



FICHES PÉDAGOGIQUES

Étudier les Chroniques de Narnia et les textes de C.S. Lewis en classe

1. Trahison et pardon : le chemin d'Edmund
2. Un monde qui naît en chantant : création et tentation
3. Qui suis-je ? Identité et liberté dans Le Cheval et son écuyer
4. Croire sans voir : Lucy et les autres
5. Se transformer : Eustache et la peau de dragon
6. Le soleil n'est qu'une lampe ? Illusion et vérité
7. Le faux Aslan : mensonge et esprit critique
8. Écrire comme Lewis : partir d'une image
9. Faunes, centaures et dryades : Narnia et les mythes

Chaque fiche comporte une page pour l'enseignant (objectifs, pistes, activités) et une page à photocopier pour l'élève. Les fiches évoquent l'intrigue : à utiliser après la lecture.

TRAHISON ET PARDON : LE CHEMIN D'EDMUND

Œuvre : Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique

Niveau : 8-11 ans (fin d'école primaire)

Durée indicative : deux séances de 45 minutes

OBJECTIFS

- Suivre l'évolution d'un personnage au fil d'un roman.
- Distinguer la faute, la punition et le pardon.
- Argumenter à l'oral à partir du texte.

LE PASSAGE À ÉTUDIER

Les chapitres où Edmund rencontre la Sorcière et goûte ses loukoums, puis ceux où il découvre son vrai visage, jusqu'à la scène où Aslan demande qu'on ne lui reparle plus du passé.

PISTES D'ANALYSE

- La tentation et la petite lâcheté qui mène à la trahison.
- La honte et le désir de réparer.
- Le pardon accordé sans conditions, opposé à la loi de la Sorcière.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Courbe des émotions : tracer, chapitre après chapitre, ce que ressent Edmund (de la rancune à la gratitude).
- Lettre jamais envoyée : Edmund écrit à Lucy, des années plus tard, pour lui raconter ce qu'il a compris.
- Débat mouvant : « Peut-on tout pardonner ? » Les élèves se déplacent d'un côté à l'autre de la salle selon les arguments.

POUR PRÉPARER LA SÉANCE SUR NARNIA.GUIDE

- Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique : narnia.guide/livres/le-lion-la-sorciere-blanche-et-l-armoire-magique/
- Edmund Pevensie : narnia.guide/personnages/edmund-pevensie/
- Les loukoums enchantés : narnia.guide/monde/objets/loukoum/
- La Magie profonde : narnia.guide/monde/objets/magie-profonde/
- La Table de Pierre : narnia.guide/monde/lieux/table-de-pierre/

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

TRAHISON ET PARDON : LE CHEMIN D'EDMUND

Prénom : Classe : Date :

JE RÉFLÉCHIS

1. Qu'est-ce qui pousse Edmund à suivre la Sorcière : la gourmandise, la jalousie envers Peter, autre chose ?

2. À quel moment Edmund comprend-il qu'il s'est trompé ? Quels indices le texte donne-t-il ?

3. Pourquoi la Sorcière dit-elle qu'Edmund lui appartient ?

4. Pourquoi, selon vous, Aslan demande-t-il qu'on ne parle plus du passé avec Edmund ?

5. Edmund devient « le Juste ». En quoi son histoire explique-t-elle ce surnom ?

À MOI DE JOUER

Lettre jamais envoyée : Edmund écrit à Lucy, des années plus tard, pour lui raconter ce qu'il a compris.

UN MONDE QUI NAÎT EN CHANTANT : CRÉATION ET TENTATION

Œuvre : Le Neveu du magicien

Niveau : 9-12 ans

Durée indicative : deux séances de 45 minutes

OBJECTIFS

- Étudier une description qui mobilise les cinq sens.
- Comprendre ce qu'est un choix moral dans un récit.
- Relier un récit à d'autres récits des origines.

LE PASSAGE À ÉTUDIER

La naissance de Narnia, quand Aslan chante dans le noir, puis la scène du jardin de l'Ouest où Digory, tenté par Jadis, rapporte la pomme sans y goûter.

