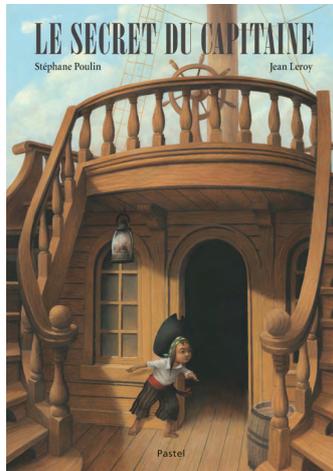


Le secret du capitaine

Stéphane Poulin • Jean Leroy



Valia, la petite orpheline, est mousse à bord de *L'Intrépide*, le célèbre navire du corsaire Basile le Brave. Son quotidien n'est pas de tout repos entre faits d'armes et aventures à travers les mers. Valia veut être forte et courageuse, à l'image du capitaine. Une mésaventure va lui faire découvrir une autre facette de Basile: un secret à chérir précieusement.

Ce dossier a été rédigé par **Catherine Fournié**,
Formatrice 1^{er} degré – Maîtrise de la langue

- 1 Autour du titre
- 2 Autour des illustrations
- 3 Autour de l'histoire
- 4 Autour des émotions
- 5 Autour du Kraken
- 6 Autour d'Eusèbe

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

✉ Contactez-nous: enseignants@ecoledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

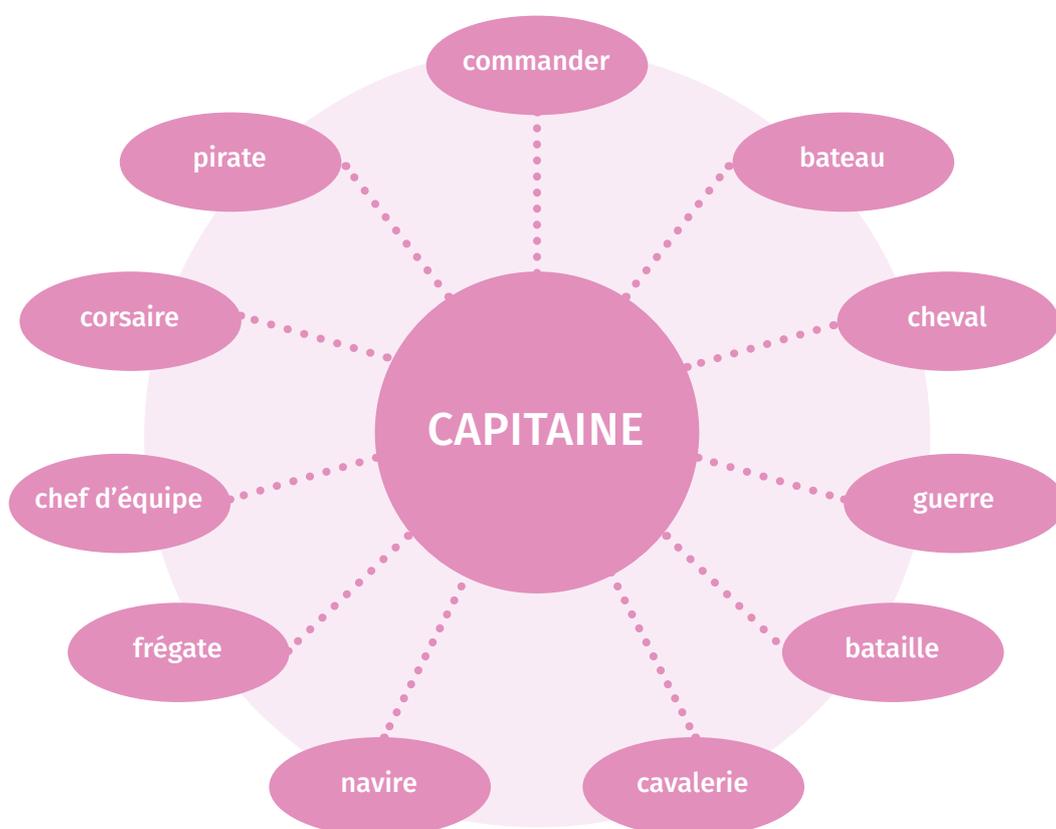
L'album présente des illustrations pleine page grand format, peintes comme des tableaux, où les personnages occupent une place centrale. L'histoire, entre récit initiatique et récit d'aventure, offre un texte émouvant magnifié par les illustrations pleines de force. En marge de cette aventure, le lecteur pourra se plonger dans l'univers de la mer, avec ses créatures fantastiques et les secrets des capitaines et marins. Au-delà de la lecture, on pourra faire ressentir la tendresse qui se dégage du lien se tissant entre les deux personnages au fil de l'aventure. Un album où texte et images, chacun d'une grande finesse, se complètent et s'enrichissent mutuellement.

1 Parler autour des mots

L'enseignant présentera le projet de lecture: «*Nous allons lire un album dont le titre est: Le secret du capitaine. Nous allons réfléchir à ce que ce titre évoque pour chacun de nous.*»

Lancer une recherche collective autour du mot «**capitaine**». On pourra faire la liste des mots par association d'idées. Ces mots seront notés au tableau. Aborder aussi le genre du mot. Un capitaine peut-il être une femme? Pourquoi?

Exemple:



SÉANCE 1

Autour du titre

Objectifs

- Travailler le sens des mots.
- Installer un univers de référence.
- Susciter le désir de lire.

Matériel nécessaire

Affiche ou cahier
Feutre ou crayons
pour dessiner

Temps et mise en place

- 1 20 min, en collectif
- 2 20 min, en individuel

Apprentissage

- Utiliser ses savoirs et expériences pour étayer sa réflexion.

