil et décida de se battre pour le punir d'avoir versé un verre de vin sur la reine Guenièvre.

Après ce combat, il arriva dans un château. Son propriétaire, le Lord Gorneman de Gorhaut, avait entendu parler de Perceval et souhaitait connaître son histoire. Au fil des jours et des mois, Gorneman devint le maître de Perceval.

Plus tard, Perceval arriva au château de Blanchefleur. Deux voleurs détruisirent son château. Perceval se battit contre les deux hommes, gagna et les envoya au roi Arthur. Il resta quelque temps avec la dame et décida de retourner auprès de sa mère, qui était très triste depuis qu'il l'avait quittée.

Sur la route, il chercha un gué ou un pont. À la place, il trouva un château, à l'aube. Il demanda **refuge** et le Roi Pêcheur l'accueillit. Il l'invita à s'asseoir à sa table. Pendant le dîner, Perceval vit un serviteur entrer dans la pièce avec une **épée ensanglantée** et un précieux **Graal**, ainsi que d'autres objets

extraordinaires. Bien éduqué par Lord Gorneman, il décida de ne pas poser de questions. Le lendemain matin, le château fut vide et Perceval reprit la route.

Dans la forêt, il entendit un cri et reconnut sa cousine qui lui dit qu'il aurait sauvé le roi et son père s'il avait posé des questions sur le Graal. Elle lui apprit aussi que sa mère était morte.

Perceval continua à combattre les chevaliers et à les envoyer au roi Arthur. Peu de temps après, le roi Arthur demanda à l'un de ses chevaliers de trouver Perceval et de lui dire de rentrer à Camelot.

De retour à la cour, pendant le dîner, une affreuse jeune fille vint annoncer à Perceval qu'il avait raté sa chance et qu'il devait aller sauver une princesse retenue prisonnière dans son château.

Pendant cinq ans, il se consacra à des batailles, à des **duels** et à la recherche du Graal. Un jour, il rencontra un vieil homme, son oncle. Il lui dit que sa première erreur avait été d'abandonner sa mère, c'est pour cette raison qu'il n'avait pas pu demander le Graal, mais maintenant qu'il avait compris, tout était pardonné.

NIVEAU 1 : COMMENT SONT-ILS ? (ADJECTIFS)

Chaque groupe d'élèves doit enrichir la base de l'histoire avec des adjectifs. Les mots en **bleu** sont des suggestions (cela peut varier en fonction du niveau de compétence de vos élèves). Décidez du nombre d'adjectifs que vous souhaitez ajouter devant chacun des mots ciblés. Nous recommandons que les enfants choisissent au moins un adjectif.

Perceval vivait avec sa mère dans une **énorme / magnifique** forêt **magique**. Un jour, il rencontra un chevalier et décida de le suivre jusqu'au château du roi Arthur. Il demanda au roi de faire de lui un chevalier et le roi Arthur accepta.

Perceval voulait les armes du **méchant / vilain / bête** chevalier Vermeil et décida de se battre pour le punir d'avoir versé un verre de vin sur la **gentille / douce / courageuse** reine Guenièvre.

Après ce combat, il arriva dans un château. Son propriétaire, le **fameux / courageux / beau** Lord Gorneman de Gorhaut, avait entendu parler de Perceval et souhaitait connaître son histoire. Au fil des jours et des mois, Gorneman devint le maître de Perceval.

Plus tard, Perceval arriva au château de Blanchefleur. Deux voleurs détruisirent son **magnifique / majestueux** château. Perceval se battit contre les deux hommes, gagna et les envoya au roi Arthur. Il resta quelque temps avec la dame et décida de retourner auprès de sa mère, qui était très triste depuis qu'il l'avait quittée.

Sur la route, il chercha un gué ou un pont. À la place, il trouva un **vieux / énorme** château, à l'aube. Il demanda refuge et le Roi Pêcheur l'accueillit. Il l'invita à s'asseoir à sa **grande / table bien remplie**. Pendant le dîner, Perceval vit un serviteur entrer dans la pièce avec une épée ensanglantée et un précieux Graal, ainsi que d'autres objets extraordinaires. Bien éduqué par Lord Gorneman, il décida de ne pas poser de questions. Le lendemain matin, le château fut vide et Perceval reprit la **longue / dangereuse** route.

