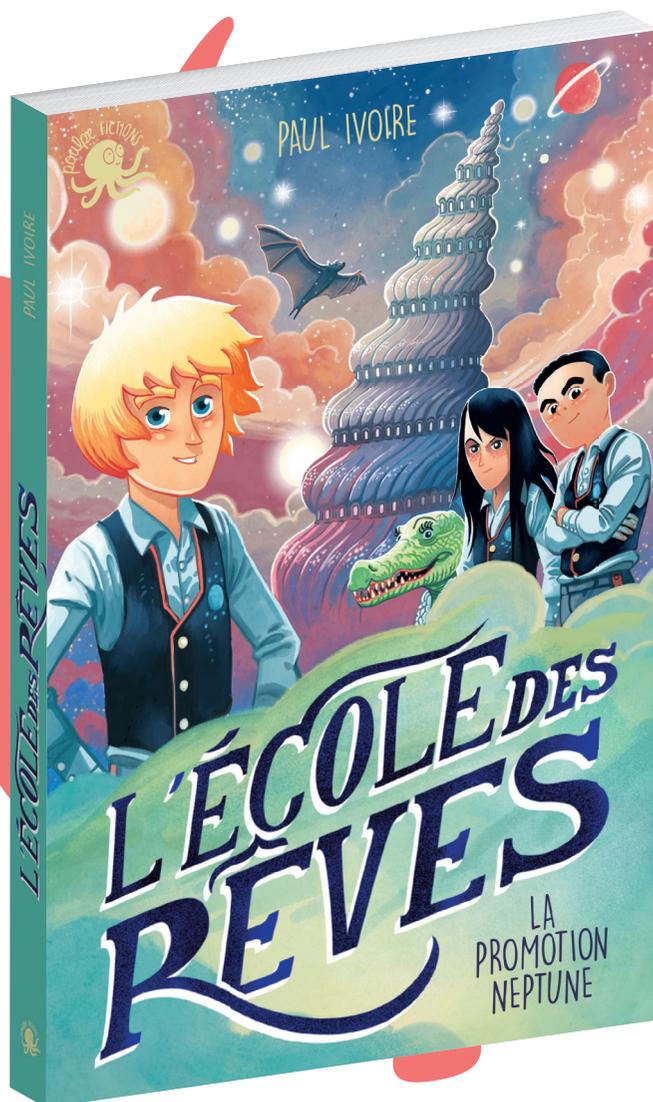




FICHE D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUE

SÉQUENCE
DE LITTÉRATURE
CYCLE 3



L'ÉCOLE DES RÊVES LA PROMOTION NEPTUNE

Une histoire écrite par Paul Ivoire
et illustrée par Antoine Brivet

Fiche réalisée par Laurent Femenias, professeur des écoles maître-formateur à Dijon.
Maquette: Laure Afchain. © Éditions Poulpe Fictions. Illustrations du dossier par Antoine Brivet.

PRÉSENTATION DU LIVRE

A PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE AUX ENSEIGNANTS

L'École des rêves – La promotion Neptune est un roman de littérature de jeunesse contemporaine accessible à des élèves de CM1, de CM2 et de sixième. Il est composé de 18 chapitres, répartis sur 180 pages, dont un plan du château de Chambord dans lequel se déroule la majeure partie de l'intrigue. On y découvre le premier trimestre d'un jeune et timide garçon de dix ans, Kimlan, dans la prestigieuse « École des rêves », lieu où sont fabriqués les rêves que font les êtres humains. Le roman nous présente le parcours initiatique de Kimlan dans l'univers merveilleux et original d'Evèria, le monde des rêves. Accompagné de ses professeurs et de ses camarades, il apprend à maîtriser de nouveaux pouvoirs et développe de nouveaux rapports aux autres (amitié, rivalité).



B INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES DU ROMAN CONFORMÉMENT AUX PROGRAMMES



Lire *L'École des rêves* permettra à l'enseignant de « confronter les élèves à des textes, des œuvres et des documents susceptibles de développer leur bagage linguistique et en particulier leur vocabulaire, de nourrir leur imagination, de susciter leur intérêt et de développer leurs connaissances et leur culture. »

Conformément aux prescriptions du **Bulletin officiel n°30 du 26 juillet 2018 consacré aux ajustements des programmes d'enseignement de l'école élémentaire et du collège entrant en vigueur à la rentrée 2018.**

QUELS ENSEIGNEMENTS ?

