



Ce contenu est rédigé grâce aux ressources de AG&D© et Montessori Lifestyle©
<https://www.ag-d.fr/>



32^E LIVRE HELPY “LÉGENDES ARTHURIENNES”

QUELQUES CONSEILS :

- ✓ **Avant de démarrer l'activité**, proposez-la à votre proche : surtout, **ne la lui imposez pas**. Si cela ne le tente pas une première fois, n'hésitez pas à l'y inviter plus tard dans la journée ou dans la semaine !
- ✓ **Pendant toute l'activité, veillez à donner des objets à manipuler** à votre proche : il faut qu'il n'ait à aucun moment les mains vides ! Manipuler apaise et facilite la concentration, disait Maria Montessori !
- ✓ **Asseyez-vous du côté dominant** de votre proche (celui qui est le plus valide).
- ✓ **Soyez patient**, ne bousculez pas votre proche, **respectez les silences**, répétez ce qu'il vous a dit, pour montrer que vous l'écoutez activement. **Valorisez votre proche** en réagissant avec enthousiasme et en affirmant que ce qu'il raconte est sensé.
- ✓ **Clôturez l'activité en 3 temps** : d'abord, remerciez votre proche ; puis, demandez-lui s'il a apprécié cette activité ; enfin, demandez-lui s'il aimerait recommencer !

PRÉPARATION EN AMONT :

- ✓ **Imprimez le livre**, en recto seulement, puis agrafez les différentes pages pour en faire un livre.
- ✓ **Sélectionnez des magazines, des livres, des images** dans lesquels vous chercherez avec votre proche des images pour illustrer les histoires ou thèmes proposés.
- ✓ **Munissez-vous de ciseaux, de colle ou de scotch**.



DÉROULÉ DE L'ATELIER :

- 1. Proposez à votre proche de lire ensemble un livre** qui évoquera la thématique du jour et **invitez-le à s'asseoir à vos côtés**, dans un canapé. **Installez-vous de son côté dominant.**
- 2. Demandez-lui s'il souhaite lire la première histoire**, ou s'il préfère que vous commenciez.
- 3. Laissez-lui la possibilité de vous interrompre** pour commenter, cela n'a pas d'importance !
- 4. À la fin de la lecture de la page, demandez-lui s'il a apprécié** cette histoire, si celle-ci a **évoqué des souvenirs.**
- 5. À la fin de la première page, proposez à votre proche de changer de lecteur** pour la page suivante.
Et ainsi de suite !
- 6. Après avoir lu ensemble les histoires, passez aux questions** : posez à votre proche les questions proposées dans le livret, et réagissez avec chaleur à ses récits, échangez avec lui, posez-lui des questions.
- 7. Regardez ensemble et commentez les images imprimées.** Ou bien, **cherchez vous-mêmes, dans des magazines**, des images pour illustrer chaque histoire. **Vous pouvez les coller au dos de l'histoire à laquelle elles correspondent.**
- 8. Soyez toujours à l'écoute de votre proche**, n'hésitez pas à interrompre l'atelier à tout moment, s'il se fatigue. Vous pourrez éventuellement reprendre la conversation plus tard.
- 9. À la fin, remerciez votre proche, demandez-lui si cette activité lui a plu** et s'il souhaite continuer une prochaine fois !

LÉGENDE N°1

"Merlin l'enchanteur"



Merlin est un personnage de la légende arthurienne, il est magicien. Il apparaît dans des récits de mythologie celtique. Merlin aurait vécu en Écosse, mais certaines légendes disent qu'il se serait installé dans la forêt de **Brocéliande**, et n'en serait jamais ressorti car il aurait été prisonnier de **Viviane**, sa compagne. Il est le fils d'une jeune femme et du Diable. Il commence à parler comme une grande personne alors qu'il n'a que neuf mois.

Rapidement il devient le conseiller des rois de Bretagne. C'est lui qui prendra en main l'éducation du futur roi, Arthur. Il l'aidera à réorganiser la société en fondant la légendaire **Table Ronde**. Merlin et Arthur vont rester définitivement unis.

LÉGENDE N°2

"Le roi Arthur"



Dans la légende, **Arthur** est né en 470, à Tintagelle. Il est le fils du roi de Bretagne **Uther Pendragon** et de la reine **Ygerne de Cornouailles**. À sa naissance, il fut aussitôt confié à Merlin, en échange de ses services. Il l'élève sans lui révéler ses origines, en lui faisant la classe et en l'entraînant à devenir un chevalier. Arthur succède à son père et s'installe à Camelot. Il va jusqu'en Gaule pour aider **Léodagant**, roi de Carmélide, à combattre. En remerciement Arthur reçoit la main de sa fille : **Guenièvre**.