Dans la forêt, il entendit un cri et reconnut sa cousine qui lui dit qu'il aurait sauvé le roi et son père s'il avait posé des questions sur le **Saint Graal magique**. Elle lui apprit aussi que sa mère était morte.

Perceval continua à combattre les chevaliers et à les envoyer au roi Arthur. Peu de temps après, le roi Arthur demanda à l'un de ses chevaliers de trouver Perceval et de lui dire de rentrer à Camelot.

De retour à la cour, pendant le **somptueux / copieux / délicieux** dîner, une affreuse jeune fille vint annoncer à Perceval qu'il avait raté sa chance et qu'il devait aller sauver une princesse retenue prisonnière dans son château.

Pendant cinq ans, il se consacra à de **dangereuses / nombreuses** batailles, à des duels et à la recherche du Graal. Un jour, il rencontra un vieil homme, son oncle. Il lui dit que sa première erreur avait été d'abandonner sa mère, c'est pour cette raison qu'il n'avait pas pu demander le Graal, mais maintenant qu'il avait compris, tout était pardonné.

NIVEAU 2 : COMMENT AGISSENT-IL ? (ADVERBES DE MANIÈRE)

Chaque groupe d'élèves doit enrichir le texte avec des adverbes de manière. Aidez les enfants à écrire et lisez les adverbes, ainsi que les adjectifs qu'ils ont écrits dans l'exercice du niveau 1. Les mots en **rouge** sont des suggestions (cela peut varier en fonction du niveau de compétence de vos élèves). Nous recommandons que les enfants écrivent au moins un adverbe.

Perceval vivait **paisiblement / joyusement** avec sa mère dans une **énorme / magnifique** forêt **magique**. Un jour, il rencontra un chevalier et décida de le suivre jusqu'au château du roi Arthur. Il demanda au roi de faire de lui un chevalier et le roi Arthur accepta.

Perceval voulait les armes du **méchant / vilain / bête** chevalier Vermeil et décida de se battre pour le punir d'avoir **accidentellement / volontairement / maladroitement** versé un verre de vin sur la **gentille / douce / courageuse** reine Guenièvre.

Après ce combat, il arriva dans un château. Son propriétaire, le **fameux / courageux / beau** Lord Gorneman de Gorhaut, avait entendu parler de Perceval et souhaitait connaître son histoire. Au fil des jours et des mois, Gorneman devint le maître de Perceval.

Plus tard, Perceval arriva au château de Blanchefleur. Deux voleurs détruisirent son **magnifique / majestueux** château. Perceval se battit **férocement / bravement / courageusement** contre les deux hommes, gagna et les envoya au roi Arthur. Il resta quelque temps avec la dame et décida de retourner auprès de sa mère, qui était très triste depuis qu'il l'avait quittée.

Sur la route, il chercha un gué ou un pont. À la place, il trouva un **vieux / énorme** château, à l'aube. Il demanda refuge et le Roi Pêcheur l'accueillit. Il l'invita à s'asseoir à sa **grande / table bien remplie**. Pendant le dîner, Perceval vit un serviteur entrer **précipitamment / fièrement / triomphalement** dans la pièce avec une épée ensanglantée et un précieux Graal, ainsi que d'autres objets extraordinaires. Bien éduqué par Lord Gorneman, il décida de ne pas poser de questions. Le lendemain matin, le château fut vide et Perceval reprit la **longue / dangereuse** route.

Dans la forêt, il entendit un cri et reconnut sa cousine qui lui dit qu'il aurait sauvé le roi et son père s'il avait posé des questions sur le **Saint Graal magique**. Elle lui apprit **tristement / avec émotion** que sa mère était morte.

Perceval continua à combattre les chevaliers et à les envoyer au roi Arthur. Peu de temps après, le roi Arthur demanda à l'un de ses chevaliers de trouver Perceval et de lui dire de rentrer à Camelot.