1) Français, lecture et compréhension de l'écrit

• Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture.

L'enseignant mettra en œuvre une démarche d'analyse du récit afin d'asseoir des compétences et des stratégies de lecture visant une bonne compréhension de la trame narrative.

2) Culture littéraire et artistique

• Se confronter au merveilleux, à l'étrange.

L'École des rêves permettra au jeune lecteur de découvrir un monde imaginaire peuplé de Mililims (créatures à l'apparence le plus souvent

animale et dotées de paroles) et d'Oniris (êtres ressemblant aux terriens). Ainsi, le héros Kimlan, a toutes les apparences d'un jeune humain de 10 ans, mais appartient à un peuple doté de pouvoirs mystérieux.

• *Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres.*

Au-delà du merveilleux et de sa dimension imaginaire, ce roman d'apprentissage permettra aux élèves de voir évoluer un héros de leur âge, et de s'interroger sur « la part de vérité de la fiction » ainsi que sur « la nature et les difficultés des apprentissages humains » comme le préconisent les programmes de CM1-CM2.

• *Comprendre la dynamique du récit, les personnages et leurs relations grâce à la lecture suivie du texte intégral, soutenue par les questions de compréhension.*

3) Histoire des arts

• *Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.*

Bien que situé dans un environnement merveilleux, *L'École des rêves*, permettra aux élèves de découvrir des œuvres d'art bien réelles réalisées par différents peintres issus d'époques variées, ainsi qu'un monument architectural majeur de la Renaissance française : le château de Chambord. Ces œuvres pourront également être resituées avec profit dans leur contexte historique.

LES PLUS POUR LES ÉLÈVES :

- Un héros auquel les lecteurs peuvent s'identifier, et une réflexion sur le rapport aux autres ;
- Un univers merveilleux original et dépaysant ;
- Des illustrations qui agrémentent la lecture ;
- Une école extraordinaire où les élèves découvrent de nouveaux pouvoirs, mais aussi l'amitié ou la rivalité avec leurs camarades. Le clin d'œil à la série des *Harry Potter* ravira sans aucun doute les nombreux fans du petit sorcier à lunettes !

RÉSUMÉ DE L'ŒUVRE

Le monde des rêves, Evêria, est peuplé de Mililims, des créatures étranges ressemblant à des animaux qui fabriquent les rêves des humains, et d'Oniris, qui ressemblent aux Terriens et qui veillent à ce que les rêves fabriqués parviennent bien à destination. Parmi ces Oniris, Kimlan, dix ans, doit prochainement faire sa rentrée à l'École française des rêves, située dans une réplique du château de Chambord.

Les Oniris qui manipulent des rêves (comme le père de Kimlan) le font dans l'Atelier des Mille et un Songes. Pour accéder à son premier étage, il faut d'abord réussir le test de la comète que les élèves passeront tous à la fin du premier trimestre. Ce test comporte trois épreuves qu'il faut obligatoirement réussir : Voyage, Analyse et Imagination.



La promotion Neptune, celle de Kimlan compte notamment dans ses rangs Naldag, un garçon sûr de lui et audacieux, et Styrène, une fille téméraire qui aime être la meilleure. Les élèves découvrent le fonctionnement de l'Atelier des Mille et un Songes : dans un aquarium géant, l'Aquarêve, de petits hippocampes fabriquent les rêves sous la forme de bulles Miroir qui vont ensuite parvenir aux Terriens. Si les bulles éclatent, cela libère des Aliars, comme les vampires chauves-souris échappés dernièrement de l'Atelier. Les élèves vont prendre des leçons de rêves (avec Solela) et de cauchemars (avec Altakor). Ils vont également découvrir les combats d'Imagination, ou Spims, durant lesquels des adversaires s'affrontent dans une arène.