Selon la légende, le roi Arthur réunit ses plus vaillants chevaliers autour de **la Table Ronde**. Tous les chevaliers qui y siègent sont égaux entre eux. Ils sont au service de la paix et de la justice et respectent le code moral basé sur l'honneur, la fidélité et la pureté... Ils ont un objectif principal : **la quête du Graal**.

LÉGENDE N°3

"Brocéliande"



Brocéliande est une forêt mythique, enchantée et liée à la légende arthurienne. Datés du Moyen-Âge, ces récits mettent en scène **Merlin**, les fées **Morgane** et **Viviane**, le roi **Arthur**, ainsi que certains chevaliers de la **Table Ronde**. D'après la légende, la forêt de Brocéliande héberge **le Val sans retour**, où Morgane piège les hommes infidèles, et **la fontaine de Barenton**, réputée pour faire pleuvoir. Brocéliande serait aussi le lieu de la retraite ou de l'emprisonnement de Merlin.

Une étymologie populaire la décompose en **broce** « forêt » et **liande** « lande ». Les auteurs anciens étant muets sur la localisation de Brocéliande, il existe plusieurs hypothèses à ce jour. La forêt est couramment identifiée à **la forêt de Paimpont** (Ille-et-Vilaine) à partir du milieu du 19^e siècle.

Selon Chrétien de Troyes, elle se situe outre-Manche.

LÉGENDE N°4

"Excalibur"



Excalibur est l'épée légendaire du roi Arthur. Son histoire commence lorsque Merlin, enchâsse une épée dans un rocher, déclarant que celui qui la retirerait serait le roi légitime de Bretagne. Arthur, alors jeune, réussit à retirer l'épée et est couronné roi. Cependant, dans de nombreuses versions de la légende, Excalibur est une épée différente. Elle est donnée à Arthur par **la Dame du Lac** après que la première épée d'Arthur fût brisée. Excalibur possède des pouvoirs magiques, dont celui de rendre son porteur invincible. L'épée est souvent accompagnée d'un fourreau magique qui empêche son porteur de perdre du sang. Lors de la bataille finale d'Arthur contre son fils illégitime, **Mordred**, Arthur est mortellement blessé. Avant de mourir, il ordonne à un de ses chevaliers de jeter Excalibur dans un lac signifiant la fin de l'ère arthurienne. Ainsi se termine l'histoire d'Excalibur.

LÉGENDE N°5

"Camelot "



Camelot, le château légendaire du roi Arthur, est un symbole de la chevalerie. Bien que son emplacement exact reste un mystère, il est souvent décrit comme étant sur une colline surplombant une vaste étendue de terres. Le château lui-même est décrit comme une structure imposante, avec de hauts murs de pierre et de nombreuses tours. À l'intérieur du château se trouve la célèbre **Table Ronde**, où le roi Arthur et ses chevaliers se réunissaient. La salle de la Table Ronde est grande et majestueuse, avec un plafond voûté et des tapisseries représentant les exploits des chevaliers. La table elle-même est ronde, symbole de l'égalité entre tous ceux qui s'y asseyent. Camelot n'est pas seulement un château, mais aussi un symbole de **la quête de la justice, de l'honneur et de la noblesse**. C'est un lieu où les idéaux sont plus importants que la réalité, et où les rêves peuvent devenir réalité.

LÉGENDE N°6

"Lancelot du Lac "



Lancelot du Lac est un personnage emblématique de la légende arthurienne et une figure centrale des romans de la Table Ronde. Il est apparu pour la première fois à la fin du 12^e siècle dans les œuvres de **Chrétien de Troyes** et d'**Ulrich von Zatzikhoven**.

Lancelot est le fils du **roi Ban de Bénoïc** et de la **reine Elaine**. Peu après sa naissance, il est enlevé par la **fée Viviane**, la Dame du Lac, qui l'élève dans son palais caché sous des eaux illusoires, en compagnie de ses cousins **Bohort** et **Lionel**. Elle lui enseigne les principes de prouesse, de générosité et de charité chrétienne auxquels doivent obéir les chevaliers. Une fois adulte, Lancelot devient l'un des meilleurs chevaliers de la Table Ronde. Il tombe amoureux de **la reine Guenièvre** dès qu'il la voit, ce qui le rend impur et lui interdit d'accomplir **la quête du Graal**. Ses aventures ont été adaptées dans de nombreux domaines: littérature, cinéma, peinture, musique, ...

LÉGENDES AFRICAINES

LES QUESTIONS



QUESTION 1 :

Connaissez-vous d'autres légendes arthuriennes ? si oui lesquelles ?

QUESTION 2 :

Quelle est votre légende préférée ? et pourquoi ?

QUESTION N°3 :

Comment se nomme la fiancée de Merlin l'Enchanteur ?

Réponse : La fée Viviane