Dans un second temps, toujours collectivement, on s'interrogera sur le sens du mot « **secret** ».

Qu'est-ce qu'un secret? Peut-on révéler un secret? Si oui, est-ce une trahison? Faut-il se fâcher quand quelqu'un révèle un secret? Y a-t-il des bons et des mauvais secrets? Peut-on avoir des secrets envers ses amis? Ses parents? Un secret peut-il gâcher la vie? Certains secrets peuvent-ils être dangereux? Doit-on tout dire de sa vie? Donner des exemples de secrets, de révélations de secrets et des conséquences. Avec des plus grands, on pourra parler des secrets et des réseaux sociaux.

Cette notion de secret est importante dans la vie de l'enfant. Il pourrait être très intéressant d'y revenir notamment dans le cadre d'une discussion à visée philosophique.

À retenir: le secret est essentiel, chacun a son jardin secret, le lieu où l'on cultive ses rêves. C'est le monde de l'intime et tout ce que l'on ne dit pas de soi ne constitue pas forcément un secret. Il conviendrait de faire la palette des secrets afin de pouvoir aborder les choses que l'on peut être amené à cacher, par peur, par honte, etc. et qui peuvent devenir des secrets dangereux pour soi et les autres (maltraitance...).

Les idées abordées dans la discussion seront consignées dans un cahier de production d'écrit ou sur une affiche.

2 Dessiner, écrire autour des mots

Dans un deuxième temps, on amènera les enfants à utiliser ce qui a été dit au cours de la discussion autour des mots « capitaine » et « secret ». Pour revenir au titre du livre, chacun individuellement sera invité à dessiner son capitaine et à écrire son secret.

Consigne: « Dans un court texte, fais le portrait de ton capitaine: qui est-il/elle? Comment se nomme-t-il/elle? Que fait-il/elle? Quand et où vit-il/elle? Explique le secret que ton capitaine détient. Une fois le texte écrit, dessine ton capitaine. »

Textes et dessins seront lus et observés collectivement puis conservés pour constituer la mémoire du travail effectué autour du titre. Remarquer les textes dont les capitaines sont des femmes, faire expliciter ce choix et le discuter en collectif classe.

SÉANCE 2

Autour des illustrations

Objectifs

- Observer.
- Décrire.
- Formuler des hypothèses.
- Lire des images.

Matériel nécessaire

Les illustrations
Un moyen de projection
L'album

Temps et mise en place

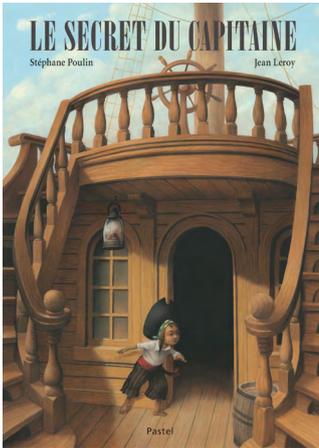
- 1 10 min, en collectif
- 2 20 min, en collectif
- 3 10 min, en collectif, magistral

Apprentissages

- Élaborer une représentation mentale du récit à partir des illustrations.
- Mettre en relation des informations.

1 Le titre du livre et l'illustration

Lire le titre, regarder l'illustration. Que dire du lien titre et illustration? Que représente l'illustration? Qui est le personnage? Fille? Garçon? Adulte? Enfant? Que dire de son chapeau? De sa tenue vestimentaire? Où est ce personnage? Quand cette scène peut-elle se passer?



La scène se déroule sur un vaisseau. Vaisseau corsaire ou pirate? Quel indice pour nous aider à trancher? Peut-être le chapeau de la petite fille qui ne porte pas de tête de mort. L'occasion de faire la différence entre corsaire et pirate. C'est un vaisseau du passé, il est en bois avec un gouvernail. On voit un tonneau de bois et une lanterne. La fillette semble être une matelote ou une mousse en raison de son pantalon effrangé et de ses pieds nus. Elle semble guetter ou attendre quelque chose.

2 Le titre du livre et l'illustration

A. Premier enchaînement

Une fois cette observation collective effectuée, on proposera de regarder les illustrations de l'histoire comme un film (en **annexe**). Expliquer qu'il s'agit dans un premier temps de regarder afin d'essayer de se faire un film dans sa tête. Les illustrations seront projetées dans un enchaînement assez rapide.

B. Projection commentée

Dans un second temps, on repassera le film des illustrations en faisant des arrêts sur image pour commentaires et questionnements. Laisser les enfants réagir, poser des questions, formuler des hypothèses.

3 Lecture de l'album

On terminera par une lecture magistrale de l'album. L'enseignant veillera à maintenir une lecture en continu sans interruption; texte et image en simultané. Après la lecture, laisser venir les réactions et chacun exprimer ce qu'il a compris de cette histoire.

Afin de prolonger le travail de lecture et de compréhension, à l'issue de cette séance, l'album sera laissé en libre accès pour des relectures individuelles.

SÉANCE 3

Autour de l'histoire

1 Reformulation – rappel de récit

Après la lecture, on demandera aux enfants de dire tout ce dont ils se souviennent, comme ça leur vient. Les souvenirs de lecture seront notés au tableau ou sur une affiche; les mots rappelés pourront être mis dans une boîte à mots de l'histoire.

Une fois cette évocation terminée, on mettra en place un rappel de récit à l'oral avec ou sans l'étayage des illustrations et des notes prises précédemment. On veillera à ce que les enfants structurent le récit dans le temps et restituent les relations causales.

Ces différents rappels de récits pourront être enregistrés. De nombreuses variantes d'organisation sont possibles, rappel de récit oral, individuel ou collectif, puis rappel de récit écrit individuel ou collectif.