Lorsque des équipes sont formées pour le tournoi de leur promotion, Kimlan se trouve associé à Naldag et Styrène ! Déjà stressé par le tournoi et pris en grippe par le Sanguin, un élève de deuxième année, Kimlan rencontre bientôt un nouveau problème : lors des cours d'Analyse, qui doivent permettre aux Oniris de découvrir les problèmes rencontrés par les bulles Miroir, Kimlan est le seul à ne pas réussir à voir le contenu des bulles.





Dans la bibliothèque, il découvre que son problème est lié à un ancien pouvoir (identifier les destinataires des bulles Miroir) qui risque de lui faire rater le test de la comète ! Dans l'arène de combats d'Imagination, le Sanguin défie l'équipe de Kimlan, Naldag et Styrène : s'ils remportent le tournoi de leur promotion, il les affrontera lors d'un match de gala. Kimlan, qui s'était caché, est retrouvé hypnotisé après avoir vu un vampire chauve-souris.

Plus tard, il est à nouveau attaqué par un vampire. Heureusement, les Mililims Crocoquille et Balu lui viennent en aide. Kimlan apprend ensuite par Mlle Dolphine, une Mililim professeure d'histoire des Rêves, qu'il dispose bel et bien, comme sa mère, du pouvoir des anciens Voyageurs qui descendaient sur Terre observer les humains. Si ce pouvoir le rend extrêmement faible en Analyse, il le rend en revanche très performant en Voyage, le cours donné par le professeur Helmès qui consiste à pénétrer dans les tableaux.



Mme Henriette, la directrice, organise une réunion en urgence sur la question des vampires. Les professeurs pensent que le problème vient de Terriens qui prennent le contrôle de leurs Songes. Mais pour les identifier, il faudrait les pouvoirs d'un Voyageur ! Kimlan, Naldag et Styrène remportent le tournoi de la promotion Neptune. Ils pourront donc affronter le Sanguin. Vient le moment des trois épreuves. Celles d'Imagination et de Voyage se passent bien, mais Kimlan redoute l'épreuve d'Analyse. Balu et Crocoquille vont encore lui venir en aide, et il limite ainsi les dégâts dans cette épreuve.

À la fin du trimestre a lieu le match de gala contre le Sanguin. Kimlan s'est rapproché de ses deux camarades. Mais ces derniers se font battre tour à tour. Il ne reste plus que Kimlan. Contre toute attente, il parvient à battre le Sanguin ! Il devient tout à coup très populaire. À la fin du roman, il découvre qu'il a réussi le test de la comète et que ses deux nouveaux amis Naldag et Styrène l'invitent à la fête des Planètes. Kimlan a hâte de retourner à Chambord pour le prochain trimestre.



ACTIVITÉS ENVISAGÉES

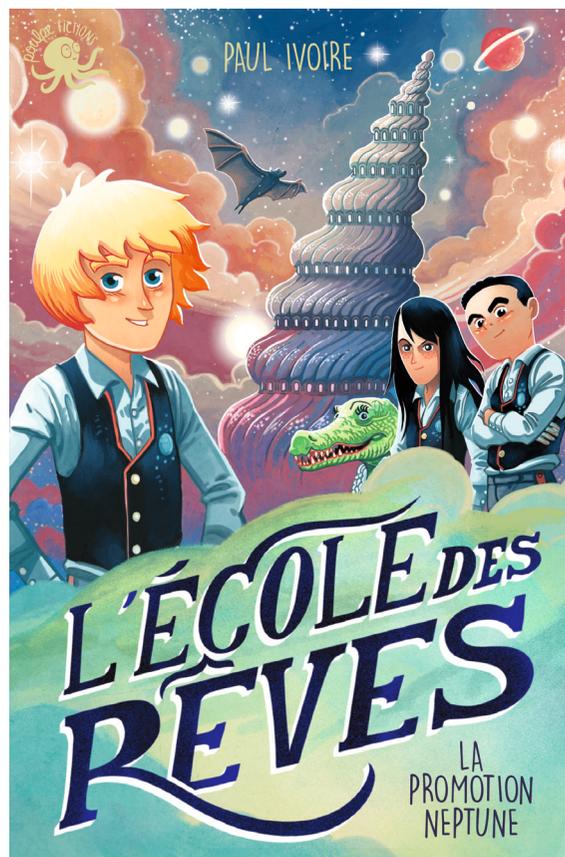
À LA DÉCOUVERTE DU LIVRE

Avec les élèves, **prélever des éléments du paratexte** en répondant à quelques questions (cela peut se faire de manière orale):