PISTES D'ANALYSE

- L'émerveillement devant la création.
- La tentation : désobéir pour une bonne raison (guérir sa mère).
- La responsabilité : réparer le mal qu'on a soi-même fait entrer dans Narnia.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Atelier d'écriture : décrire la naissance d'un lieu imaginaire en utilisant les cinq sens.
- Tribunal du jardin : un groupe défend Digory, un autre joue Jadis, un troisième juge.
- Frise des origines : relier ce que le livre explique de L'Armoire magique (le réverbère, la Sorcière, l'armoire, le professeur).

POUR PRÉPARER LA SÉANCE SUR NARNIA.GUIDE

- Le Neveu du magicien : narnia.guide/livres/le-neveu-du-magicien/
- Digory Kirke : narnia.guide/personnages/digory-kirke/
- La pomme de jouvence : narnia.guide/monde/objets/pomme-de-jouvence/
- Le jardin de l'Ouest : narnia.guide/monde/lieux/jardin-de-l-ouest/
- Les sources d'inspiration de Lewis : narnia.guide/comprendre/sources-d-inspiration-de-lewis/

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

UN MONDE QUI NAÎT EN CHANTANT : CRÉATION ET TENTATION

Prénom : Classe : Date :

JE RÉFLÉCHIS

1. Relevez ce que Digory et Polly voient, entendent et sentent pendant la naissance de Narnia. Quel sens domine ?

2. Pourquoi l'oncle Andrew n'entend-il que des rugissements là où les enfants entendent un chant ?

3. Quels arguments Jadis utilise-t-elle pour convaincre Digory ? Lequel est le plus dangereux ?

4. Digory a-t-il eu raison de rapporter la pomme sans la donner à sa mère ? Qu'est-ce qui se passe ensuite ?

5. Connaissez-vous d'autres récits des origines où un fruit joue un rôle ?

À MOI DE JOUER

Tribunal du jardin : un groupe défend Digory, un autre joue Jadis, un troisième juge.

QUI SUIS-JE ? IDENTITÉ ET LIBERTÉ DANS LE CHEVAL ET SON ÉCUYER

Œuvre : Le Cheval et son écuyer

Niveau : 10-12 ans

Durée indicative : deux séances de 45 minutes

OBJECTIFS

- Analyser un récit de voyage et de quête d'identité.
- Repérer comment des personnages changent par leurs erreurs.
- Aborder avec recul une représentation critiquée (Calormen).

LE PASSAGE À ÉTUDIER

La fuite de Shasta et de Bree, la rencontre avec Aravis et Hwin, puis la nuit où Shasta, seul dans le brouillard, entend une Voix lui raconter sa propre histoire.

PISTES D'ANALYSE

- L'identité : Shasta ignore qui il est et d'où il vient.
- La liberté : fuir l'esclavage, fuir un mariage forcé.
- L'orgueil et l'humilité : Bree et Aravis apprennent à se voir tels qu'ils sont.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Carte du voyage : tracer l'itinéraire de la cabane du pêcheur jusqu'à Anvard et noter une épreuve à chaque étape.
- Double portrait : présenter Aravis au début et à la fin du roman, avec trois mots et une citation courte du texte.
- Discussion guidée sur les stéréotypes : comment un auteur décrit-il un peuple étranger, et qu'en pense-t-on aujourd'hui ?

POUR PRÉPARER LA SÉANCE SUR NARNIA.GUIDE

- Le Cheval et son écuyer : narnia.guide/livres/le-cheval-et-son-ecuyer/
- Shasta (le prince Cor) : narnia.guide/personnages/shasta-cor/
- Aravis : narnia.guide/personnages/aravis/
- Bree : narnia.guide/personnages/bree/
- Critiques et controverses : narnia.guide/comprendre/critiques-et-controverses/

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

QUI SUIS-JE ? IDENTITÉ ET LIBERTÉ DANS LE CHEVAL ET SON ÉCUYER

Prénom : Classe : Date :

JE RÉFLÉCHIS

1. Qu'apprend Shasta sur lui-même au début du livre, et comment réagit-il ?

2. En quoi Bree et Aravis se ressemblent-ils ? Qu'est-ce qui les fait changer ?

3. Que veut dire la Voix quand elle affirme ne raconter à chacun que sa propre histoire ?

4. Hwin est la première à s'avancer vers Aslan. Pourquoi, d'après vous ?

5. Le livre est parfois critiqué pour son portrait de Calormen. Quels personnages calormènes sont pourtant présentés comme nobles ?

