



© Bibliothèque nationale de France

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Les objets magiques

Baguette enchantée, miroir magique, potions ensorcelantes, chaudrons aux pouvoirs étonnants ou encore pierre philosophale, les objets magiques abondent depuis les contes. La fantasy s'en est emparés pour imaginer mille et un objets ingénieux.

Des inventions sans cesse renouvelées

Depuis la citrouille enchantée de Cendrillon, les baguettes de fées ou le haricot magique de Jack, les contes font apparaître de nombreux objets magiques. Dans la fantasy actuelle, et en particulier dans les ouvrages destinés à la jeunesse, les objets magiques tiennent une place particulière.

Les livres permettent de voyager d'un monde à l'autre, comme dans *l'Histoire sans fin* ou de réaliser des sorts et des potions magiques. Dans *Alice au pays des merveilles*, de Lewis Carroll, le miroir permet à Alice de visiter un autre monde. Alors que les loukoums annihilent la volonté chez C.S. Lewis, chez Roald, le chewing-gum transforme en myrtille. Dans la trilogie de Pullman, Lyra possède un aléthiomètre, une sorte de boussole qui sait décrypter l'avenir. Dans les jeux vidéo, les objets magiques constituent un enjeu majeur, il

est souvent nécessaire de retrouver des fragments d'objets ou des artefacts.

Au cinéma et dans les dessins-animés, les objets magiques servent aussi souvent de passage ou d'arme pour les héros.

Les incroyables inventions de J.K. Rowling

La baguette, instrument indispensable du sorcier est un des objets magiques les plus importants dans Harry Potter.

Mais J.K. Rowling a été particulièrement inventive en se saisissant de nombreux autres artefacts, comme le miroir du Riséd, la pierre de résurrection, le choixpeau magique ou la carte du maraudeur. À vrai dire, tout objet du quotidien devient magique sous sa plume à papote, y compris la nourriture avec les chocogrenouilles et les dragées de Bertie Crochue ou les accessoires de sport, que ce soit le souafle ou le balai magique.

ACTIVITÉ 1
LE MIROIR DU RISÉD

PARTIE 1

Un miroir magique

OBSERVER

ÉCRIRE

A À partir de l'extrait d'*Harry Potter à l'école des sorciers* consacré au Miroir du Riséd, expliquez à quoi sert ce miroir ? Que signifie le mot Riséd ? Expliquez ce qu'est ce miroir en une phrase. Ce miroir vous fait-il penser à d'autres miroirs de contes de fée ou de fantasy ?

B Faites quelques recherches lexicales. Relevez tous les mots qui évoquent le mystère. Cherchez tous les verbes qui expriment le désir. Faites des phrases avec le lexique trouvé. Quels temps verbaux utilisez-vous ?

PARTIE 2

Construire son récit

ÉCRIRE

A Vous allez à votre tour imaginer que vous trouvez le Miroir du Riséd. Mais avant, quelques étapes à réaliser pour préparer votre récit. Quelles sont les différentes parties de votre récit ? Nommez-les grâce à des titres.

B Imaginez la situation d'énonciation. Quand se passe le récit ? Où se passe le récit ?

C Pourquoi, comment vous retrouvez-vous face au miroir ? Est-ce un miroir caché dont vous avez entendu parler ? Est-ce Dumbledore qui vous en a parlé ? Le trouvez-vous par hasard ? Qu'est-ce qui vous a amené là ?

D Décrivez ce que vous voyez-vous dans le Miroir du Riséd.

E Comment se finira la scène ? Le miroir disparaît ? Dumbledore le retire ? Vous décidez de ne plus y retourner ? Le miroir est cassé ?

ACTIVITÉ 1
LE MIROIR DU RISÉD

PARTIE 3

Que voyez-vous dans le Miroir du Riséd ?

ÉCRIRE

A À partir des éléments déterminés dans la partie précédente, vous écrirez votre récit au passé. Vous pouvez choisir de raconter à la première ou à la troisième personne.

ACTIVITÉ 2
UN JEU MAGIQUE

PARTIE 1

Jouer au quidditch

LIRE

DIRE

A Lisez un extrait de *Harry Potter à l'école des sorciers*, de J.K. Rowling, de « Peu avant sept heures... » à « Tu as des questions à poser ? », pages 174-176, Folio Gallimard, Trad. De Jean-François Ménard.

B À partir de cet extrait, dessinez le stade sur une feuille.

C Expliquez les règles du Quidditch à votre professeur de sport et imaginez des règles adaptées aux Moldus. Jouez quelques parties ; vous pouvez vous inspirer des règles inventées par des fans

PARTIE 2

Un jeu créé de toutes pièces

DIRE

A La première partie de l'activité vous a donné des éléments pour comprendre et expliquer des règles du jeu. À votre tour, imaginez des règles pour un nouveau jeu magique.

B Présentez votre jeu à vos camarades. Quel est le matériel nécessaire pour jouer ? Quel est le but du jeu ? Quel est le nombre de joueurs ? Y a-t-il des équipes ? Comment sont-elles constituées ? Quand commence le jeu ? Quand se termine-t-il ? Comment compte-t-on les points ? Quelles sont les stratégies possibles ? Quels sont les dangers du jeu ?