

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

autour du roman *Le Petit Archipel*, Tome 1 : *Safran et le secret de la grotte* de Félix Bacq-Brillet et Camille K.

©2024



AU CŒUR DU ROMAN :

L'histoire du premier tome du *Petit Archipel*, dans la collection POCUS, raconte la naissance et la formation d'un héros. Le périple de Safran peut se lire à plusieurs niveaux, notamment symbolique. Le raton suit les traces de son prédécesseur Knut dont l'histoire a été transmise par Ténou, la blairelle. Il va mettre à l'épreuve la réalité d'un récit légendaire, et dans le même temps endosser le rôle d'un « adulte ».

Pour ce faire, suivant une logique propre au conte, le jeune héros se voit répéter trois fois l'itinéraire, comme un avertissement implicite derrière la consigne à mémoriser. La leçon sera reprise en chapitre 13 lors d'un bilan, pour « valider » l'acquisition d'une précieuse compétence : la mémoire.

Les épreuves formatrices sont à la fois celles de la confrontation à des paysages hostiles et à un bestiaire de monstres dangereux. Safran navigue sur la mer, grimpe sur une montagne, traverse un tunnel, se perd dans une grotte. Sa force physique et son endurance sont mises à rude épreuve. Safran fait son affaire d'un oiseau-lézard, d'une pieuvre gélatineuse et d'un mammoth aux attributs de sphynx. C'est un combattant qui sait surtout faire usage de son intelligence et de son esprit de persuasion.

Pour mettre en valeur ses exploits, l'auteur met d'abord en scène un archétype : le héros solitaire. Safran abandonne ses proches pour se lancer seul à l'aventure. Pendant son voyage, il se parle à lui-même à voix haute. Ces courts monologues qui explicitent ses pensées s'apparentent le plus souvent à des adresses au lecteur, dont les réactions sont sollicitées. L'auteur placera sur son chemin un nouvel ami qui – ironiquement – n'est pas doué de parole mais stridule : le scarabée Titan.

Enfin, parmi tous les attributs du héros, il ne faut pas oublier le talon d'Achille. Safran est un incorrigible gourmand. Son appétit semble insatiable et il engloutit mûres fourrées, crabe, œufs et crevettes durant son aventure. L'ambivalence de cette caractéristique est liée à l'évolution du personnage. Son repas trop copieux de mûres fourrées le fait au départ s'assoupir imprudemment sur son radeau. Sa maîtrise nouvelle et sa prise de conscience le feront en revanche renoncer à la fin à la consommation de mouches, ce qui lui permet d'échapper indirectement à l'oiseau-lézard.



UNE QUESTION AUTOUR DU ROMAN :

« Quelle sont les caractéristiques de la fantasy animalière du *Petit Archipel* ? »

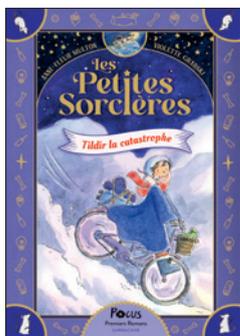
Le Petit Archipel appartient au genre de la fantasy animalière, sous-genre de la fantasy, dont les origines remontent aux fables. Dans la série, des animaux occupent en effet les rôles principaux. Félix Bacq-Brillet inscrit clairement son travail dans un héritage dont les principaux référents sont *Le vent dans les saules* de Kenneth Grahame (1908) et *Rougemuraille* de Brian Jacques (1986). L'auteur s'amuse par exemple avec certains motifs caractéristiques, qui participent à l'économie du récit. La scène inaugurale reprend un topos : la réunion nocturne d'une communauté autour d'un sage conteur (Ténou la blairelle) pour initier le passage de relais entre le passé légendaire (de Knut l'écureuil) et le présent de l'aventure (de Safran le raton).

Pour formaliser le pacte avec son lecteur, l'auteur donne une cohérence à son monde imaginaire. Tout d'abord, les personnages évoluent dans un monde géographiquement circonscrit. Le prologue installe les frontières de l'univers. Les illustrations de Camille K. incarnent cette dimension du texte, notamment à travers une carte et une galerie de portraits. Ces « attendus » du genre permettent précisément au lecteur encore débutant de construire son rapport au texte, dans un jeu évoluant de la personnification (Qui ?), à la spatialisation (Où se passe l'action ?) et à la temporalisation (Où s'est produit ce qui est antérieur au récit ? Où vont se passer les prochains chapitres ?).

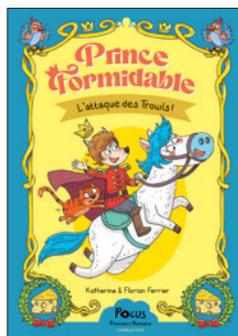
L'anthropomorphisation de l'univers du petit archipel est partielle. Elle est régie par un partage du monde entre animaux parlants et *êtres sans parole*. La frontière de ce principe est liée à la notion de prédation. Ainsi, le raton-laveur doué de parole mange le crabe, qui lui est muet. À travers l'amitié entre Safran et le scarabée qui est au cœur d'une prise de conscience, cette frontière va évoluer et les compétences du lecteur débutant vont être sollicitées.



TROIS LIVRES À METTRE EN RÉSEAU :



Tildir la catastrophe
Anne-Fleur Multon, Violette Grabski,
coll. Pocus, 2024



Prince formidable :
L'attaque des Trowls
Florian Ferrier, Katherine Ferrier,
coll. Pocus, 2024



La famille Vieillepierre :
Arthur et la corde d'or
Joe Todd-Stanton, 2019

UN ATELIER EN CLASSE UNE LECTURE ACCOMPAGNÉE / À PARTIR DU CM :

1. L'enseignant affiche la carte du petit archipel au tableau en cachant les légendes. Il lit ensuite le prologue (la description des cinq îles) à la classe.
2. Il demande aux élèves d'identifier le nom de chaque île à partir de leur description. Avant de révéler la légende, les caractéristiques du dessin de Camille K. seront confrontées à la description qui en est donnée dans le texte. L'enseignant pourra relier chaque nom propre au qualificatif référent. Il pourra aussi définir le terme « entrailles ».
3. L'enseignant liste les 5 grands types de climats mondiaux et en donne les caractéristiques. Il affiche une carte des zones climatiques mondiales dotée d'un code couleur. À quelle île chacun d'entre eux peut-il être rapproché ?
4. L'enseignant propose aux élèves de reporter le code couleur de la carte mondiale sur la carte du petit archipel.
5. L'enseignant pourra poursuivre la séquence en proposant d'imaginer une 6^e île qui répondrait à des caractéristiques originales : rédaction d'un texte descriptif, réalisation d'un dessin légendé.

Cf. Histoire géographie / se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques / comprendre un document / cycle 3.

Cf. Français / écriture / rédiger des écrits variés / cycle 3.

