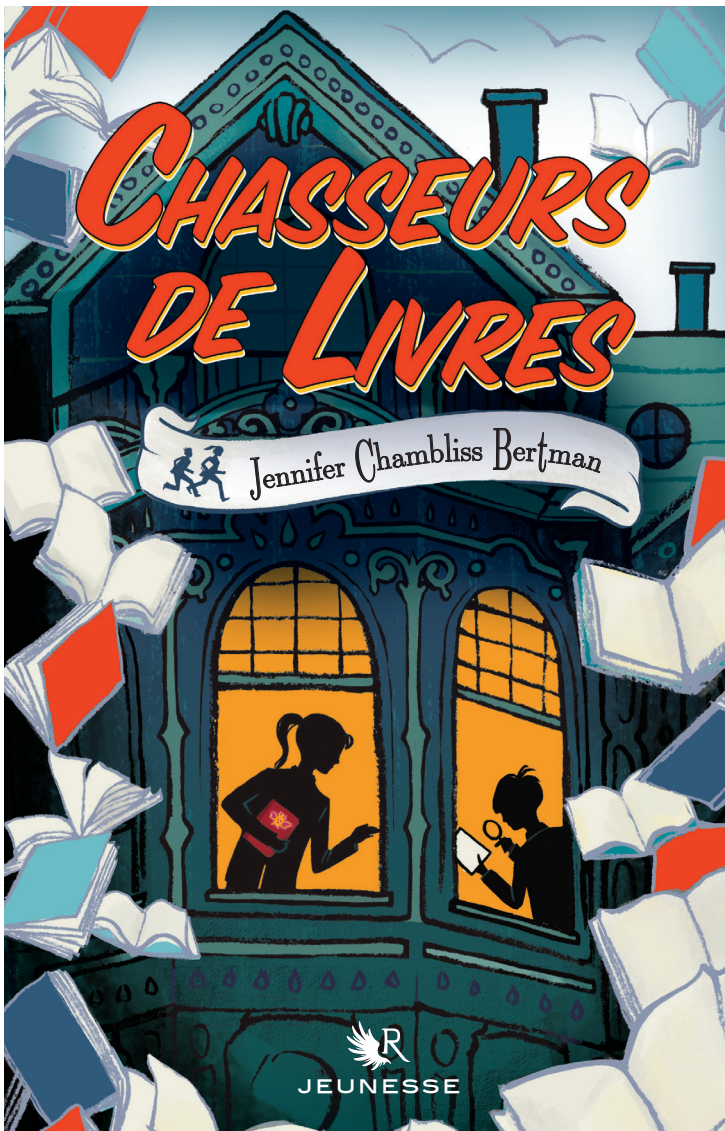


SÉQUENCE

pour l'étude d'une œuvre littéraire
destinée aux classes de
6^e, 5^e et 4^e



CHASSEURS DE LIVRES, TOME 1

Jennifer CHAMBLISS BERTMAN

Illustré par
Sarah WATTS

Traduit de l'anglais (États-Unis) par
Magali DUEZ

Un livre caché. Un message codé.
La chasse peut commencer.
Emily est une passionnée de la Chasse aux livres, un jeu créé par son idole, le célèbre éditeur californien Garrison Griswold. Le but : décrypter des messages codés pour trouver l'emplacement de livres cachés !
Mais lorsqu'elle emménage avec ses parents à San Francisco, patrie de la Chasse aux livres, elle est choquée d'apprendre que M. Griswold a été agressé alors même qu'il allait lancer une nouvelle quête livresque d'une ampleur inédite.
À elle et à ses amis de jouer !

Le premier tome d'une série pour tous les amoureux des livres et des énigmes.

Un best-seller aux États-Unis depuis sa parution.

Parution : 9 février 2017
Format : 135 x 210 mm
Nombre de pages : 448
Prix : 15,90 €
ISBN : 2-221-18916-7

Introduction : L'intérêt pédagogique

À l'occasion de la sortie en France du roman *Chasseurs de livres*, nous vous invitons à aborder l'œuvre littéraire en lecture cursive en 6^e, 5^e ou en 4^e. La richesse de l'œuvre et sa facilité d'accès permettent de proposer ce texte à la lecture dans toutes ces classes, avec différentes problématiques.

Une séquence de lecture cursive en français permettra de découvrir la richesse de ce très beau roman d'aventures, qui fait référence aux grandes œuvres d'auteurs comme Edgar Allan Poe ou Robert Louis Stevenson (Séance 2), dont les nombreux rebondissements permettent de découvrir la ville de San Francisco (Séance 3), qui use de codes et d'énigmes (Séance 4) et transforme un jeu fictionnel en jeu réel auquel les élèves / lecteurs peuvent participer (Séance 5). Que ce soit en 6^e autour du récit d'aventures, en 5^e dans une séquence sur la vie en société (Famille, amis, réseaux) ou sur le voyage et l'aventure, ou en 4^e lors de l'étude de la ville comme « lieu de tous les possibles », l'œuvre de Jennifer Chambliss Bertman se prêtera à une lecture riche en références culturelles. Le rythme trépidant du roman permettra de le faire lire rapidement. Vous pouvez aussi choisir d'étudier ce roman lors d'un EPI Langues et cultures étrangères avec les professeurs d'anglais, d'histoire-géographie et le professeur documentaliste.

Dans ce dossier pédagogique, la traductrice du roman présente le contenu et les éléments culturels tandis qu'un professeur de français propose des activités en rapport avec les programmes pour accompagner la lecture en classe ou au CDI. Ces activités ludiques sont aussi exploitables en bibliothèque et la traductrice peut intervenir dans ce cadre ou au collège pour évoquer le travail effectué et engager les lecteurs à pratiquer eux-mêmes la chasse aux livres dans leur commune.

Nous ne proposons pas d'évaluation finale pour la séquence, car il s'agit d'une lecture cursive, mais le journal de lecture et les affiches peuvent être évalués. Une exposition peut être réalisée au CDI ou à la bibliothèque avec les différents panneaux.

Ce dossier propose de multiples entrées possibles selon que vous choisissiez de faire lire *Chasseurs de livres* dans votre classe, au CDI ou dans votre bibliothèque.

Les professeurs francophones peuvent aussi proposer ces activités dans leurs classes, sans tenir compte des références aux programmes français.

