

LE FAUX ASLAN : MENSONGE ET ESPRIT CRITIQUE

Œuvre : La Dernière Bataille

Niveau : 11-14 ans

Durée indicative : deux séances de 45 minutes

OBJECTIFS

- Repérer les mécanismes d'une manipulation dans un récit.
- Faire le lien avec l'éducation aux médias et à l'information.
- Distinguer croire, vérifier et douter de tout.

LE PASSAGE À ÉTUDIER

Les premiers chapitres : Shift trouve la peau de lion, déguise Puzzle, ne le montre que de nuit et à distance, et parle en son nom ; puis la réaction de Tirian, de Joyau et du centaure Roonwit.

PISTES D'ANALYSE

- Le mensonge qui se sert d'une vérité (le nom d'Aslan).
- L'intermédiaire qui confisque la parole.
- Le cynisme (Rishda, le Chat Roux) et la méfiance totale (les nains), deux autres pièges.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Grille d'enquête : qui parle ? d'où vient l'information ? peut-on la vérifier ? appliquée à la proclamation de Shift.
- Atelier « vrai ou faux » : comparer trois affirmations sur les livres et retrouver la source sur une fiche du site.
- Écrire la proclamation de Tirian aux Narniens pour révéler la vérité sans faire peur.

POUR PRÉPARER LA SÉANCE SUR NARNIA.GUIDE

- La Dernière Bataille : narnia.guide/livres/la-derniere-bataille/
- Shift : narnia.guide/personnages/shift/
- Puzzle : narnia.guide/personnages/puzzle/
- Roonwit : narnia.guide/personnages/roonwit/
- La peau de lion : narnia.guide/monde/objets/peau-de-lion/

Attention : cette fiche évoque des moments clés de l'intrigue. À utiliser après la lecture.

LE FAUX ASLAN : MENSONGE ET ESPRIT CRITIQUE

Prénom : Classe : Date :

JE RÉFLÉCHIS

1. Quelles précautions Shift prend-il pour que personne ne découvre la supercherie ?

2. Pourquoi les bêtes acceptent-elles des ordres qui contredisent tout ce qu'elles savent d'Aslan ?

3. Comment Roonwit sait-il que la nouvelle est fausse ? Quelle méthode utilise-t-il ?

4. Les nains refusent finalement de croire quoi que ce soit. Est-ce une meilleure attitude ?

5. Trouvez un exemple actuel de fausse nouvelle. Quels mécanismes du livre y retrouve-t-on ?

À MOI DE JOUER

Atelier « vrai ou faux » : comparer trois affirmations sur les livres et retrouver la source sur une fiche du site.