2 Relecture de l'album

Une relecture individuelle ou en petits groupes sera mise en place. Celle-ci a pour but de fixer le récit en mémoire.

3 Questionnement et échanges

Par le questionnement, on cherchera à établir les éléments principaux de l'histoire: les personnages, les actions, les lieux, le temps, le dénouement.

Le livre s'ouvre sur une double page où l'on voit le capitaine qui tient la barre, les yeux dans le vague ou sur la ligne d'horizon et une petite fille, Valia, suspendue aux cordages, à l'horizontal, longue vue à la main. La jeune Valia est mousse. Chercher ce qu'est un-e mousse à bord d'un vaisseau.



ecoledesloisirsalecole.fr

Le secret du capitaine - Stéphane Poulin et Jean Leroy

Objectifs

- Comprendre, interpréter.
- Faire émerger les ressentis de lecture.
- Construire la carte sémantique de l'histoire.

Matériel nécessaire

L'album

Temps et mise en place

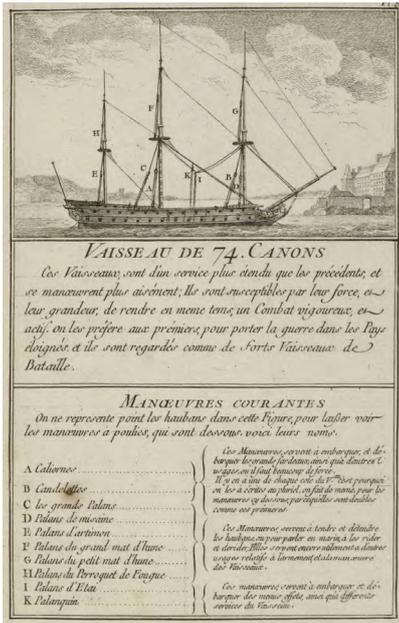
- 1 10 min, en collectif
- 2 20 min, en collectif
- 3 10 min, en collectif, magistral

Apprentissages

- Mettre en relation des informations.
- Apprendre à mettre en mémoire les informations successives pour fabriquer une représentation mentale cohérente de l'histoire.



La croisière du Navigator,
Buster Keaton, 1924



Par Nicolas Ozanne (1728-1811),
Gallica.fr, Domaine public

On notera que la position de Valia est un clin d'oeil à La croisière du Navigator, film de Buster Keaton sorti en 1924.

Le vaisseau se nomme *L'Intrépide*. Chercher si ce bateau a existé. On trouvera que *L'Intrépide* est un nom de vaisseau courant pour les navires flibustiers ou corsaires. On dénombre au moins 9 vaisseaux *Intrépide*. Le 4^e vaisseau *Intrépide* était un vaisseau de ligne de 74 canons, à deux ponts, de la Marine royale française qui a mené de nombreux combats. Il a brûlé en 1747 sous le feu de l'ennemi.

Quelles sont les actions des personnages? Peu d'actions dans cette histoire: deux actions passées: la capture d'un ennemi et la victoire sur le Kraken, et une action présente: le feu à bord du bateau. Assez pour justifier le nom du capitaine, Basile le Brave.

Difficile de situer le temps de l'action mais on peut supposer que cela se passait au temps des corsaires soit aux XVII^e et XVIII^e siècles.

Le lieu de l'action n'est pas non plus nommé, mais on sait que le Kraken est une créature des mers du Nord.

Ce temps d'échange doit permettre de faire émerger la façon dont les enfants ont reçu cette histoire, ce qu'ils ont compris et ressenti. Dégager l'idée qu'il s'agit plus d'une aventure « sentimentale » qu'une série de péripéties ou de batailles d'un capitaine de vaisseau.

On pourra pour finir mettre en place des groupes de travail autour de différents thèmes:

- Recherche sur les navires *Intrépide*
- Recherche sur le métier de mousse, de capitaine
- Recherche sur la différence entre corsaire et pirate

On cherchera dans cette séance à cerner les sentiments qui animent les personnages. Les émotions et sentiments des personnages seront étudiés à partir des illustrations. Il serait plus facile de pouvoir projeter celles-ci afin de mener un travail collectif. On peut aussi travailler en ateliers avec un album par atelier ou une reproduction papier par atelier.

1 Sur la piste du personnage de Valia

Essayer de cerner les émotions et sentiments qui l'animent et le lien qu'elle entretient avec Basile le Brave.



1. **Admirative**: mousse toujours prête à seconder son capitaine. Elle fait tout comme lui, pour être aussi brave en terrassant son adversaire à coup de lance-pierres!
2. **Aussi forte** en s'entraînant à manier l'épée.
3. **Visage inquiet** mais toujours au côté de son capitaine, même dans les moments difficiles.
4. **Faisant preuve de bravoure** comme Basile, elle remonte à bord sans hésiter, avec courage.



5. **Inquiétude et détermination**: elle cherche son capitaine sans peur au milieu des flammes.
6. **Émue**: elle se transforme en secouriste sans hésiter. Elle sait décider.
7. Finalement, on retrouve **une petite fille apaisée** qui semble avoir trouvé un papa.

SÉANCE 4

Autour des émotions

Objectif

- Comprendre et interpréter les émotions des personnages.

Matériel nécessaire

L'album
Illustrations à projeter

Temps et mise en place

- 1 **15 min**, en collectif
- 2 **15 min**, en collectif
- 3 **20 min**, en atelier par petits groupes

Apprentissage

- Apprendre à comprendre, nommer et verbaliser ses propres émotions ou celles des autres.