Enjeux littéraires et de formation personnelle : Découvrir une œuvre narrative centrée sur l'adolescence et les relations avec autrui.

- ✕ Comment certaines œuvres montrent-elles la conciliation entre l'affirmation de soi et l'intégration sociale ?
- ✕ Comment la littérature est-elle mise au centre du roman par l'auteure ? Pourquoi ? Dans quelle mesure la lecture et la littérature influent-elles sur la relation à autrui ?
- ✕ La ville, lieu de déambulation ? Lieu de création ? Lieu hostile ou lieu d'échanges ?

Objectifs d'apprentissage

La pratique de la lecture est la dominante de la séquence. Celle-ci est liée à de la pratique d'écriture, à un travail d'oral collectif et à des recherches documentaires.

Sommaire :

1/ Entrée dans l'œuvre : lecture et propositions d'activités pour animer un journal de lecture

Dominante : Lecture-découverte de l'objet-livre..... p. 4

2/ Place des grands auteurs dans le roman

Activités : Travail de recherche documentaire / repérage dans le texte

Dominantes : Lecture / Écriture / Recherche documentaire.....p. 6

3/ La ville de San Francisco, lieu de tous les possibles

Activités : Séance transdisciplinaire Géographie - Anglais

Dominantes : Lecture / Écriture / Recherche documentaire.....p. 10

4/ Codes et énigmes

Activités : Séance transdisciplinaire mathématiques / français

Dominante : Lecture / Écriture / Recherche documentaire..... p. 14

5/ Du livre à la vraie chasse aux livres

Activité : organiser une véritable chasse aux livres, un speed-booking

Dominante : Oral.....p. 19



Entrée dans l'œuvre : lecture et propositions d'activités personnelles pour animer un journal de lecture

Dominante : Lecture-découverte de l'objet-livre

Objectifs :

- ✗ Créer un journal de lecture pour induire une démarche durable de lecture durant le cycle 4
- ✗ Donner envie de lire le roman

Activité 1

Entrée dans le texte par la lecture-découverte

Support : règles du jeu, premier et deuxième chapitres + couverture

1. La couverture :

Les couleurs ne sont pas choisies au hasard dans les arts picturaux, ni en littérature : elles sont porteuses d'une symbolique qui dépend des époques et des cultures. Dans notre culture, le bleu foncé symbolise la nuit, le rêve, l'irréel et le mystère, c'est une couleur froide. Le noir et le jaune, lorsqu'ils sont associés, évoquent un genre littéraire bien particulier. Lequel ?

Comment lisez-vous la couverture ?

Le titre et la couverture vont-ils ensemble ?

Que pouvez-vous supposer de ce roman ?

2. Activité d'écoute :

le professeur lit, à voix haute, les règles du jeu de Garrison Griswold, ainsi que le premier chapitre. L'objectif est de faire entrer les élèves / lecteurs dans le roman et d'éveiller leur curiosité.

3. Le deuxième chapitre (à lire en cours) :

Quels stéréotypes du roman d'aventures apparaissent dans ce deuxième chapitre ?

La réaction d'Emily vous semble-t-elle normale ?

Comment réagiriez-vous dans sa situation ?

Activité 2

Production écrite / Recherche documentaire

Après le deuxième chapitre, le professeur suspend la lecture et propose aux élèves / lecteurs de constituer leur journal de lecture. Distribuez la fiche-élève « journal de lecture » en établissant le planning de lecture : celle-ci sera idéalement étalée sur 3 semaines à raison de quatorze chapitres par semaine, soit deux chapitres par jour, en comptant les deux chapitres lus en cours.

Chaque semaine, les élèves / lecteurs devront réaliser une recherche documentaire en autonomie.

Journal de lecture

Prénom : Nom :

Classe : Date :

Dominante : Lecture / Écriture

Dans ton cahier de lecteur, ou dans ton cahier de cours, prépare quatre pages que tu rempliras au fur et à mesure de ta lecture.

Page 1 :

Présente le livre, note tes impressions quant au titre et à la couverture.

Page 2 : première semaine de lecture : du .. / .. / au .. / .. /

Recherche documentaire : Qui est Edgar Allan Poe ? Illustrez votre exposé (dessin, collage).

Page 3 :

Écriture : Comment l'héroïne apprivoise-t-elle son nouvel environnement en se lançant dans la chasse aux livres ?

Page 4 : deuxième semaine de lecture : du .. / .. / au .. / .. /

Recherche documentaire : Rédiger un exposé sur San Francisco. Illustrez votre exposé (dessin, collage).

Page 5 :

Comment évolue l'héroïne ? De la solitude à son ouverture aux autres, et en particulier à son premier ami, explique son changement en évoquant l'importance de son nouvel ami, de son frère, de ses parents. Tu peux comparer les familles de James et d'Emily, parler du réseau de Matthew.

Page 6 : troisième semaine de lecture : du .. / .. / au .. / .. /

Recherche documentaire : Qu'est-ce qu'un code ? Cherche des codes célèbres et explique leur fonctionnement. Illustre ton exposé avec des phrases codées.

Page 7 :

Montre comment l'auteur s'est inspiré de la ville de San Francisco, de livres, d'auteurs réels, pour créer ce roman. Pourquoi peut-on dire que l'amour de la littérature est présent dans ce roman ?

2

Place des grands auteurs dans le roman

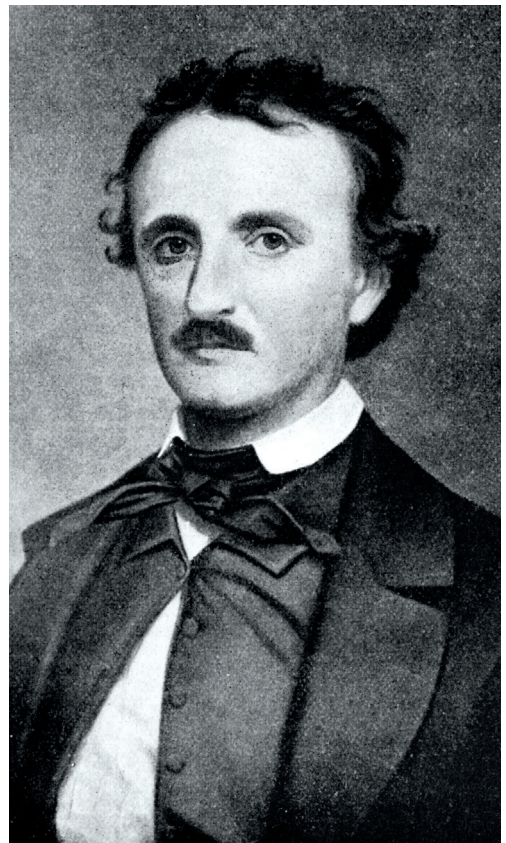
Dès l'introduction nous sommes plongés dans les références littéraires. Voici un tour d'horizon des personnages et auteurs cités ou évoqués dans le roman :