- **Quel est le nom de l'auteur ?**
Paul Ivoire
- **Quel est le nom de l'illustrateur ?**
Antoine Brivet
- **Comment s'appelle l'éditeur ?**
Poulpe Fictions
- **Quel est le titre du roman ?**
L'École des rêves – La promotion Neptune

Les questions suivantes aideront ensuite à dégager l'**horizon d'attente** des jeunes lecteurs pour ce roman :

- **À ton avis, qui sont les héros de l'histoire ?**
On voit trois personnages « humains ». On peut supposer que le plus grand, au premier plan à gauche, est le héros. Le rabat de couverture nous apprend qu'il se nomme Kimlan et qu'il va intégrer l'École des rêves. Les deux personnages de droite, plus petits, seront sans doute d'autres personnages importants. On peut supposer qu'il s'agit de camarades de Kimlan.
- **À ton avis, où se passe cette histoire ?**
Dans un univers merveilleux, même si les héros ont l'air humains. Le ciel nocturne constellé d'étoiles et de planètes peut être mis en relation avec le titre : la nuit est généralement le temps des rêves. On observe également une tour étrange et penchée, semblant rejoindre les étoiles : la tour Coquillage.
- **Quel est le genre littéraire de ce roman ?**
Ce roman s'inscrit dans le genre du roman merveilleux.



- **Quels animaux voit-on sur la couverture ?**
Un crocodile aux longs cils ainsi qu'une chauve-souris volant dans le ciel. Cette dernière peut être rapprochée des « mystérieuses chauves-souris » évoquées par la quatrième de couverture.



ACTIVITÉS ENVISAGÉES

2 À LA DÉCOUVERTE DE L'HISTOIRE

COMPRÉHENSION ÉCRITE

On invitera les élèves à **répondre à des questions de lecture** (questionnaire vierge disponible en fin de fiche) pour entrer dans le récit :

1. Pourquoi Cyrélia, la maman de Kimlan, insiste-t-elle pour que son fils aille voir Mlle Dolphine en cas de problème ?

Mlle Dolphine est l'amie de Cyrélia. De plus, elle s'occupe des élèves qui ont raté le test de la comète. Cyrélia elle-même a raté ce test lors de son passage à l'École, ce qui est pourtant rare chez les Oniris.

2. À quoi sert la « comète » ?

À accéder au premier étage de l'Atelier des Mille et un Songes, le lieu où sont produits les rêves et cauchemars des Terriens.

3. Quelles sont les trois épreuves que devront passer les élèves à la fin du trimestre ?

Imagination, Analyse et Voyage. Une note éliminatoire à l'une des trois et c'est un échec au test de la comète.

4. Quelle est la caractéristique de la salle des Passages ?

Elle est couverte de tableaux qui servent à voyager de l'un à l'autre.

5. Quelle est la caractéristique de la salle Galilée ?

Elle peut prendre la forme que l'on veut et on peut y faire apparaître ce que l'on souhaite grâce à l'Imagination.

6. À quoi ressemble l'Atelier des Mille et un Songes ?

Il contient un gigantesque aquarium de cristal (l'Aquarêve) relié par des tubes (les Tubétoiles). Il a trois niveaux de plateformes et une coupole.

7. De quel « club » de combats d'Imagination fait partie le Sanguin ?

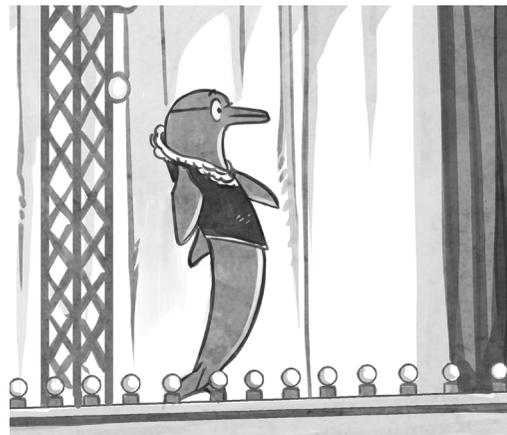
Il fait partie de la prestigieuse équipe des « Tigres déchaînés ».