Que conclure? Le visage de Valia semble toujours confiant, voire heureux. On sent qu'elle admire Basile le Brave, qu'elle le veut comme papa car elle est orpheline et elle sait qu'elle doit être digne de lui car un capitaine ne fait pas de sentiments et pourtant...

Pour conclure, on pourra chercher les mots ou faire repérer les mots des émotions que semblent éprouver Valia.

peur
colère
amour
amitié

tristesse
mélancolie
angoisse
frayeur

détermination
confiance
admiration
honte

sérénité
énergie

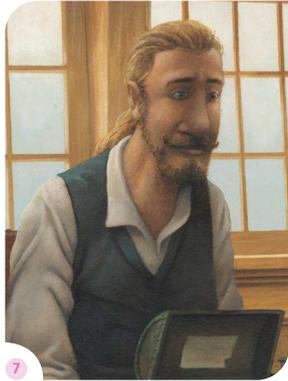
2 Sur la piste de Basile le Brave



1. Observons le capitaine: qu'exprime son visage, son regard? Il semble **déterminé**, concentré sur le lointain. Apparemment indifférent à la petite mousse en équilibre dans les cordages.
2. **Brave** face à l'ennemi, courageux, déterminé, ferme et digne face au monstre.



3. **Pensif et déterminé**: à quoi pense-t-il? Qu'éprouve-t-il?
4. **Épuisé** mais mission accomplie.
5. **Énergique, déterminé, courageux**: Basile se dépasse pour sauver celle qui est venue le secourir.



7. Reconnaissant, ému : il ouvre son coffre, prêt à livrer et délivrer son secret.

8. Serein, apaisé heureux d'avoir ouvert son cœur et son coffre, d'être allé au bout de sa quête. Attentif à sa petite Valia.

Pour conclure, on cherchera également les mots des émotions que semblent éprouver Basile le Brave :

peur
colère
amour
amitié
tristesse

mélancolie
angoisse
frayeur
détermination
confiance

admiration
honte
sérénité
énergie
fierté

énergie
tendresse

Toutes ces émotions ont conduit nos deux personnages à partager un sentiment affectif réciproque. Valia a choisi son père adoptif. La dernière illustration est pleine de douceur et de bonheur partagés. Le calme et la sérénité de deux êtres qui se sont trouvés.

Pouvait-on s'attendre à une telle histoire ? Que dire de l'aventure racontée ? Aventure de capitaine ou aventure humaine ? Basile le Brave est-il un capitaine au cœur tendre ou non ? Que dire de son secret ? Les capitaines corsaires conservent-ils souvent un doudou dans leur coffre-fort ?

3 Émotions et sentiments

Faire la différence entre les deux termes: l'émotion est un trouble ponctuel que l'on ressent en réaction à un événement, tandis que le sentiment est un état affectif qui dure plus longtemps. On fera donner des exemples.

On proposera aux enfants des ateliers centrés sur les émotions.

A. Atelier mime

À tour de rôle devant le groupe, venir mimer une émotion, attitude, expression de Valia ou de Basile le Brave. Les autres devront découvrir de quelle émotion il s'agit et à quelle scène de l'album cela se rapporte.

Gestuelle, posture, tic... sont à utiliser pour mimer.

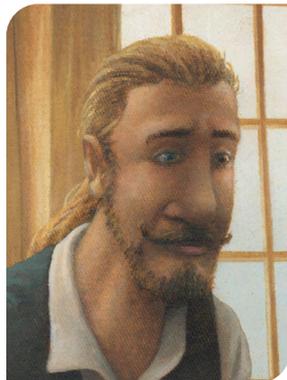
B. Atelier art et émotion

- Choisir une des émotions éprouvées par Valia ou Basile le Brave.
- Utiliser les ressources numériques pour chercher une image, un tableau qui illustre cette émotion.
- Présenter son choix et l'expliquer.

C. Atelier émotion et écriture

Décrire l'expression du visage de Basile le Brave en quelques phrases.

Écrire un court texte décrivant les manifestations physiques d'une émotion sans nommer l'émotion. Utiliser les sensations pour faire ressentir l'émotion. Les textes seront lus à tous. Il s'agira de découvrir l'émotion décrite.



Objectifs

- Approfondir sa compréhension.
- Enrichir sa culture littéraire.

Matériel nécessaire

L'album : double page avec le Kraken

Temps et mise en place

- 1 15 min, en collectif
- 2 15 min, par groupe
- 3 20 min, en individuel

Apprentissages

- Être actif dans sa lecture.
- Questionner, chercher à faire des liens.

1 Observer

Projeter l'image du monstre combattu par le capitaine. Quel est cet animal? S'agit-il d'une créature fantastique, monstrueuse ou d'un animal réel? Qui a déjà vu un animal semblable? Pourquoi le capitaine se bat-il avec cet animal?



On fera décrire l'animal. Cet animal a une tête, des bras appelés tentacules, chacun recouvert de deux rangées de ventouses, des yeux et une bouche appelée bec. La peau rosée semble lisse. Certains auront peut-être reconnu une pieuvre ou un poulpe. Les pieuvres existent-elles? Ici, qu'est-ce qui semble très particulier? Comparer la taille du capitaine et la taille de l'animal. Les pieuvres existent bien, mais c'est la taille de l'animal qui est fantastique. On voit que le monstre est sûrement plus gros que le bateau car tout son corps n'est pas visible. Sa tête est aussi grosse que la coque du navire. Il a des tentacules monstrueux. Néanmoins, si sa taille a un caractère effrayant, l'animal dont l'expression est presque humaine semble épuisée, ses tentacules sont prisonniers des cordages lancés par le capitaine, seul à lutter, tout petit sur son navire.