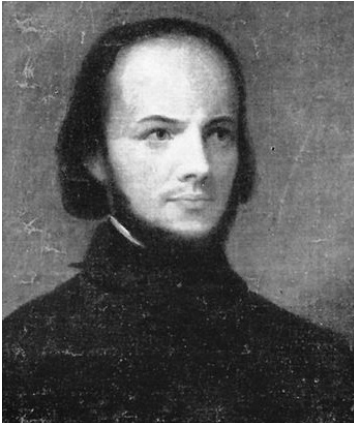
Les personnages : Si Encyclopedia Brown est un personnage typiquement américain qui n'a pas son équivalent en France, il est possible de découvrir les autres dans nos bibliothèques :

- * **Alice**, l'héroïne détective de Caroline Quine. *Alice et l'architecte diabolique* se déroule à San Francisco.
- * **Sam Spade** : détective créé par Dashiell Hammett et incarné à l'écran par Humphrey Bogart dans la célèbre adaptation du *Faucon maltais* dont l'intrigue se déroule à San Francisco et dans les environs. On retrouve une énigme concernant *Le Faucon maltais* et l'auteur au cours de l'ouvrage.
- * **Miss Marple**, la célèbre détective d'Agatha Christie.
- * **Le Chevalier Auguste Dupin**, détective créé par Edgar Allan Poe, héros des tout premiers récits policiers. À noter qu'Auguste Dupin est français et aurait été inspiré des mémoires de François Vidocq.
- * **Sherlock Holmes**, le célèbrissime détective anglais créé par Arthur Conan Doyle.
- * **Le Robinson suisse** (page 69). Ce roman, inspiré par *Robinson Crusoé*, à l'origine écrit par le pasteur Johann David Wyss, remanié et complété par Isabelle de Montolieu, a été adapté en série télé.

Les auteurs et romans dont est parsemée l'histoire :

* **Edgar Allan Poe** (1809-1849) Chroniqueur, auteur, poète. Est réputé avoir lancé le genre policier avec son héros Auguste Dupin. En plus d'avoir inclus un message codé dans *Le Scarabée d'or* (livre qui va lancer l'aventure page 20), il a également écrit des essais sur le sujet. Alors qu'il écrivait pour le journal de Philadelphie, *Alexander's Weekly*, il lança comme défi aux lecteurs de lui envoyer des cryptogrammes à résoudre. Il reçut de nombreuses soumissions qu'il déclara avoir toutes déchiffrées lui-même. C'est ce qui a inspiré à Jennifer Chambliss Bertman le défi de M. Quisling. Sont également mentionnés *Le Cœur révélateur*, *Le Chat noir* et *Le Corbeau*, les deux derniers titres revenant en tant qu'indices dans la chasse au trésor. Le Chat noir est le restaurant et Le Corbeau est le nom de l'« indic » sur le site de Book Scavenger, et réapparaît avec la boîte dans laquelle Emily trouve *Le Faucon Maltais*. *Le Scarabée d'or* : Cette nouvelle publiée en 1843 a été populaire dès sa parution et a attiré l'attention sur les cryptogrammes et les messages codés. De nos jours, ce n'est pas son écrit le plus connu, peut-être parce qu'il ne correspond pas au style gothique et horrifique que les gens associent à cet auteur. Dans *Le Scarabée d'or*, le personnage principal, après avoir découvert un cryptogramme, décide de le résoudre dans l'espoir que cela le conduira à un trésor enterré.

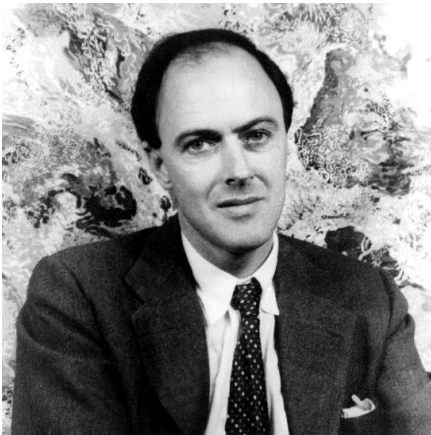




✗ **Rufus Griswold** apparaît à la page 112. Jennifer Chambliss Bertman ancre le roman dans la réalité en donnant à Garrison Griswold, un ancêtre ayant réellement existé. Contemporain et principal rival d'Edgar Allan Poe, Rufus Griswold est curieusement devenu son exécuteur littéraire. On lui doit notamment l'image peu flatteuse qui persiste encore d'Edgar Allan Poe. (Explication de l'auteur page 432)

✗ **Mark Twain**, auteur de *Tom Sawyer* (livre caché au Ferry Building, page 71).

✗ **Robert Louis Stevenson** (1850-1894), auteur notamment de *L'Île au trésor*, ayant vécu à San Francisco. Un mémorial lui est dédié à Portsmouth Square.



✗ **Roald Dahl** (1916-1990), auteur britannique qui, après avoir écrit pour les adultes, s'est mis à la littérature jeunesse. On lui doit notamment : *Le Bon Gros Géant*, *Matilda* et *Charlie et la Chocolaterie* avec le personnage de Willy Wonka auquel Garrison Griswold est plusieurs fois comparé (pages 32, 55, 77, 181).

✗ **Cornelia Funke** auteure contemporaine allemande qui a rencontré un grand succès dès son premier livre *Le Prince des voleurs*. Mais là c'est *Cœur d'encre* qui est caché page 130.

✗ **Daniel Handler** (alias **Lemony Snicket**) : né en 1970, auteur de la célèbre série *Les désastreuses aventures des orphelins Baudelaire* (page 181).



✗ **Amy Tan** : auteure américaine née de parents chinois, orthophoniste, éditrice, membre d'un groupe de musiciens amateurs avec, entre autres, Stephen King et Dave Barry. Elle a joué avec eux pour lever des fonds, afin de financer un programme d'alphabétisation (page 181).

