



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Des idées pour les vacances de printemps  
Consolider ses connaissances et approfondir  
sa culture générale  
**Découvrir l'univers de la chevalerie et ses héros**  
**Thématique retenue : regarder**  
**Niveau : cycle 3, 5<sup>e</sup>**

Tu aimes l'univers de cape et d'épée ? Alors plonge dans ce parcours qui te permettra de découvrir l'univers de la chevalerie et de t'approprier les codes du parfait chevalier !

Ce parcours permettra à votre enfant de découvrir ou redécouvrir l'univers de la chevalerie ainsi que la légende du roi Arthur qui y est associée.

Le parcours se décline en une activité par jour que votre enfant pourra conduire pendant cette semaine.

**JOUR 1 : J'accède à l'exposition virtuelle et découvre la légende du roi Arthur**

**45 minutes**

- Accède à l'exposition virtuelle en cliquant sur le lien suivant : <http://expositions.bnf.fr/arthur/index.htm>
- Prends le temps de visiter l'exposition virtuelle. Nous te conseillons particulièrement de te rendre sur l'onglet « l'exposition ». Tu peux y accéder directement en cliquant sur le lien suivant : <http://expositions.bnf.fr/arthur/expo/salle1/index.htm>
- Rends-toi dans les trois salles et clique sur les flèches pour regarder les différentes œuvres :
  - Salle 1 : « De l'histoire à la littérature » : <http://expositions.bnf.fr/arthur/expo/salle1/01.htm>
  - Salle 2 : « Les figures de la légende » : <http://expositions.bnf.fr/arthur/expo/salle2/index.htm>
  - Salle 3 : « La puissance du mythe » : <http://expositions.bnf.fr/arthur/expo/salle3/index.htm>
- Activité possible de prolongement : qu'as-tu pensé de cette exposition ? qu'as-tu appris ?

**JOUR 2 : Je découvre tous les héros de la légende arthurienne**

**45-60 minutes**

- Clique sur le lien suivant : <http://enfants.bnf.fr/parcours/arthur/index.html>
- Réalise le parcours consacré à la légende du roi Arthur : bouge la torche, réponds aux questions, remets les histoires dans l'ordre...

- Activité possible de prolongement : à partir de ce que tu as découvert dans le parcours, réalise ton propre blason. Respecte les couleurs, la forme...

### JOUR 3 : Je découvre les lieux du roman de chevalerie

30 minutes

- Clique sur le lien suivant : <http://expositions.bnf.fr/arthur/grosplans/lieux.htm>
- Rends-toi dans les trois salles et clique sur les flèches pour regarder les différentes œuvres :
  - Salle 1 : « La forêt » : <http://expositions.bnf.fr/arthur/it/102/01.htm>
  - Salle 2 : « La cour » : <http://expositions.bnf.fr/arthur/it/103/01.htm>
  - Salle 3 : « Les châteaux enchantés » : <http://expositions.bnf.fr/arthur/it/104/01.htm>
  - Salle 4 : « L'Autre monde » : <http://expositions.bnf.fr/arthur/it/105/01.htm>
- Activité de prolongement : quel lieu as-tu préféré ? Pourquoi ?

### JOUR 4 : Je découvre les enluminures

30 minutes

- Clique sur le lien suivant : <http://expositions.bnf.fr/arthur/it/50/01.htm>
- Informe-toi sur les enluminures. Il suffit de cliquer sur les flèches pour accéder aux différentes enluminures. La visite audio est également disponible.
- Activité possible de prolongement pour l'élève : à ton tour de réaliser une enluminure ! Choisis une scène issue d'un roman de chevalerie (ce peut être une scène issue de l'exposition, une scène que tu as étudiée avec tes professeurs, une scène que tu as lue lors de tes lectures personnelles...) et réalise son enluminure.

### JOUR 5 : Je joue avec l'image du chevalier et crée une affiche publicitaire

45 minutes

- Clique sur le lien suivant : <http://expositions.bnf.fr/arthur/expo/salle3/14.htm>
- Regarde attentivement les différentes affiches mettant en scène des chevaliers.
- Activité : Tu viens de créer un nouveau jeu vidéo dans lequel les héros sont des chevaliers. Il faut maintenant que tu réalises l'affiche publicitaire de ce jeu. A toi de jouer ! Tu peux te servir de ce que tu as appris : mettre un blason, une enluminure, utiliser la symbolique des couleurs...