À MOI DE JOUER

Double portrait : présenter Aravis au début et à la fin du roman, avec trois mots et une citation courte du texte.

CROIRE SANS VOIR : LUCY ET LES AUTRES

Œuvre : Le Prince Caspian

Niveau : 9-12 ans

Durée indicative : deux séances de 45 minutes

OBJECTIFS

- Comprendre le point de vue d'un personnage isolé dans un groupe.
- Étudier la mémoire collective et l'oubli dans un récit.
- S'exprimer sur la confiance et le désaccord.

LE PASSAGE À ÉTUDIER

La marche dans la gorge, quand Lucy est la seule à voir Aslan et que les autres refusent de la suivre, puis la nuit où elle doit les réveiller pour le suivre malgré eux.

PISTES D'ANALYSE

- La confiance quand on est seul de son avis.
- La mémoire : l'Ancienne Narnia oubliée et racontée en cachette.
- La différence entre le scepticisme honnête (Trompillon) et le désespoir (Nikabrik).

ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Saynète à quatre voix : rejouer la discussion dans la gorge, puis la réécrire en changeant la décision du groupe.
- Mémoire de classe : chaque élève note une histoire racontée par un grand-parent, à la manière de la nourrice de Caspian.
- Tableau à deux colonnes : douter / désespérer, avec des exemples tirés du livre.

POUR PRÉPARER LA SÉANCE SUR NARNIA.GUIDE

- Le Prince Caspian : narnia.guide/livres/le-prince-caspian/
- Lucy Pevensie : narnia.guide/personnages/lucy-pevensie/
- Trompillon : narnia.guide/personnages/trompillon/
- Nikabrik : narnia.guide/personnages/nikabrik/
- Le cor de Susan : narnia.guide/monde/objets/cor-de-susan/

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

CROIRE SANS VOIR : LUCY ET LES AUTRES

Prénom : Classe : Date :

JE RÉFLÉCHIS

1. Pourquoi les autres ne croient-ils pas Lucy ? Ont-ils de bonnes raisons ?

2. Lucy aurait-elle dû suivre Aslan seule ? Que lui répond-il ?

3. Comment Caspian a-t-il appris l'histoire de l'Ancienne Narnia ? Pourquoi fallait-il la cacher ?

4. Trompillon et Nikabrik doutent tous les deux. Qu'est-ce qui les sépare ?

5. Avez-vous déjà eu raison contre tout le monde, ou tort contre tout le monde ? Comment l'avez-vous su ?

À MOI DE JOUER

Mémoire de classe : chaque élève note une histoire racontée par un grand-parent, à la manière de la nourrice de Caspian.

SE TRANSFORMER : EUSTACHE ET LA PEAU DE DRAGON

Œuvre : L'Odyssée du Passeur d'Aurore

Niveau : 9-12 ans

Durée indicative : deux séances de 45 minutes

OBJECTIFS

- Étudier le journal intime comme point de vue dans un récit.
- Comprendre une transformation physique comme image d'un changement intérieur.
- Écrire à la première personne.

LE PASSAGE À ÉTUDIER

Les pages du journal d'Eustache à bord, puis l'épisode de l'Île du Dragon : il s'endort sur le trésor, se réveille dragon, et c'est Aslan qui lui ôte sa peau d'écailles.

PISTES D'ANALYSE

- Le regard sur soi : Eustache se croit toujours la victime.
- La cupidité qui transforme.
- Le changement qu'on ne peut pas faire seul.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Journal croisé : écrire la même journée à bord vue par Eustache, puis par Ripitchip.
- Avant / après : portrait d'Eustache au début et à la fin du voyage, en dix mots chacun.
- Arts plastiques : réaliser une peau d'écailles en papier qu'on « retire » couche après couche.