✗ **Allen Ginsberg** (1926 – 1997) est un poète américain, figure de proue de la Beat Generation, du mouvement hippie et de la contre-culture américaine. Ses prises de position pro-homosexuelles, pacifistes et bouddhistes lui valurent de fréquents démêlés avec la justice (page 181).

✗ **Jack Kerouac** (1922-1969), écrivain américain, membre de la Beat Generation. Auteur, notamment de *Sur la route*, récit de ses errances, qui illustre parfaitement le mouvement.

✗ **Dashiell Hammett** (1894-1961), écrivain scénariste américain, il est considéré comme le fondateur du roman noir. Son roman le plus connu est *Le Faucon maltais*, adapté au cinéma. Dashiell Hammett a vécu à San Francisco et l'un des indices est trouvé en face d'un immeuble qu'il a habité (page 183).

Activités : travail de recherche documentaire / repérage dans le texte

Objectifs :

- * Effectuer des recherches documentaires en autonomie
- * Connaître la classification Dewey
- * Utiliser ses compétences de recherche dans un travail commun

Activité 1

Production écrite

À partir des recherches effectuées sur Edgar Allan Poe dans le cahier de lecteur, construire un panneau commun par groupes de quatre.

En îlot, les élèves / lecteurs partagent le fruit de leurs recherches, puis choisissent les informations à retenir et produisent un texte commun, sans effectuer de copier-coller. Ils complètent éventuellement leurs recherches, aidés par le professeur ou le bibliothécaire. Ils déterminent leur choix d'illustrations, en fonction de la taille de leur panneau d'exposé.

Apport de l'adulte : expliquer le sens de lecture d'une affiche, en Z, et aider les élèves / lecteurs à créer une disposition pertinente / aider à la correction syntaxique et orthographique / fournir des pistes de recherche.

Activité 2

Lecture

Chercher dans le CDI / la bibliothèque des ouvrages d'Edgar Allan Poe et lire à haute voix (élèves /lecteurs ou professeur / bibliothécaire) un extrait du *Scarabée d'or*.

Bibliographie d'Edgar Allan Poe :

Voici quelques éditions qui peuvent enrichir la connaissance de l'auteur et de son univers grâce notamment au travail de l'illustrateur :

Le Mystère du scarabée d'or – 2009, scénarisé par Jean-Pierre Kerloc'h, illustré par Sébastien Mourrain, P'tit Glénat

4 histoires fantastiques illustrées – 2006, illustré par Gris Grimly, Flammarion

Le Chat noir et autres contes de terreur – 2013, illustré par Ricardo Mosner, Gallimard jeunesse

Activité 3

Recherche

À partir de la liste des auteurs dans un premier temps, cherchez les ouvrages dans le CDI /bibliothèque pour apprendre la classification Dewey.

Dans un second temps, les élèves / lecteurs devront chercher les livres où apparaissent les personnages cités dans le roman.

Si vous avez le temps, une activité de recherche de toutes les mentions d'auteurs et de personnages peut être effectuée en amont. Par ailleurs, il vous est aussi possible de reproduire les deux listes pour les coller dans le cahier de lecteur. À cette occasion, les élèves / lecteurs peuvent s'interroger sur les liens entre les membres de la liste : une majorité d'auteurs américains, ou du moins anglo-saxons, d'une part, et une galerie de portraits de héros de roman policier d'autre part. Les élèves / lecteurs peuvent proposer d'autres enquêteurs pour allonger la liste.

Bonus

Des pistes de lecture d'images et de romans :

- * Si *Charlie et la Chocolaterie* a été vu ou lu par les élèves / lecteurs, on peut leur demander de raconter l'histoire et d'expliquer pourquoi Garrison Griswold est surnommé Willy Wonka.
- * De courts extraits du *Faucon maltais* et de la série britannique *Sherlock* peuvent être proposés.
- * D'autres romans policiers peuvent être présentés aux élèves /lecteurs. Par exemple *Le Faucon malté* de Daniel Horowitz ou la série *Enola Holmes* de Nancy Springer pour démontrer la vivacité de ces figures dans l'imaginaire contemporain.

3

La ville de San Francisco, lieu de tous les possibles



Haut lieu de la Beat Generation, avec comme symbole la librairie City Lights, San Francisco est connue pour être une ville cosmopolite, ouverte sur le monde.

Les hauts lieux de la ville évoqués dans le livre sont les suivants :

- * **Alcatraz** : île-prison de haute sécurité située dans la baie.
- * **Le Bart** : Métro de San Francisco et le **Cable Car** (tramway)
- * **Le Pier 39** : avec ses fameuses otaries
- * **Ferry Building** : (page 69) endroit où a été caché le premier livre qu'Emily va chercher avec James. Le Ferry Building, ou bâtiment des Ferrys, construit en 1898 avant la construction des ponts, vers 1930, était le deuxième terminal de transit au monde (50 000 voyageurs par jour). Aujourd'hui il dessert six destinations et abrite un centre commercial.
- * **Lombard Street** : (pages 63 et surtout 269 avec la poursuite) rue célèbre pour être (sur une petite portion) la plus sinueuse des États-Unis. On la voit bien dans la bande-annonce du film *Un amour de Coccinelle* http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19537497&cfilm=53499.html, même si, depuis le temps la rue a changé. Et c'est également la rue où se déroule la course poursuite légendaire du film *Bullitt* avec Steve McQueen.
- * **North Beach** : quartier surnommé la Petite Italie de San Francisco. L'artère principale a été appelée Columbus Avenue en hommage à l'explorateur italien Christophe Colomb. Au moment où se déroule l'histoire, a lieu la Parade italienne, une manifestation annuelle programmée la veille du Columbus Day (jour férié le deuxième lundi d'octobre).
- * **La Librairie City Lights** : (page 119) Dans le quartier de North Beach, temple de la Beat Generation, créée par Lawrence Ferlinghetti avec son associé Peter D. Martin. Ils fonderont en même temps une maison d'édition qui publiera des textes forts et engagés (*Howl* de Ginsberg valut à City Lights un procès), et très tôt des traductions étrangères, dont Jacques Prévert. Première librairie américaine à n'avoir vendu que des

livres à couverture souple (*paperback*) rendant ainsi la littérature accessible à un plus grand nombre, elle s'est agrandie plusieurs fois au fil des années, ce qui lui donne sa configuration si particulière (voir description pages 119 à 122). Bien qu'étant une grande librairie par la taille, elle demeure une librairie indépendante. Une référence pour les amoureux des livres !