2 Recherche autour de la pieuvre et du Kraken

Faire la distinction avec les enfants de ce qui est vrai (les pieuvres existent) et de ce qui relève du fantastique (la taille de l'animal – son nom « Kraken »). En petits groupes, lancer une recherche documentaire sur la pieuvre.

Consigne: utilise les ressources de la bibliothèque ou numériques pour compléter la fiche documentaire sur la pieuvre (en [annexe](#)).

Raconter aux enfants la légende du Kraken (voir en **annexe**) et observer les illustrations du XIX^e siècle qui mettent en scène le Kraken. À comparer avec l'illustration de l'album.



À gauche: image extraite de l'exposition « Monstres marins » de la BNF <http://expositions.bnf.fr/lamer/bornes/feuilletoirs/pieuvres/01.htm>

À droite: illustration extraite *Vingt Mille Lieues sous les mers*, Jules Verne. Gravure de Henri Hildibrand d'après Neuville et Riou, 1877.

Consigne: Dessine le Kraken. Complète ensuite sa fiche documentaire (**annexe**).

Toutes les fiches seront rassemblées, observées, lues, commentées.

3 Les créatures fantastiques marines

Collectivement, dresser un inventaire des créatures marines ou monstres marins connus des enfants et les œuvres dans lesquelles elles sont présentes: les sirènes, les poissons de taille gigantesques avec de grandes dents, les calmars géants... On retrouve le Kraken dans le film *Pirate des Caraïbes* ou dans le roman de Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*.

Pendant longtemps, la mer est apparue comme un monde effrayant peuplé de monstres marins. De nombreuses légendes et mythes ont traversé les siècles. Au Moyen Âge, les mappemondes, puis plus tard les cartes marines de la Renaissance, étaient illustrées de monstres divers.

On pourra éventuellement projeter un imagier des monstres marins et des sirènes. (Voir les feuilletoirs des expositions virtuelles de la BNF.) Des recherches complémentaires peuvent être faites avec le livre *Les animaux des mers profondes* (éditions Pastel).

Consigne: Dessine ta propre créature fantastique marine. Tu peux t'aider des matrices en **annexe**. Donne un nom à ta créature et fais une brève description de ses caractéristiques physiques et de ses exploits.

SÉANCE 6

Autour d'Eusèbe

Objectifs

- Mieux comprendre l'histoire.
- Clarifier un personnage.
- Enrichir sa culture.

Matériel nécessaire

L'album
Les quatre dernières doubles pages à projeter

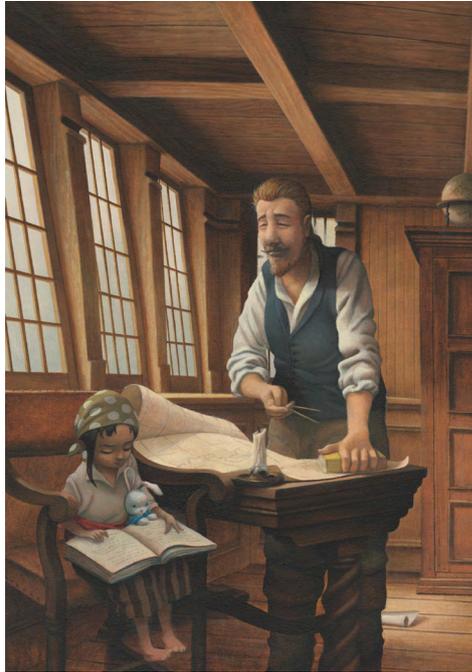
Temps et mise en place

- 1 20 min, en collectif
- 2 20 min, en individuel

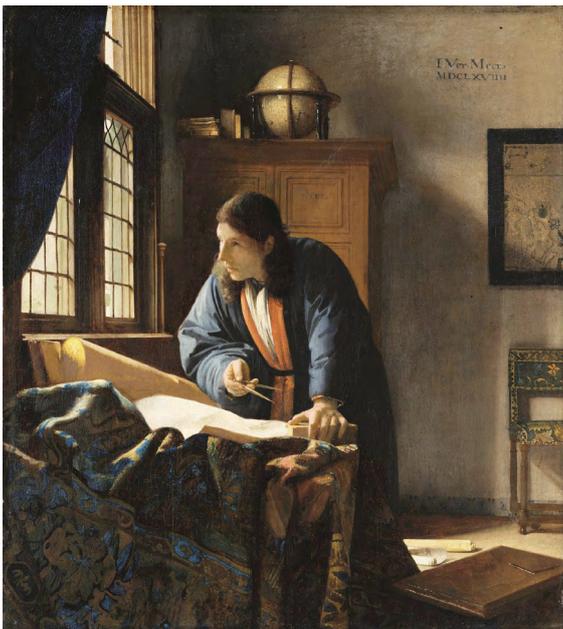
Apprentissages

- Établir des liens avec ses expériences.
- Formuler des hypothèses.
- Imaginer.

1 Relire les quatre dernières pages de l'album : illustrations et textes



Collectivement, observer Eusèbe. Qui est-il? Pourquoi est-il enfermé dans un coffre? Que dire de son expression? A-t-il toujours vécu dans le coffre? Pouvait-on s'attendre à ce qu'il soit le secret de Basile le Brave? Pourquoi? Pourquoi est-il si précieux pour Basile et pourquoi souhaite-t-il à son tour offrir Eusèbe à Valia?



On notera que l'illustration de Stéphane Poulin est en lien direct avec *Le Géographe*, célèbre tableau de Johannes Vermeer.

Le Géographe, Johannes Vermeer, peint vers 1168-1669

A. Que symbolise le doudou ?

Souvent à la naissance, on offre un doudou au bébé. C'est un symbole de tendresse, de douceur et de réconfort. On pourra entamer une discussion autour des doudous des enfants de la classe. Qui a eu ou a encore son «doudou» de naissance ?