POUR PRÉPARER LA SÉANCE SUR NARNIA.GUIDE

- L'Odyssée du Passeur d'Aurore : narnia.guide/livres/l-odysee-du-passeur-d-aurore/
- Eustache Clarence Scrubb : narnia.guide/personnages/eustache-scrubb/
- L'Île du Dragon : narnia.guide/monde/lieux/ile-du-dragon/
- Le bracelet du dragon : narnia.guide/monde/objets/bracelet-du-dragon/
- Ripitchip : narnia.guide/personnages/ripitchip/

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

SE TRANSFORMER : EUSTACHE ET LA PEAU DE DRAGON

Prénom : Classe : Date :

JE RÉFLÉCHIS

1. Comparez ce qu'Eustache écrit dans son journal avec ce que raconte le narrateur. Qui faut-il croire ?

2. Pourquoi Eustache devient-il un dragon justement à cet endroit ?

3. Qu'est-ce qu'Eustache découvre pendant qu'il est dragon ?

4. Pourquoi n'arrive-t-il pas à retirer sa peau tout seul ?

5. Eustache change-t-il complètement d'un coup ? Que dit le texte ?

À MOI DE JOUER

Avant / après : portrait d'Eustache au début et à la fin du voyage, en dix mots chacun.

LE SOLEIL N'EST QU'UNE LAMPE ? ILLUSION ET VÉRITÉ

Œuvre : Le Fauteuil d'argent

Niveau : 11-14 ans

Durée indicative : deux séances de 45 minutes

OBJECTIFS

- Analyser un raisonnement trompeur.
- Découvrir une première approche de la philosophie (l'allégorie de la caverne).
- Défendre un point de vue avec des arguments.

LE PASSAGE À ÉTUDIER

La scène où la Dame à la robe verte, avec sa mandoline et sa poudre verte, tente de convaincre les héros que le monde d'en haut n'existe pas, et la réponse de Puddlegum, qui écrase le feu de son pied nu.

PISTES D'ANALYSE

- L'illusion et la vérité.
- La manipulation par la parole et par l'ambiance (musique, parfum, chaleur).
- Le courage d'un personnage pessimiste mais fidèle.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Atelier philo : lire une version simplifiée du mythe de la caverne et le comparer à la scène.
- Démontrer un argument : réécrire le discours de la Dame en soulignant chaque glissement de sens.
- Les quatre signes : fabriquer un aide-mémoire et discuter pourquoi Jill les oublie.

POUR PRÉPARER LA SÉANCE SUR NARNIA.GUIDE

- Le Fauteuil d'argent : narnia.guide/livres/le-fauteuil-d-argent/
- Puddlegum : narnia.guide/personnages/puddlegum/
- La Dame à la robe verte : narnia.guide/personnages/dame-a-la-robe-verte/
- La mandoline et la poudre verte : narnia.guide/monde/objets/mandoline-et-poudre-verte/
- Les quatre signes : narnia.guide/monde/objets/quatre-signes/

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

LE SOLEIL N'EST QU'UNE LAMPE ? ILLUSION ET VÉRITÉ

Prénom : Classe : Date :

JE RÉFLÉCHIS

1. Quels procédés la Dame utilise-t-elle pour endormir la raison de ses invités ?

2. Résumez son raisonnement sur le soleil et la lampe. Où est le piège ?

3. Pourquoi le geste de Puddlegum (se brûler le pied) rompt-il le charme ?

4. Que veut dire Puddlegum quand il dit préférer le monde qu'ils ont imaginé à celui de la Dame ?

5. Le site rapproche cette scène du mythe de la caverne de Platon. Qu'ont-ils en commun ? Qu'est-ce qui est inversé ?

À MOI DE JOUER

Démontrer un argument : réécrire le discours de la Dame en soulignant chaque glissement de sens.

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.

ÉCRIRE COMME LEWIS : PARTIR D'UNE IMAGE

Œuvre : Textes de C.S. Lewis présentés sur narnia.guide

Niveau : 9-14 ans

Durée indicative : deux séances de 45 minutes

OBJECTIFS

- Découvrir comment un écrivain travaille à partir d'une image mentale.
- Appliquer des conseils d'écriture simples.
- Écrire un court récit merveilleux.

LE PASSAGE À ÉTUDIER

Deux textes de Lewis présentés sur le site : ses lettres aux enfants, où il donne des conseils d'écriture, et l'essai où il raconte que Narnia est né d'une image qu'il portait depuis ses seize ans, un faune avec un parapluie et des paquets dans un bois enneigé.