8. Que pensent Styrière et Naldag de ce club ?

Ils adoreraient en faire partie. Ils vont donc accepter le défi que leur lance le Sanguin.

9. À quoi ressemble un Smartbulle ? À quoi sert cet instrument ?

Cela ressemble à une coquille Saint-Jacques miniature. On y place une bulle Miroir pour l'analyser.



ACTIVITÉS ENVISAGÉES

VRAI OU FAUX

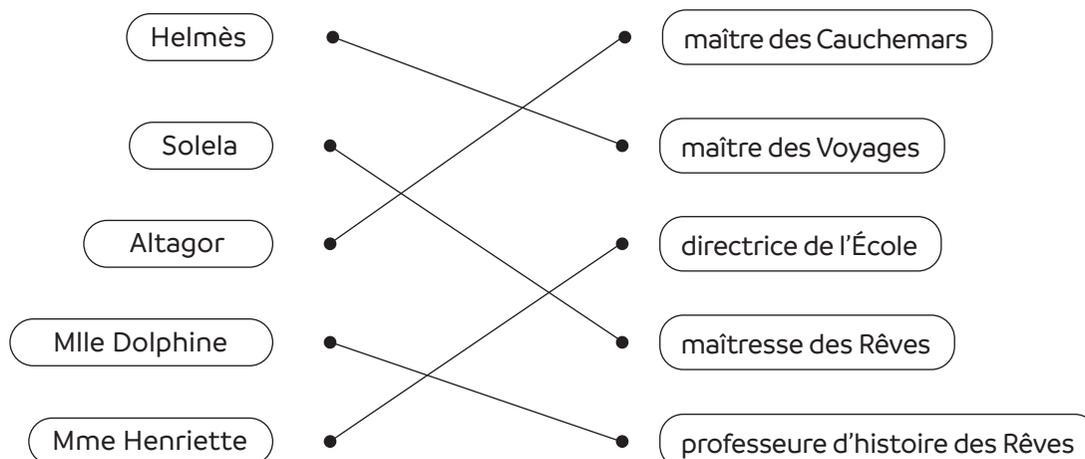
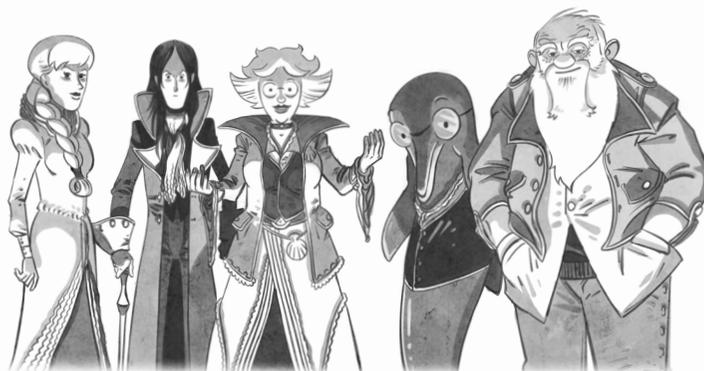
On invitera les élèves à **répondre à ce vrai ou faux** (exercice vierge en fin de fiche):

	Vrai	Faux
A) Kimlan habite tout en bas de la tour Coquillage.	✓	
B) Crocoquille, le Mililim crocobus, est un garçon.		✗
C) Tous les professeurs sont des Oniris.		✗
D) Le test de la comète a lieu à la fin de la première année.		✗
E) Naldag et Styrene préfèrent les cauchemars aux rêves.	✓	
F) Le chef cuisinier de l'école est un hippopotame.	✓	
G) Kimlan possède un pouvoir rare qui le rend très bon en Analyse.		✗
H) Lors des combats d'Imagination, le Sanguin fait apparaître un monstre nommé Hulkong.	✓	
I) Des chauves-souris vampires ont pris Kimlan pour cible.	✓	
J) Lors de son test, Kimlan rate complètement son épreuve d'Analyse.		✗