De retour à la cour, pendant le **somptueux / copieux / délicieux** dîner, une affreuse jeune fille vint annoncer à Perceval qu'il avait raté sa chance et qu'il devait aller sauver une princesse retenue prisonnière dans son château.

Pendant cinq ans, il se consacra **sans relâche / courageusement / totalement** à de **dangereuses / nombreuses** batailles, à des duels et à la recherche du Graal. Un jour, il rencontra un vieil homme, son oncle. Il lui dit que sa première erreur avait été d'abandonner sa mère, c'est pour cette raison qu'il n'avait pas pu demander le Graal, mais maintenant qu'il avait compris, tout était pardonné.

NIVEAU 3 : QUE DISENT-ILS ? (DIALOGUES)

Chaque groupe d'élèves doit maintenant enrichir le texte avec des dialogues. Aidez les enfants à écrire et lisez les dialogues, ainsi que les adjectifs et les adverbes qu'ils ont écrits dans les exercices des niveaux 1 et 2. Les mots en **orange** sont des suggestions (cela peut varier en fonction du niveau de compétence de vos élèves). Nous recommandons que les enfants écrivent au moins une phrase de dialogue.

Perceval vivait **paisiblement / joyeusement** avec sa mère dans une **énorme / magnifique** forêt **magique**. Un jour, il rencontra un chevalier et décida de le suivre jusqu'au château du roi Arthur. Il demanda au roi, « **Pouvez-vous me faire chevalier ?** », et le roi Arthur accepta.

Perceval dit, « **Je veux les armes du méchant / vilain / bête chevalier Vermeil** », et décida de se battre pour le punir d'avoir **accidentellement / volontairement / maladroitement** versé un verre de vin sur la **gentille / douce / courageuse** reine Guenièvre.

Après ce combat, il arriva dans un château. Son propriétaire, le **fameux / courageux / beau** Lord Gorneman de Gorhaut, avait entendu parler de Perceval lui dit, « **Je veux connaître ton histoire** ». Au fil des jours et des mois, Gorneman devint le maître de Perceval.

Plus tard, Perceval arriva au château de Blanchefleur. Elle lui dit, « **Deux voleurs ont détruit mon magnifique / majestueux château** ». Perceval se battit **férocement / bravement / courageusement** contre les deux hommes, gagna et les envoya au roi Arthur. Il resta quelque temps avec la dame et décida de retourner auprès de sa mère, qui était très triste depuis qu'il l'avait quittée.

Sur la route, il chercha un gué ou un pont. À la place, il trouva un **vieux / énorme** château, à l'aube. Il demanda refuge et le Roi Pêcheur l'accueillit. Il l'invita, « **Assieds-toi à ma grande table bien remplie** ».

Pendant le dîner, Perceval vit un serviteur entrer **précipitamment / fièrement / triomphalement** dans la pièce avec une épée ensanglantée et un précieux Graal, ainsi que d'autres objets extraordinaires. Bien éduqué par Lord Gorneman, il décida de ne pas poser de questions. Le lendemain matin, le château fut vide et Perceval reprit la **longue / dangereuse** route.

Dans la forêt, il entendit un cri et reconnut sa cousine. Elle lui dit, « **Tu aurais sauvé le roi et son père si tu avais posé des questions sur le Saint Graal magique** ». Elle lui apprit **tristement / avec émotion**, « **Ta mère est morte** ».

Perceval continua à combattre les chevaliers et à les envoyer au roi Arthur. Peu de temps après, le roi Arthur demanda à l'un de ses chevaliers, « **Trouve Perceval et dit lui de rentrer à Camelot** ».

De retour à la cour, pendant le **somptueux / copieux / délicieux** dîner, une affreuse jeune fille lui dit, « **Tu as raté ta chance. Tu dois aller sauver une princesse retenue prisonnière dans son château.** »

Pendant cinq ans, il se consacra **sans relâche / courageusement / totalement** à de **dangereuses / nombreuses** batailles, à des duels et à la recherche du Graal. Un jour, il rencontra un vieil homme, son oncle, qui lui dit, « **Ta première erreur a été d'abandonner ta mère, c'est pour cette raison que tu n'as pas pu demander le Graal. Maintenant que tu as compris, tout est pardonné.** »

NIVEAU 4 : COMMENT L'HISTOIRE SE TERMINE-T-ELLE ?