✦ **Église Saint-Pierre et Saint-Paul** : située près de Washington Square, cette immense église à deux flèches illustre parfaitement le côté cosmopolite de la ville et plus particulièrement de North Beach, car les messes y sont célébrées en anglais, en italien et en cantonais. Marilyn Monroe y a pris des photos avec Joe DiMaggio le jour de leur mariage.

✦ **Le Fillmore** : (pages 120, 213, 245, 362, 377) Salle de concert culte dans laquelle se sont produits entre autres Janis Joplin, Pink Floyd, Metallica, Prince, No Doubt, Radiohead...

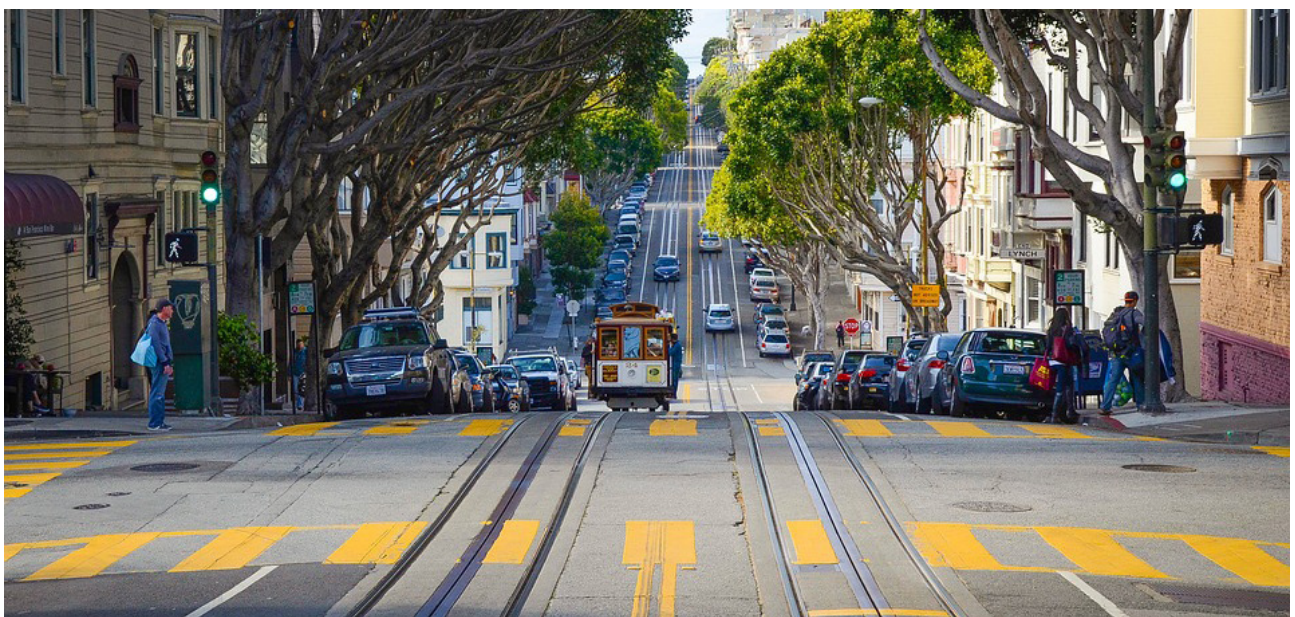
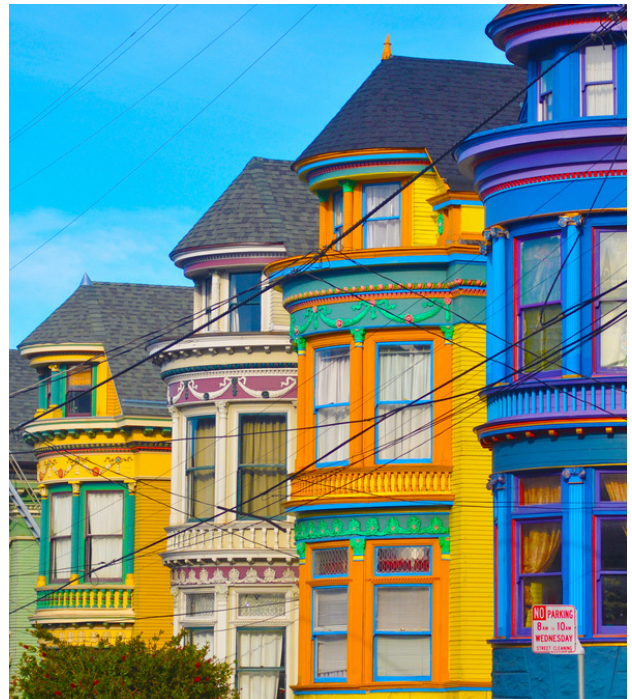
✦ **La librairie d'Hollister** : (p 127 à 136) lieu fictif, mais réel dans le sens où ces petites librairies existent encore à San Francisco comme ailleurs !

✦ **Portsmouth Square** : est une place dans le quartier de Chinatown, surnommé le cœur de Chinatown. On y trouve plusieurs statues et plaques, ainsi que le Mémorial Robert Louis Stevenson.

✦ **Le Golden Gate Park** : Avec plus de 410 hectares de prairies, jardins et bâtiments publics, le Golden Gate Park est le plus vaste parc urbain des États-Unis. Il abrite le musée Young, l'Académie des arts et des sciences, et le pavillon de musique mentionnés dans le livre, mais aussi bien d'autres lieux : le Jardin de thé japonais, un mémorial national dédié aux victimes du Sida, Le Conservatoire des fleurs, un jardin botanique, un stade, un carrousel de 1914 ...

✦ **Outer Sunset** : Petit quartier de Sunset District réputé pour être brumeux, et pour ses maisons aux couleurs vives.

✦ **1155 Leavenworth** : Adresse où Dashiell Hammett acheva d'écrire *Le Faucon maltais*.