3 À LA DÉCOUVERTE DES PERSONNAGES

COMPRÉHENSION ÉCRITE

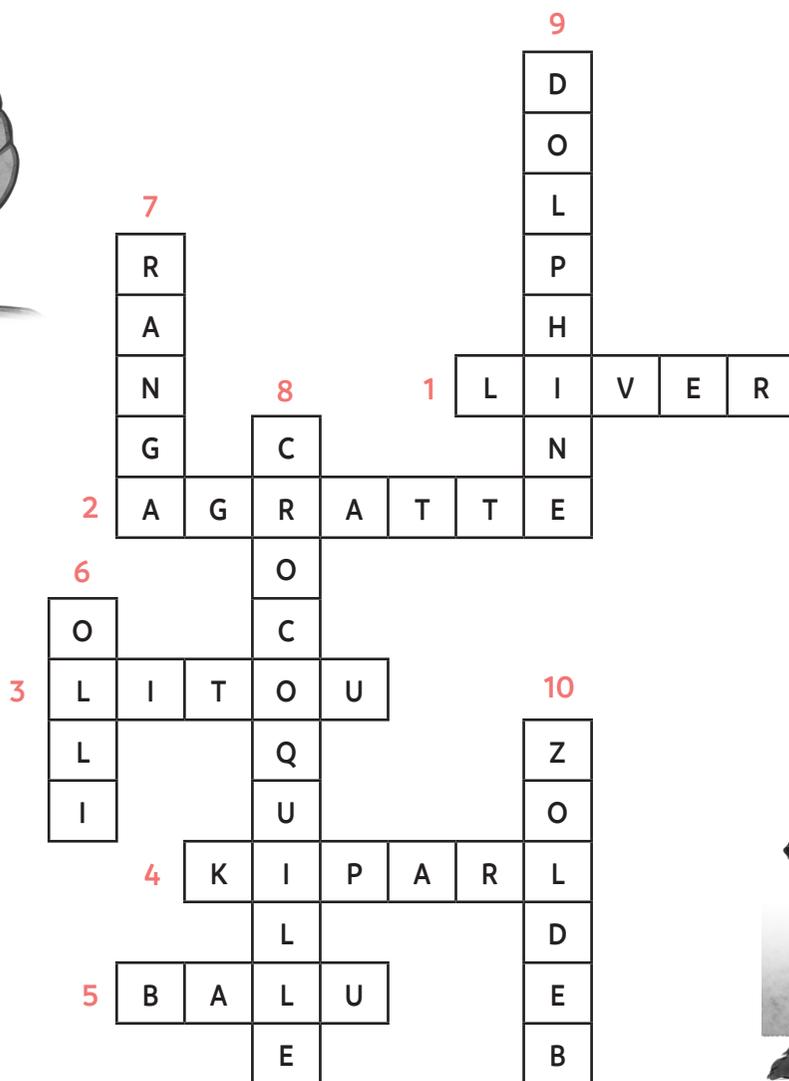
On invitera les élèves à **relier chaque professeur à la matière qu'il enseigne, ou à sa fonction dans l'École** (exercice vierge en fin de fiche):



ACTIVITÉS ENVISAGÉES

MILILIMS CROISÉS

Les principaux Mililims de l'histoire sont inscrits dans cette grille. On proposera aux élèves de retrouver les mots correspondants aux définitions ci-dessous (grille vierge disponible en fin de fiche):



Horizontal

1. Nom du poulpe de Solela (Liver).
2. Cette tomate habite l'immeuble de Kimlan (Agratte).
3. Cette souris dirige les chats de la bibliothèque de l'École (Litou).
4. Nom du perroquet du père de Kimlan (Kiparl).
5. Il est chef cuisinier au restaurant de l'École (Balu).