On cherchera ensuite à aller plus loin pour voir comment auteur et illustrateur utilisent le patrimoine culturel pour créer leur propre œuvre et faire découvrir qui est Eusèbe dans la littérature.

Eusèbe est un personnage d'une célèbre bande dessinée, *De capes et de crocs*, parue en 1995. Eusèbe est un lapin naïf et rusé, compagnon d'aventure des deux héros de la BD. Il a une cape et une épée.

L'auteur Jean Leroy fait-il un clin d'œil à ce personnage ?

B. On continuera en menant une recherche sur les superstitions marines.

Pourquoi l'équipage ne doit-il pas être au courant de la présence d'un lapin à bord ?

Au-delà de l'autorité du Capitaine qui pourrait être mise à mal si l'on savait qu'il avait un doudou, le fait que ce soit un lapin serait une catastrophe. En effet, les marins ont de nombreuses superstitions. Parmi elles, le lapin a pour réputation de porter malheur sur les flots. Le mot «lapin» ne doit même jamais être prononcé sur un bateau. Autrefois, les marins embarquaient des bœufs, des poules, des lapins... en mer. Cela leur permettait d'avoir de la nourriture fraîche durant les longs mois de navigation. Seulement, parfois, ces animaux s'échappaient dans la cale. Ces rongeurs grignotaient alors ce qu'on appelle les étoupes, de la filasse trempée dans du goudron qu'on mettait entre deux planches pour que la coque du bateau soit étanche. Quand il n'y avait plus d'étoupes, des entrées d'eau se faisaient dans la coque et le navire pouvait couler.

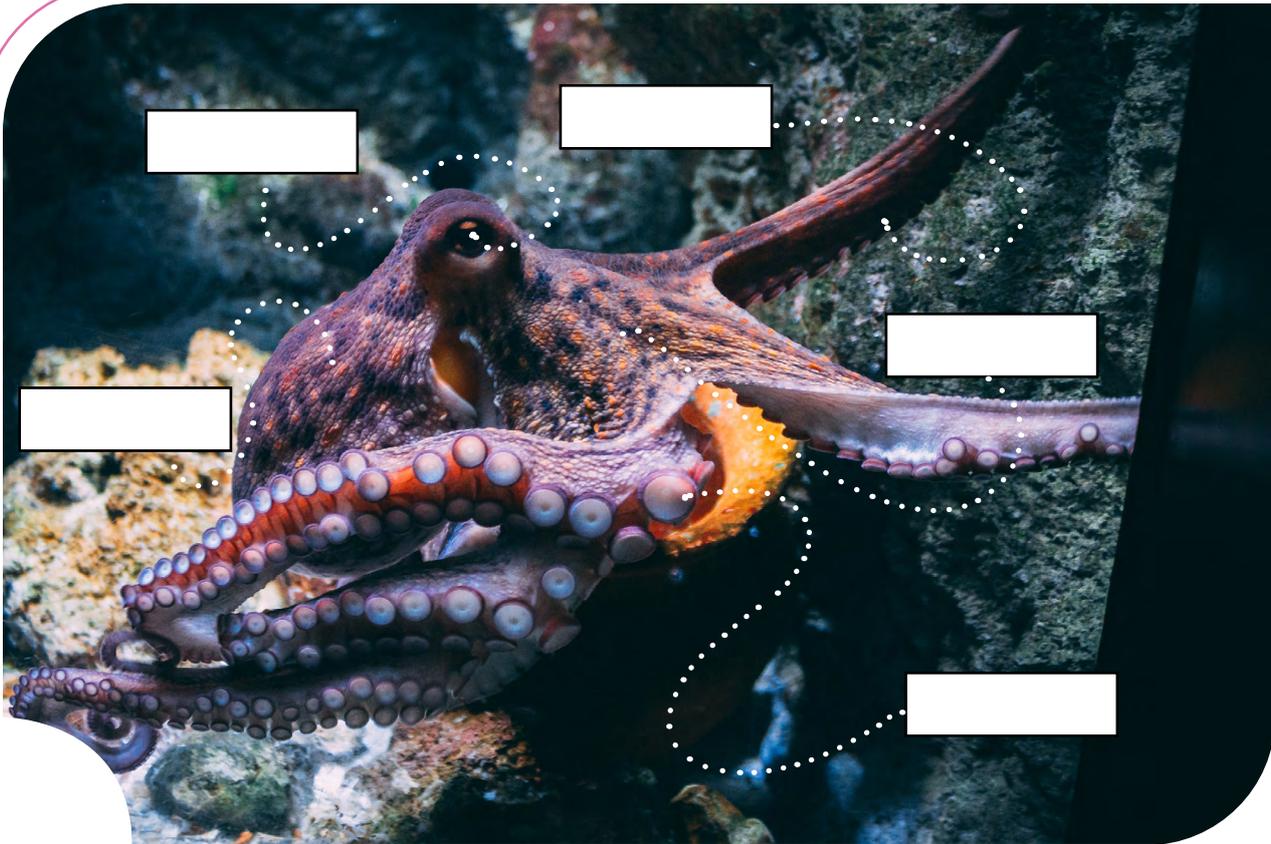
2 Production d'écrit : Eusèbe se présente

Consigne : Imagine que tu es Eusèbe. Écris un court texte pour te présenter et raconter ta vie.