Activité 1

Découvrir la métropole en géographie

- × Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
- × S'informer dans le monde du numérique
- × Pratiquer différents langages
- × Coopérer et mutualiser

Étape 1 :

À partir de la liste des monuments et lieux du roman *Chasseurs de livres*, faites créer aux élèves un tableau dans lequel ils placeront une photo du lieu trouvée sur internet, l'adresse du lieu, sa fonction (culturelle / économique / financière / politique / résidentielle) et les éléments descriptifs du document (à recopier).

Étape 2 :

Créer une carte de San Francisco reprenant les informations du tableau. Vous pouvez utiliser UMap, voici un tutoriel réalisé par un professeur d'histoire-géographie :
http://ww2.ac-poitiers.fr/hist_geo/spip.php?article1549&debut_page=5

Activité 2

Visiter San Francisco en anglais

- × Comprendre des consignes simples en anglais, pour exécuter des activités dramatiques.
- × Être capable d'interagir oralement dans des situations de jeux de rôle.
- × Écrire, par groupes, des saynètes sur le thème de l'agence de voyages, puis enfin les mettre en scène.

Étape 1 :

À l'écrit, reprendre la carte créée en géographie et nommer les différents lieux en anglais. À l'issue de cette introduction, les élèves ont chacun leur carte avec les noms dans les deux langues.

Étape 2 :

À l'oral : mettre en place un jeu de rôle entre un touriste et une agence de voyages.

Consigne :

You are a travel agent and you want to convince a customer to go to San Francisco.

Phrases d'amorce :

Hi, how are you? / I would love to visit California, so do you have a good travel plan? / I recommend visiting San Francisco because it is home to one of the world's most famous... / Are there activities downtown? Downtown, you can eat in various restaurants and bars, dance in clubs,...

Étape 3 :

Sujet d'écriture (en s'appuyant sur ce qui vient d'être improvisé, rédiger la saynète) :

You are a travel agent in a famous city and you're talking with a tourist. You want him / her to visit your city so you tell him / her about the places of interest in your city. Convince your guest!

Étape 4 :

À l'oral, jouer les saynètes devant la classe.

Activité 3

Production écrite / Recherche en français

- ✕ Effectuer des recherches documentaires en autonomie
- ✕ Utiliser ses compétences de recherche dans un travail commun

Confectionner une affiche publicitaire pour donner envie de visiter la ville de San Francisco. Sur un panneau, confectionner une affiche publicitaire qui présente la ville de San Francisco. L'affiche doit comporter les différentes façons d'appeler la ville, ses surnoms, au moins six monuments, lieux, quartiers que l'on peut visiter, et au moins quatre éléments caractéristiques de la ville de San Francisco. Les dix éléments doivent être illustrés par des dessins ou des photos et leurs noms doivent être écrits. Les lieux et les monuments doivent être situés sur une carte.

Bonus :

Deux sujets d'écriture ou de débat oral en français :

- ✕ Qu'est-ce qui caractérise votre ville ? Y a-t-il des lieux à référence littéraire / culturelle ? (Lieu de vie, de naissance, de mort d'un auteur, lieux utilisés dans des œuvres). Quels lieux feraient un décor idéal pour un roman, pourquoi ?
- ✕ Que peut apporter une « petite » librairie à la communauté ? Celle de votre ville / quartier, joue-t-elle un rôle actif ?
- ✕ En anglais, la chanson *San Francisco* de McKenzie : <https://www.youtube.com/watch?v=710vkKy504U> et en français, *San Francisco* de Maxime Le Forestier

4 Codes et énigmes



« Les cryptogrammes jouent un rôle intéressant dans l'histoire de notre monde. Des batailles ont été gagnées, et d'autres perdues, à cause de messages codés. Des tentatives d'assassinat ont été déjouées, car des plans cryptés ont été interceptés et décodés, ou inversement, des assassinats ont été menés à bien. Les rebondissements de l'histoire ont souvent reposé sur des messages secrets et le fait qu'ils parviennent à le rester, ou non. »

Il existerait plus de 400 septillions de façons de transcrire un alphabet en clair en alphabet codé. De quoi bien s'amuser !

Les codes et énigmes

Voici la liste des codes et énigmes, avec les pages auxquelles vous pouvez les retrouver :

- * **Anagramme** (pages 41-44) : carré magique.
- * **Le code d'Émily et James** (page 99) : Pour créer leur code, Émily et James vont se servir d'un pangramme, c'est-à-dire une phrase contenant toutes les lettres de l'alphabet, en l'occurrence : *Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume.*
- * **Énigme visuelle** (page 130) où la disposition des mots compte autant que les mots eux-mêmes.
- * **Le chiffre de César** (page 159) : code qui consiste à décaler les lettres de l'alphabet de plusieurs crans.
- * **Mascarade** (page 194) : *Mascarade* est un livre d'images écrit et illustré par Kit Williams, un artiste anglais qui a lancé une chasse au trésor en collaboration avec son éditeur. Les indices, dissimulés dans les illustrations, menaient à un trésor enterré. Publié en 1979, *Mascarade* a été un phénomène qui a entraîné des millions de personnes à la recherche du trésor (un médaillon en or représentant un lièvre fabriqué par l'artiste en personne) jusqu'à sa découverte en 1982. *Mascarade* a lancé un genre littéraire appelé « la chasse au trésor depuis un fauteuil ». Bamber Gascoigne a d'ailleurs écrit *Quest for the Golden Hare*, un excellent récit sur ce qui s'est passé avant et après la publication de *Mascarade*.
- * **Les coquilles** dans *Le Scarabée d'or* trouvé par Émily qui, une fois corrigées, forment la première phrase de la nouvelle *Le Chat noir* (résolution page 199).
- * **L'écriture ogham** (pages 210 et 227) Écriture celtique de l'Irlande et du Pays de Galles qui date du haut Moyen-Âge



* **Affichette chat perdu** (pages 240 et 255) devant l'ancien restaurant le Chat noir avec un numéro de téléphone qui se révèle être le code ISBN du *Faucon maltais*. (Pages 283 et 300) pour la recherche du *Faucon maltais* où il acheva de l'écrire.