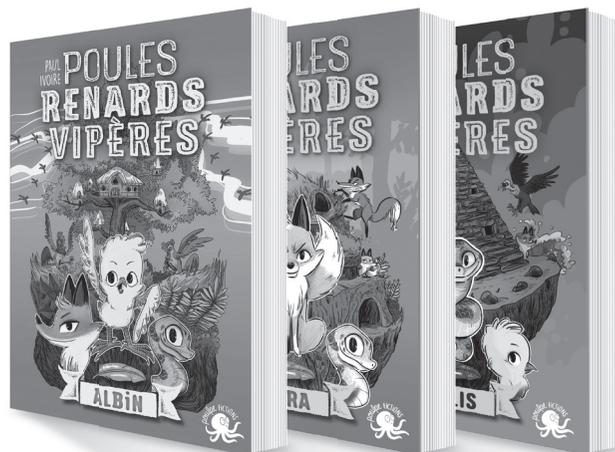
Vertical

6. Ce paresseux surveille le dortoir des premières années (Olli).
7. Nom de la louve d'Altakor (Ranga).
8. Crocodile chargée du transport des élèves (Crocoquille).
9. Elle est la seule Mililim parmi les professeurs (Dolphine).
10. Cet éléphant est le gardien du château (Zoldeb).

ACTIVITÉS ENVISAGÉES

4 JOUONS AVEC LES MOTS

Dans sa trilogie *Poules Renards Vipères* (également disponible chez Poulpe Fictions), Paul Ivoire s’amuse souvent à glisser dans les noms de ses histoires des références au caractère des personnages ou à leur physique. De même, cet univers merveilleux possède beaucoup de mots inventés qui n’ont pas été choisis au hasard ! Bien sûr, on peut apprécier l’histoire sans même les remarquer, mais découvrir ces petits clins d’œil fait partie du jeu qui se met en place entre l’auteur et le lecteur, permettant de prendre plus de plaisir encore.



Voici quelques références que l’enseignant pourra faire émerger avec ses élèves :

Chez les Oniris :

Le Sanguin	Signifie qu’il a tendance à s’énerver facilement
Solela	Son nom débute comme le soleil
Helmès	Son nom évoque Hermès, le « messager » des dieux grecs (il « voyage »)
Mme Henriette	Peut renvoyer au grand roi Henri IV, ou à Henri, comte de Chambord

Chez les Mililims :

Agratte	Rime avec tomate, et ses feuilles sont rugueuses (Ça gratte !)
Kiparl	Le perroquet « qui parle » du père de Kimlan
Crocoquille	Jeu de mots mélangeant « crocodile » et « coquille »
Météore	Ce sphinx fait la météo
Balu	Rappelle le mot « balèze », fort en langage familier

Oniris et **Mililim** sont par ailleurs des noms qui s’emploient de manière identique au masculin et au féminin : on dit un ou une Oniris, un ou une Mililim !

Oniris se construit, comme onirique ou onirisme, à partir du grec ancien *óneiros* qui veut dire « songe ».

Mililim est pour sa part un palindrome, c’est à dire un mot qui peut se lire de façon identique de gauche à droite ou de droite à gauche.

Evêria, le monde des rêves est construit en écrivant le mot « rêver » à l’envers et en lui ajoutant le suffixe « -ia ».



ACTIVITÉS ENVISAGÉES

La **reine d'Evêria** est une créature mi-humaine, mi-animale. En plus d'allier les caractéristiques des Mililims et des Oniris, elle est comme le sphinx une référence directe à la mythologie.

L'**Atelier des Mille et un Songes** est une référence aux fameux *Contes des mille et une nuits*.

La **Valactée**, le **test de la Comète**, l'**avenue Copernic**, la **promotion Neptune**, la **promotion Altaïr** (celle du Sanguin), le **tubétoile** et la **salle Galilée** (en hommage à Galilée) représentent différentes références à l'espace. Copernic et Galilée sont également deux savants majeurs des Temps Modernes, l'époque du château de Chambord!

Soliforme, **Tubétoile** et **Smartbulle** sont des « mots-valises », procédé souvent utilisé dans la littérature imaginaire pour fabriquer de nouveaux mots aisément compréhensibles en utilisant des morceaux de mots existants.

POUR ALLER PLUS LOIN

RECHERCHE

Ce roman permettra aux élèves de **découvrir Chambord**, chef d'œuvre architectural de la Renaissance.