Film des illustrations de l'histoire





Sur la photo de la pieuvre, placer les mots :

Tentacule

Ventouse

Œil

Bec

Corps

CARTE D'IDENTITÉ

Nom :

Lieu de vie :

Taille :

Dessine une pieuvre :

Complète les rubriques :

alimentation

mode de
déplacement

caractéristiques

Dessine le Kraken

Complète selon ton imagination les rubriques ci-dessous :

descriptif physique

**habitudes et lieu de vie
comportements, traits de caractères...**

Légende du Kraken

Le Kraken (ou Craken) est une créature marine tirée des légendes scandinaves du Moyen Âge et apparaissant dans les eaux du Nord de l'Europe. Ce monstre, craint de tous les pêcheurs de l'époque, mesurait des dizaines de mètres de long et pouvait atteindre la taille d'une petite île.

Les légendes vikings décrivent le kraken comme une créature absolument immense, dont les tentacules ensèrent facilement le plus grand des navires et dont les simples yeux font plusieurs mètres de diamètres.

Une histoire ancienne circule à Saint-Malo : vers l'an 1660, un navire malouin naviguant sur les côtes de l'Angola faillit périr attaqué par un poulpe géant ; un combat eut lieu et le navire apparemment pu s'en sortir sain et sauf. Les marins durent combattre fermement avec des piques et des haches pour faire lâcher prise à l'animal.

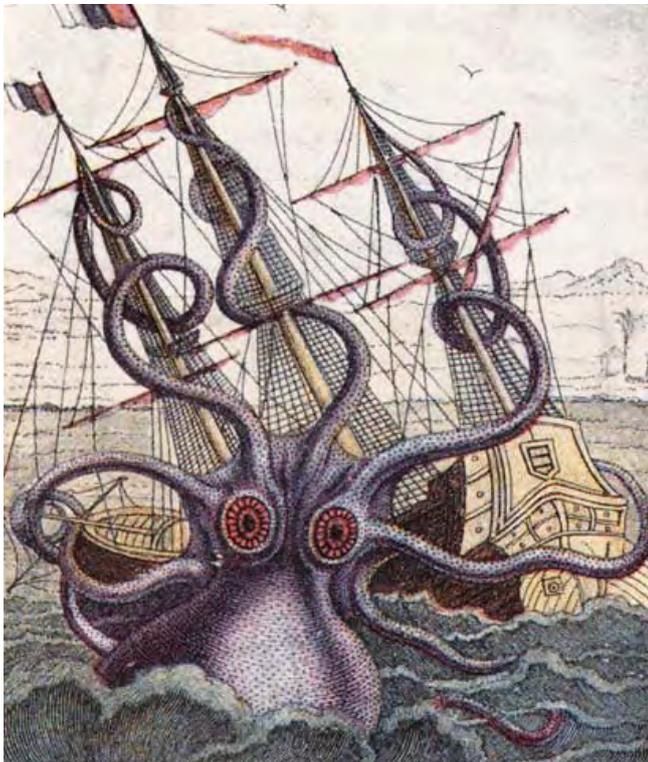


Image extraite de l'exposition « Monstres marins » de la BNF
<http://expositions.bnf.fr/lamer/bornes/feuilletoirs/pieuvres/01.htm>

Voici ce que raconte un capitaine Malouin qui fit cadeau de cet *ex voto* à la chapelle Saint-Thomas de Saint-Malo :

Le capitaine Jean-Magnus Dens, homme respectable et digne de confiance, raconte qu'en revenant d'un voyage en Chine il se trouvait au milieu de l'Océan, dans les parages de l'île Sainte-Hélène ; son vaisseau avançait avec allure grâce à une bonne brise. Mais tout à coup il fut immobilisé ; peut-être était-ce dû à une tête de roche ? Le capitaine fit jeter la sonde qui descendit à plus de deux cents brasses. Il fut arraché à son trouble face à ce phénomène par les cris d'épouvante des marins occupés à laver le pont du navire : plusieurs bras immenses et velus s'étaient tout à coup étendus au beau milieu des agrès du vaisseau et avaient saisi deux des matelots les entraînant hors de celui-ci, pendant qu'un autre bras tenta de s'emparer d'un troisième marin entre les haubans qui se cramponnait aux cordages et étouffait sous la pression de la gargantuesque créature. Le capitaine, homme de courage et de sang-froid, ordonna à ses matelots de s'armer de haches afin de couper les bras du monstre.

Grâce à la promptitude de cette manœuvre, le matelot qui était pris dans les haubans fut dégagé, mais il succomba malheureusement le lendemain des suites de cette attaque. Quant aux deux autres malchanceux, on ne retrouva pas trace d'eux... Le vaisseau reprit sa marche, sans qu'on n'entendît plus jamais parler d'eux.

Le capitaine, soulagé d'avoir échappé à une funeste mort, fit vœu de donner un tableau représentant cette scène à l'église Saint-Thomas de Saint-Malo.

Dans tous les cas, les tronçons de bras du monstre restés sur le navire peuvent donner une idée de son volume entier. Puisqu'ils mesuraient bien 25 pieds (soit 7,62 mètres), on peut sans trop de risque s'oser à avancer le chiffre de 45 à 50 pieds (soit 13,716 à 15,24 mètres).

Matrices des créatures





Jeu de coopération « La pieuvre »



Nombre de joueurs: 9

Matériel:

- foulards (pour bander les yeux)
- objets placés sur le lieu de l'activité (chaises, sacs, ballon...)
- ceinture ou corde

But du jeu:

La pieuvre formée par 9 joueurs doit se déplacer sans problème, et de façon coordonnée, dans un espace encombré.

Semer des obstacles au sol qui représenteront le fond marin à traverser par la pieuvre. La pieuvre ne doit pas heurter les obstacles.

Déroulement:

1 joueur a le rôle du corps de la pieuvre: il a une large ceinture ou corde autour de la taille. Il doit diriger la pieuvre dans ses déplacements entre les obstacles.