PISTES D'ANALYSE

- L'image comme point de départ d'une histoire.
- Montrer plutôt que dire.
- Écrire pour les enfants sans écrire « pour enfants » : une bonne histoire plaît aussi aux adultes.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Carnet d'images : chaque élève note trois images qui lui restent en tête (rêve, souvenir, tableau) et en choisit une.
- Partir d'une image : écrire la première page d'une histoire qui commence par cette image, sans expliquer, en montrant.
- Atelier « rendre terrible » : réécrire cinq phrases plates en remplaçant les adjectifs par des actions et des détails.

POUR PRÉPARER LA SÉANCE SUR NARNIA.GUIDE

- Lettres du pays de Narnia : C.S. Lewis écrit aux enfants : narnia.guide/lewis/oeuvres/lettres-aux-enfants/
- D'autres mondes : essais et histoires : narnia.guide/lewis/oeuvres/of-other-worlds/
- Comment Lewis a créé Narnia : narnia.guide/livres/comment-lewis-a-cree-narnia/
- M. Tumnus : narnia.guide/personnages/monsieur-tumnus/

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

ÉCRIRE COMME LEWIS : PARTIR D'UNE IMAGE

Prénom : Classe : Date :

JE RÉFLÉCHIS

1. Lewis conseille de ne pas écrire qu'une chose est « terrible » mais de la rendre terrible. Que veut-il dire ? Donnez un exemple.

2. Pourquoi préfère-t-il les mots simples aux grands mots ?

3. Une image peut-elle suffire à faire naître une histoire ? Qu'est-ce qui manque encore ?

4. Lewis pensait qu'une histoire pour enfants qui ne plaît qu'aux enfants est une mauvaise histoire. Êtes-vous d'accord ?

À MOI DE JOUER

Partir d'une image : écrire la première page d'une histoire qui commence par cette image, sans expliquer, en montrant.

FAUNES, CENTAURES ET DRYADES : NARNIA ET LES MYTHES

Œuvre : Textes de C.S. Lewis présentés sur narnia.guide

Niveau : 10-13 ans

Durée indicative : deux séances de 45 minutes

OBJECTIFS

- Identifier des créatures issues de la mythologie gréco-romaine.
- Comparer une créature mythologique et sa version narnienne.
- Faire une courte recherche documentaire.

LE PASSAGE À ÉTUDIER

Les apparitions des faunes (M. Tumnus, la danse de la Pelouse de la Farandole), des centaures (Ouragan, Roonwit), des dryades et de Bacchus dans *Le Lion*, *la Sorcière blanche* et *l'Armoire magique* et *Le Prince Caspian*.

PISTES D'ANALYSE

- Le mélange des mythologies dans Narnia.
- Ce que Lewis garde et ce qu'il change.
- La critique de Tolkien, qui trouvait ce mélange trop disparate.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Bestiaire de classe : une fiche par créature, avec son origine mythologique et son rôle à Narnia.
- Exposé éclair : chaque groupe présente une créature en deux minutes, avec une image dessinée.
- Invention : créer une nouvelle créature narnienne en mêlant deux mythes, et justifier son caractère.

POUR PRÉPARER LA SÉANCE SUR NARNIA.GUIDE

- Les mythes et Narnia : narnia.guide/comprendre/les-mythes-et-narnia/
- Les faunes : narnia.guide/monde/peuples/faunes/
- Les centaures : narnia.guide/monde/peuples/centaures/
- Les dryades : narnia.guide/monde/peuples/dryades/
- Bacchus : narnia.guide/personnages/bacchus/

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

FAUNES, CENTAURES ET DRYADES : NARNIA ET LES MYTHES

Prénom : Classe : Date :

JE RÉFLÉCHIS

1. Qu'est-ce qu'un faune dans la mythologie ? En quoi M. Tumnus lui ressemble-t-il ?

2. Les centaures de Narnia lisent les étoiles. Pourquoi ce talent leur va-t-il bien ?

3. Que se passe-t-il quand Bacchus traverse Narnia dans Le Prince Caspian ?

4. Pourquoi Tolkien n'aimait-il pas ce mélange de faunes, de Père Noël et de lions ? Qu'en pensez-vous ?

À MOI DE JOUER

Exposé éclair : chaque groupe présente une créature en deux minutes, avec une image dessinée.