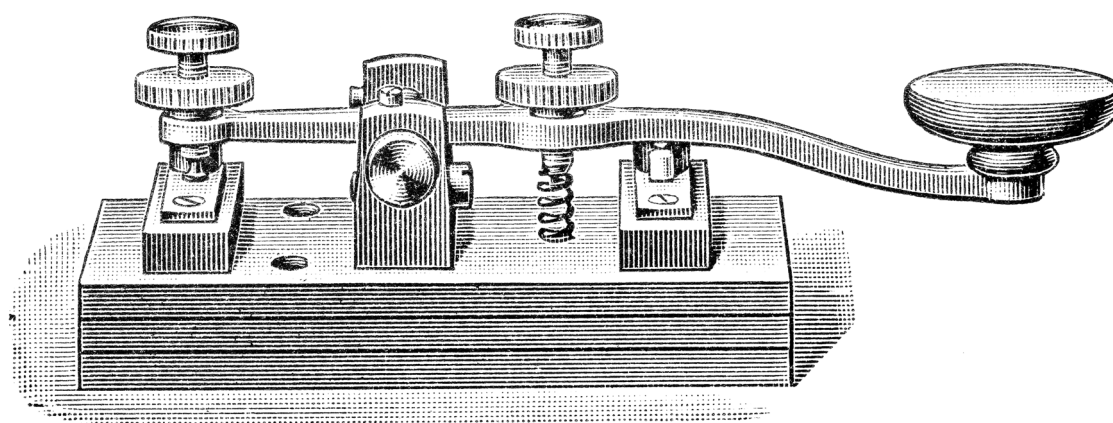
* **L'alphabet bilitère** ou Code Bacon (page 251) James explique comment cacher un message grâce à ce code en utilisant une alternance de lettres normales et d'italiques pour écrire une phrase banale dans laquelle est caché le message réel. (Dans le livre, James le transforme en code binaire en remplaçant les A et les B par des 0 et des 1)

| | | | | | | | |
|---|-------|-----|-------|---|-------|-----|-------|
| A | AAAAA | G | AABBA | N | ABBAA | T | BAABA |
| B | AAAAB | H | AABBB | O | ABBAB | U-V | BAABB |
| C | AAABA | I-J | ABAAA | P | ABBBA | W | BABAA |
| D | AAABB | K | ABAAB | Q | ABBBB | X | BABAB |
| E | AABAA | L | ABABA | R | BAAAA | Y | BABBA |
| F | AABAB | M | ABABB | S | BAAAB | Z | BABBB |

* **Le scytale** ou bâton de Plutarque (pages 290 – 345, 346) utilisé par les Spartiates pour encoder des messages en enroulant une bandelette autour d'un bâton. James va utiliser ce code, en le doublant avec le code qu'il a inventé avec Emily, pour vaincre Maddy.

* **Le code Pig Pen** (pages 302 – 339) Chiffrage notamment utilisé par les francs-maçons au XVII^e siècle.

* **Le morse** (page 312) Ce code-là n'a rien de secret, puisque la clé est universellement connue. Il est à l'origine du télégraphe et a la particularité de pouvoir être entendu (impulsion sonore du télégraphe) ou vu (signaux lumineux).



* **Encre sympathique** (page 382) encre visible uniquement quand elle est chauffée (possibilité d'en fabriquer avec du jus de citron). Procédé utilisé par M. Griswold pour cacher une carte dans *Le Scarabée d'or* ainsi que le dernier indice : « Portsmouth square RLS. »

Activités :

Séance transdisciplinaire mathématiques / français

Objectifs en mathématiques :

- ✗ Observer, rechercher, organiser les informations : Traduire des symboles, des consignes, coder, décoder...
- ✗ Raisonner, argumenter et démontrer : Confronter le résultat au résultat attendu
- ✗ Communiquer à l'aide de langages adaptés : Compte-rendu : rédiger la réponse avec les critères de rigueur mathématiques

Activité 1

Français - lecture

En vous référant aux pages indiquées ci-dessus, choisissez des codes dans le roman et distribuez-les aux différents groupes avec trois consignes :

- 1/ À partir du texte de la page X, expliquez en groupe puis dans un écrit commun le principe du code et sa résolution.
- 2/ Créer votre propre texte crypté avec ce code.
- 3/ Exposez à toute la classe votre explication et proposez votre code pour que les autres tentent de le résoudre.

Activité 2

Mathématiques

Utiliser le code César pour crypter ou décrypter un texte :

Principe : Le texte codé s'obtient en remplaçant chaque lettre du texte clair par la lettre qui est située trois rangs plus loin dans l'alphabet. La longueur du décalage constitue la clé du chiffrement. Pour s'entraîner, proposez tout d'abord de crypter un texte, puis d'en décrypter un autre.

Texte à crypter avec une clé de 4 : Inscription du mémorial Stevenson (page 389)

« À la mémoire de Robert Louis Stevenson : Être honnête et bon – gagner peu et dépenser un peu moins – apporter par sa présence le bonheur dans sa famille – renoncer quand cela s'avère nécessaire et ne pas être aigri – garder quelques amis, mais le faire sans capitulation. Même dans l'adversité, rester ami avec soi-même. Voici une tâche qui requiert d'un homme force et délicatesse. »

Solution :

EPEQIQSMVIHIVSFIVXPSYMWWWXIZIRWSRIXVILSRRIXIIXFSRKEKRIVTIYIXHITIRWIV
YRTIYQSMRWETTSVXIVTEVWETVIWIRGIPIFSRLIYVHERWWEJEQMPPIVIRSRGIVUY
ERHGIPEWEZIVIRIGIWWEMVIIXRITEWIXVIEMKVMKEVHIVUYIPUYIWEQMWWQEMW
PIJEMVIWERWGETMXYPEXMSRQIQIHERWPEHZIVWMXIVWXIVEQMEZIGWWSMGIQIZ
SMGMYRIXEGLIUYMVIUYMIVXHYRLSQQIJSVGIIXHIPMGEXIWWI

Texte à décrypter avec une clé de 4 : Début de la lettre de Griswold (page 392)

FSRNSYVEQMGLEWWIYVJIPMGMXEXMSRWZSYWIXIWXIZIRYEFYXHIQSRHIJMPMXX
IVEMVIIXZSYWEZIDHIQSRXVIZSXVIIBTIVXMMWIRIRMKQIWHIZMRIXXIWEMRWMU
YIRREZMKEXMSREYWIMRHIPEZMPPIHIWERJVERGMWGSIXHIWIWXVIWSVWPMXXI
VEMVIWZSYWHIZIDZSYWHIQRHIVGIUYIZSYWXIRID IRXVIZSWQEMRW

Solution :

« Bonjour, ami Chasseur !