8 joueurs ont le rôle des tentacules, ils ont les yeux bandés.

Ils doivent toujours tenir d'une main le corps de la pieuvre en s'accrochant à la ceinture ou corde.

La pieuvre doit se déplacer dans le fond marin encombré de déchets, algues et rochers.

Sa tête les voit bien, mais il faut diriger ses longs tentacules. C'est donc le joueur ayant le rôle du corps de la pieuvre qui donnera les ordres de déplacements aux joueurs-tentacules afin qu'ils puissent se déplacer et traverser la zone en évitant les obstacles.

7 Ce que j'ai aimé

Je note et je dessine ici tout ce que j'ai aimé dans cette histoire.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

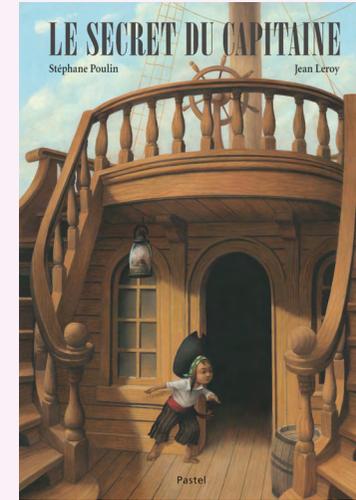
.....

.....

.....

.....

MON CARNET DE LECTURE



Le secret du capitaine

Stéphane Poulin • Jean Leroy

Ce carnet de lecture appartient à:

*Ce carnet te propose de petits exercices ludiques
autour de l'histoire lue en classe.*

Maintenant que tu connais l'histoire, à toi de jouer!

1 Mais à quoi pense-t-il?



2 La cabine du capitaine

Observe bien l'illustration.
Quel objet utilise Valia pour s'entraîner à l'épée?



Entoure les objets qui prouvent que Valia est une mousse.
Que fait-elle dans la cabine du capitaine?

3 Noms de marins

Basile le Brave, Matt le Maudit...
Invente les noms des autres marins de l'équipage.



.....

.....

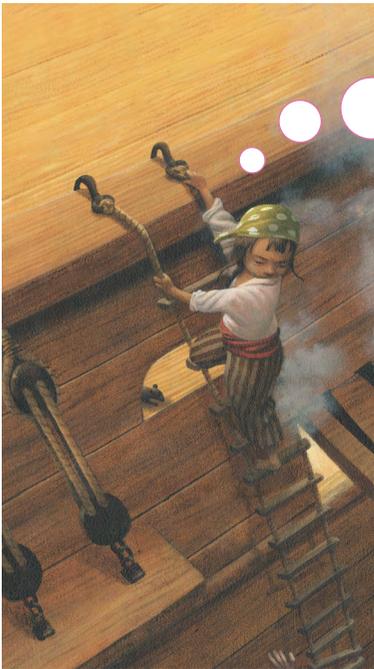
.....

.....

.....

.....

Valia la Vaillante; à quoi pense-t-elle?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

4 Émotions

Choisis l'émotion exprimée par chaque visage:



Surpris



Choqué



Effrayé

Étonné

Content

Inquiet

Dessine les expressions sur ces visages:



content



effrayé



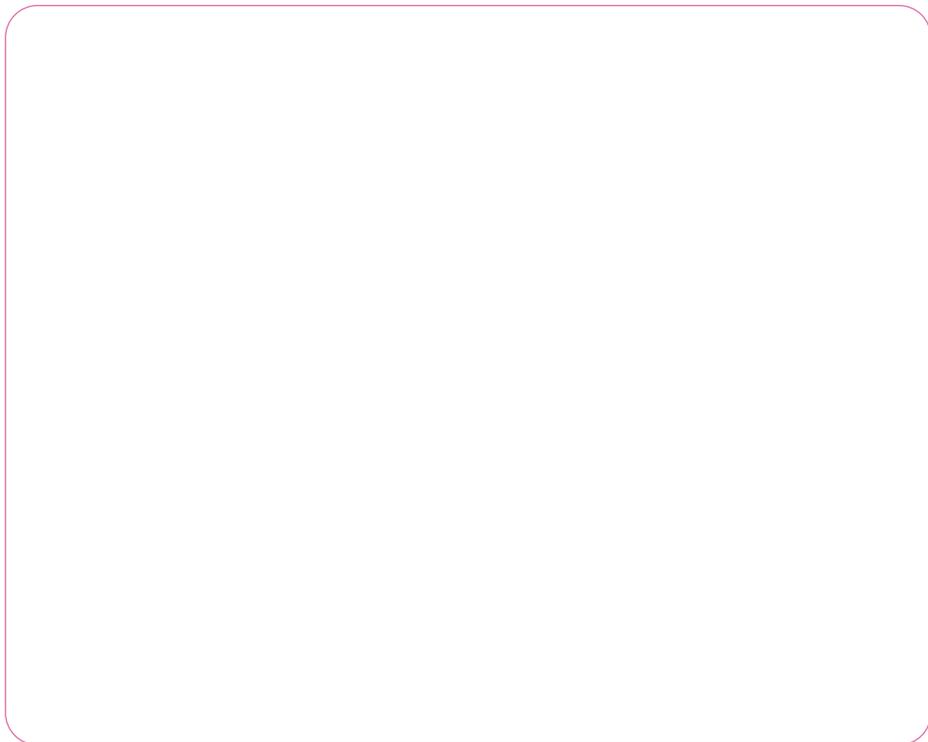
amoureux



mécontent

5 Le coffre du capitaine

Imagine et dessine ce qu'un coffre de capitaine pourrait contenir comme secret.



6 La longue-vue

Dessine ce que Valia voit avec sa longue-vue.