Chaque groupe / binôme doit maintenant enrichir le texte en développant la fin. Aidez-les à écrire et lisez-la (les) phrase(s) finale(s) avec les adjectifs, les adverbes et les dialogues que vous avez écrits dans les exercices des niveaux 1, 2 et 3. Les phrases en **violet** sont des suggestions (cela peut varier en fonction du niveau de compétence de vos élèves). Nous recommandons que les enfants écrivent au moins une phrase pour enrichir la fin).

Perceval vivait **paisiblement / joyeusement** avec sa mère dans une **énorme / magnifique** forêt **magique**. Un jour, il rencontra un chevalier et décida de le suivre jusqu'au château du roi Arthur. Il demanda au roi, « **Pouvez-vous me faire chevalier ?** », et le roi Arthur accepta.

Perceval dit, « **Je veux les armes du méchant / vilain / bête chevalier Vermeil** », et décida de se battre pour le punir d'avoir **accidentellement / volontairement / maladroitement** versé un verre de vin sur la **gentille / douce / courageuse** reine Guenièvre.

Après ce combat, il arriva dans un château. Son propriétaire, le **fameux / courageux / beau** Lord Gorneman de Gorhaut, avait entendu parler de Perceval lui dit, « **Je veux connaître ton histoire** ». Au fil des jours et des mois, Gorneman devint le maître de Perceval.

Plus tard, Perceval arriva au château de Blanchefleur. Elle lui dit, « **Deux voleurs ont détruit mon magnifique / majestueux château** ». Perceval se battit **férocelement / bravement / courageusement** contre les deux hommes, gagna et les envoya au roi Arthur. Il resta quelque temps avec la dame et décida de retourner auprès de sa mère, qui était très triste depuis qu'il l'avait quittée.

Sur la route, il chercha un gué ou un pont. À la place, il trouva un **vieux / énorme** château, à l'aube. Il demanda refuge et le Roi Pêcheur l'accueillit. Il l'invita, « **Assieds-toi à ma grande table bien remplie** ».

Pendant le dîner, Perceval vit un serviteur entrer **précipitamment / fièrement / triomphalement** dans la pièce avec une épée ensanglantée et un précieux Graal, ainsi que d'autres objets extraordinaires. Bien éduqué par Lord Gorneman, il décida de ne pas poser de questions. Le lendemain matin, le château fut vide et Perceval reprit la **longue / dangereuse** route.

Dans la forêt, il entendit un cri et reconnut sa cousine. Elle lui dit, « **Tu aurais sauvé le roi et son père si tu avais posé des questions sur le Saint Graal magique** ». Elle lui apprit **tristement / avec émotion**, « **Ta mère est morte** ».

Perceval continua à combattre les chevaliers et à les envoyer au roi Arthur. Peu de temps après, le roi Arthur demanda à l'un de ses chevaliers, « **Trouve Perceval et dit lui de rentrer à Camelot** ».

De retour à la cour, pendant le **somptueux / copieux / délicieux** dîner, une affreuse jeune fille lui dit, « **Tu as raté ta chance. Tu dois aller sauver une princesse retenue prisonnière dans son château.** »

Pendant cinq ans, il se consacra **sans relâche / courageusement / totalement** à de **dangereuses / nombreuses** batailles, à des duels et à la recherche du Graal. Un jour, il rencontra un vieil homme, son oncle, qui lui dit, « **Ta première erreur a été d'abandonner ta mère, c'est pour cette raison que tu n'as pas pu demander le Graal. Maintenant que tu as compris, tout est pardonné.** »

Une fois pardonné, il hérita de la couronne du Roi Pêcheur et put réparer son erreur en posant les bonnes questions devant l'épée ensanglantée et le Saint Graal.

Fin !