

Activité FLE B1 | La légende de la ville d'Ys

Contes et légendes bretonnes | activités pour un cours de FLE de niveau B1

La Légende de la ville d'Ys



Illustration imaginaire de la ville d'YS

En Bretagne et en d'autres pays on se souvient de nombreuses villes de la côte englouties par les flots. Aucune de ces cités n'est aussi célèbre que la **ville d'Ys**.

Kêr-Ys était la plus belle et la plus riche du monde. Le roi Gradlon de Cornouaille l'avait faite construire pour **sa fille Dahut**. Bâtie sur la mer, elle était protégée des flots par de puissantes murailles dont les écluses ne s'ouvraient qu'à marée descendante. Le roi Gradlon gardait précieusement la clé des portes des écluses.

Attachée aux anciens dieux et aux druides de la civilisation celtique, la princesse Dahut menait une lutte sans merci à Saint Corentin et Saint Gwénolé.

Un jour un prince rouge se présenta au palais de Dahut. Il obtint de la princesse la clé des écluses. La marée était à son plein quand il ouvrit les portes. La tempête faisait rage. Les eaux s'engouffrèrent dans la ville et Ys disparut sous les flots.

Mais rien n'est détruit. La ville d'Ys continue de vivre sous la mer. Dahut n'est point morte, elle nage sous l'aspect d'une sirène. Un jour Kêr-Ys réapparaîtra plus belle et plus puissante que jamais.

La Cornouaille bretonne recouvre la partie sud du Finistère. Sa capitale historique est Quimper. Beaucoup placent la ville d'Ys dans la **baie de Douarnenez**. D'autres vers les **Îles des Glénans**. Des plongeurs amateurs espèrent toujours retrouver un jour les vestiges de cette cité engloutie par les eaux.



Carte de la Cornouaille bretonne

Activité FLE A2 | Les objets imaginaires

Activité pour un cours de FLE de niveau A2. Cette activité est présente sur d'autres sites de FLE.

Objets imaginaires

Voici des images issues du Catalogue d'objets introuvables.

Il s'agit de faire décrire aux élèves un des objets avec des mots simples pour le décrire aux autres. Les autres doivent ensuite dessiner l'objet selon ce qu'ils ont compris.

I.

Description des images

Faire 4 ou 5 groupes séparés dans l'espace afin que les uns ne puissent pas voir l'objet des autres.

Demander à chaque groupe de rédiger une description avec des mots simples.

Faire lire la description devant la classe (sans montrer le dessin). Les autres groupes doivent dessiner les objets décrits.

Après chaque lecture, on vote pour le dessin le plus ressemblant à l'image originale.

II.

Discussion

Questions sur les images

1. Des cinq objets quel est votre préféré ? Pourquoi ?
2. A votre avis, d'où viennent ces dessins ?
3. Des gens les ont-ils fabriqués ?
4. Donnez une date à ces dessins ?
5. Donnez un titre à chaque objet.
6. Si ces objets étaient rassemblés dans un livre, quel serait son titre ?

III.

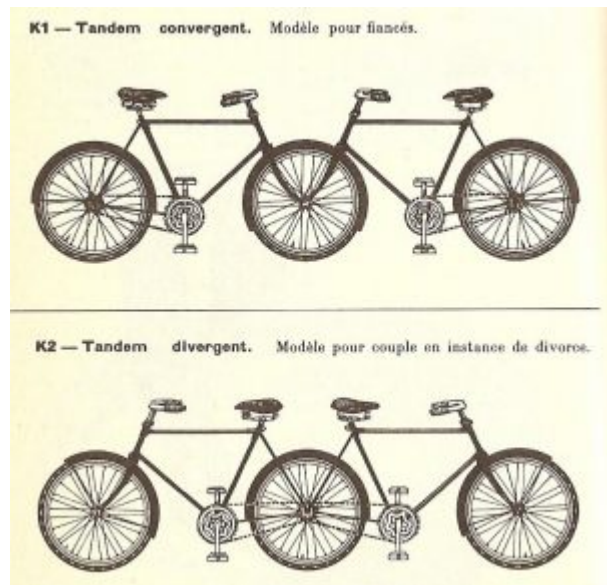
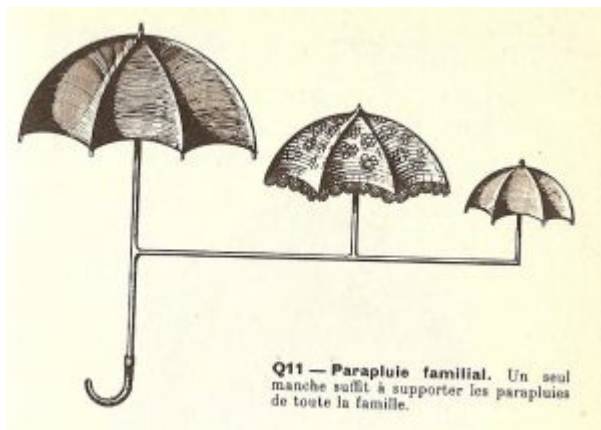
Production

écrite

1. Inventez vous-même un objet introuvable
2. Dessinez-le si possible, avec son titre comme dans un catalogue
3. Ecrivez une description publicitaire et élogieuse du produit.



Objet introuvable 1



Jeu FLE B1 | Le jeu des voleurs

Le jeu est une version simplifiée du Loup garou et assimilé :

Nous sommes dans une soirée mondaine au cours de laquelle il y a eu un vol d'un diamant très précieux. Ce diamant a été volé par une équipe de 2 voleurs. 2 policiers ont été chargés de les trouver. Les autres joueurs sont de simples invités.

1^{ère} phase du jeu : Reconnaissance des équipes

Les voleurs et les policiers doivent se reconnaître au cours des conversations. Pour cela, ils disposent d'un mot de code en commun. Les gens discutent ensemble comme au cours d'une soirée normale et les voleurs et les policiers essaient de se retrouver.

2^{ème} phase du jeu : Elimination progressive des participants

Toutes les 15 min, un vote est organisé pour éliminer un participant.

Les policiers cherchent à faire éliminer les voleurs. Ils doivent essayer de convaincre les invités, au cours des conversations, de voter pour ceux qu'ils suspectent être les voleurs.

Les voleurs tentent de survivre jusqu'au dernier moment. Pour cela, ils doivent essayer de deviner qui est policier dans la salle, et de les faire éliminer lors des votes.

Cartes de jeu (à adapter) :

VOLEUR mot code : TRESOR	INVITE
VOLEUR mot code : TRESOR	INVITE

POLICIER mot code : ENQUETE	INVITE
POLICIER mot code : ENQUETE	INVITE
INVITE	INVITE

INVITE	INVITE
INVITE	INVITE

Vocabulaire :

Accuser :

Soupçonner

Coupable

Suspect

Responsable

Criminel

Diamant

Bijou

Phrases toutes-faites :

Il me semble que...

J'ai l'impression que...

J'ai le sentiment que...

Il se pourrait que...

Ne croyez-vous pas que...

Et si le voleur était...