Félicitations ! Vous êtes venu à bout de mon défi littéraire, et vous avez démontré votre expertise en énigmes, devinettes, ainsi qu'en navigation au sein de la ville de San Francisco et de ses trésors littéraires. Vous devez vous demander ce que vous tenez entre vos mains. »

Aide pour le cryptage et le décryptage par la méthode de César

Pour faciliter le cryptage et le décryptage, on utilise un tableau de chiffrage. Voici comment :

On numérote les lettres de l'alphabet de 0 à 25 : il suffit d'ajouter la clé au numéro de la lettre à crypter et de chercher à quelle lettre correspond le nombre obtenu.

Pour vous aider encore un peu plus, un site où il suffit d'entrer le texte clair pour obtenir le texte crypté :

http://carrez.christophe.pagesperso-orange.fr/application_chiffre_cesar.html

Pour aller plus loin : coder avec Scratch ! Deux pistes :

✦ À partir de cette activité proposée par Juliette Hernando, enseignante de mathématiques : <http://ww2.ac-poitiers.fr/math/IMG/pdf/codecesar1.pdf>

Le but de cette fiche est de créer un programme qui permet de décaler les lettres d'une phrase d'un rang dans l'alphabet (le A devient B, le B devient C etc.).

✦ Sur le site <https://isnbreizh.fr/scratch/>

Activité 3

Production écrite / Recherche

Réaliser un panneau pour expliquer le code choisi dans l'activité 1 (qui l'a inventé, quand, en quoi ça consiste, quelques exemples ...). Vous devez également réaliser des exemples permettant d'appliquer cette technique, car le panneau sera exposé au CDI/à la bibliothèque et servira aux Chasseurs de livres lorsque vous organiserez votre propre grande Chasse aux livres.

Consignes pour réaliser le panneau

- * Le panneau sera illustré par des photos, dessins ou schémas (penser à citer les sources)
- * Les textes seront tapés (pas de copier-coller) à l'ordinateur (répartir le texte pour éviter que ce soit trop chargé)
- * Les textes seront écrits assez gros
- * Un titre sera présent sur le panneau

Bibliographie

Cités dans le livre

L'Écriture maya et son déchiffrement Michel Davoust

L'Histoire des codes secrets Simon Singh

Pour une utilisation en classe

MégaDocs Nathan *Codes secrets et énigmes*

Site de codage et décodage : <http://www.dcode.fr/>

Sur le code César :

<http://www.math93.com/index.php/314-code-de-cesar>

<http://www.cryptage.org/chiffre-cesar.html>

<http://www.dcode.fr/chiffre-cesar>

<http://www.nymphomath.ch/crypto/cesar/index.html>

Bonus

D'autres activités de création

- * Réaliser un pangramme pour servir de base et encoder un message à faire décoder par le reste de la classe.
- * Inventer en classe et en groupe une nouvelle comportant une chasse au trésor pour le reste de l'établissement. Ou une nouvelle à faire par le professeur pour que sa classe fasse une chasse au trésor.
- * Faire des scytales en utilisant des supports de différents diamètres et retrouver le bon.
- * Comment est utilisé le Morse aujourd'hui ?

5

Du livre à la vraie chasse aux livres



« Book Scavenger a été conçu pour tous ceux qui aiment les livres et les casse-têtes. Sans oublier l'aventure et découvrir de nouveaux endroits. » (page 52)

Le principe de la chasse aux livres se situe entre le Geocaching et le bookcrossing, il s'agit de cacher un livre et de laisser quelque part (sur un site dédié) un indice pour que quelqu'un d'autre le trouve. L'idéal étant après de partager son avis sur le livre sur le site. Suite à la sortie du livre, l'auteure a mis en place un site suivant le modèle présenté dans le livre. <http://bookscavenger.com/>
Début décembre 2016, dix mois après le lancement du site, mille livres avaient été cachés dans tous les États-Unis.

Activités

Organiser une véritable chasse aux livres / organiser un speed booking

Activité 1

La Chasse aux livres

Phase 1

Un certain nombre de livres sont cachés dans un premier temps par des membres de l'établissement avec des indices affichés sur un panneau dédié.

Une fois qu'un élève a trouvé un des livres, il récupère l'indice. Lorsqu'il l'a lu, il ne lui reste plus qu'à le cacher de nouveau en mettant un indice de son cru.

Utiliser les activités de la séance Français/mathématiques pour crypter les messages : l'élève indique le code choisi et les chercheurs de livres peuvent se référer aux panneaux exposés au CDI ou à la bibliothèque pour les décoder.

Sur le panneau dédié, laissez un emplacement pour que les lecteurs puissent afficher leur avis (activité 2).

Une fois le jeu lancé, les élèves/lecteurs sont encouragés, s'ils le souhaitent, à cacher des livres.

Phase 2

Si le jeu prend bien, proposer aux élèves/lecteurs de chercher eux-mêmes comment adapter le jeu à l'échelle de leur établissement, ville ou village.

Activité 2

Oral : Speed Booking

À partir des livres lus dans l'année ou dans le jeu de la Chasse aux livres, organiser un Speed Booking :

Au préalable, les élèves/lecteurs doivent préparer à l'écrit un avis sur le livre de leur choix et s'entraîner pour le présenter aux autres (en gardant leurs notes ou non, selon le niveau des élèves/lecteurs) en une minute.

Le jour du speed booking, organisez les tables en îlots de quatre élèves/lecteurs et nommez ces tables avec les auteurs ou les personnages du roman : table Poe, table Stevenson, table Dahl, etc. Placez les élèves et donnez un numéro à chacun dans les groupes de 4, donc de 1 à 4. Lancez la première session d'échanges : chacun parle une minute de son roman. Les autres posent des questions si l'élève/lecteur est bloqué.

Deuxième session : demandez à tous les numéros 1 de rejoindre une autre table, les numéros 2 une autre, etc. Cela créera des groupes plus importants si vous avez plus de 16 lecteurs, en particulier en classe, mais vous pouvez adapter en numérotant certaines tables de 5 à 8 s'ils sont plus nombreux, ou en diminuant le nombre de tables à 2 ou 3 si vous avez moins de participants, en particulier en bibliothèque.

Pour finir, les élèves prennent le temps de noter sur leur propre cahier les titres présentés par les camarades en indiquant s'ils ont envie de les lire, ou non, et pourquoi.