L'École française des rêves se situe dans un lieu historique prestigieux. Outre les descriptions qui en sont faites dans le livre, toutes rigoureusement exactes, et le plan situé à la fin de l'ouvrage, les élèves pourront être incités à **faire quelques recherches documentaires sur ce château** (en lien avec le programme d'Histoire de CM1). Ils pourront notamment découvrir l'origine du fameux escalier à double hélice conçu par Léonard de Vinci, dans lequel déambulent parfois les personnages du roman.



L'escalier à double hélice du château de Chambord

source : https://fr.wikidias.org/wiki/Ch%C3%A2teau_de_Cambord

5 DÉBATTONS

• Sur l'amitié :

Lorsqu'il rencontre Naldag et Styrène, Kimlan ne les apprécie pas spécialement. Et cette première impression est réciproque. Tout semble les opposer : leur caractère (timide d'un côté, sûr de soi, à la limite de l'arrogance, de l'autre), leurs origines sociales (Kimlan vient du quartier des Jardins, c'est-à-dire du « bas » de la tour Coquillage, quand les familles plus importantes, comme celles de Naldag et Styrène habitent dans les hauteurs, le quartier des Planètes). Pourtant, leur relation va évoluer au fil du roman. **On pourra interroger les élèves sur la manière dont les trois enfants se rapprochent**, en leur demandant ce qui d'après eux permet cette évolution.

Est-ce à la suite de leur victoire dans le tournoi de la promotion Neptune ? Est-ce parce qu'ensuite ils ont battu le Sanguin en combat d'Imagination ? Parce que Kimlan va contre toute attente réussir son test ? Aurait-il pu obtenir le respect de ses camarades sans cela ?

De même, la « réussite » relative de Kimlan à son épreuve d'Analyse vient largement de l'amitié que lui accordent certains Mililims de l'École, comme Mlle Dolphine, Balu ou Crocoquille. On pourra demander aux élèves si, pour Kimlan, le plus important est d'avoir réussi son épreuve ou bien d'avoir gagné des amis.



• Sur l'écologie :

Dans le chapitre 13, « Dans le bureau de la directrice », l'ancienne maîtresse des Cauchemars Thiaga pense que le pouvoir que possède Kimlan pourrait s'avérer utile. Elle le justifie ainsi :

« [...] les temps changent. Vous savez que j'étudie les Humains depuis longtemps – grâce à Cyrélia, notamment –, et je pense qu'il serait temps de renvoyer des Voyageurs auprès d'eux, car je peux vous assurer que la situation de la planète s'aggrave. Ses habitants maltraitent de plus en plus la nature. Cela a des répercussions sur le climat et s'ils ne prennent pas les choses en main, ils vont s'autodétruire. Or, s'ils disparaissent, ils ne rêveront plus, et nous serons menacés à notre tour. Les Voyageurs pourraient redonner de l'espoir aux gens. Rêver d'un avenir meilleur permet de trouver des solutions. » (p.141)

On peut demander aux élèves d'essayer d'expliquer en quoi le comportement des Humains vis-à-vis de la nature peut avoir des conséquences importantes sur les habitants d'Evéria.

Quel que soit le thème abordé, plus encore que les réponses, l'intérêt est de **permettre aux élèves d'apprendre à « Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier un point de vue »** (Bulletin officiel n°30 du 26 juillet 2018, ajustement des programmes d'Enseignement Moral et Civique).

ACTIVITÉS ENVISAGÉES

HISTOIRE DES ARTS

Ce roman permettra également de **découvrir des tableaux célèbres** :

Les tableaux ont une grande importance dans le monde d'Evêria puisqu'ils permettent de voyager : les personnages entrent dans un tableau et ressortent dans une toile identique située dans un tout autre lieu. Tous les tableaux présentés dans ce roman existent bel et bien. Les voici, resitués dans leur époque et leur courant artistique :



Vincent van Gogh, *La nuit étoilée*, huile sur toile, 1889, Museum of Modern Art, New York (États-Unis)

Mouvement artistique : postimpressionnisme (fin du XIX^e siècle)

Ce tableau apparaît dans le chapitre 2.

<https://www.kazoart.com/blog/wp-content/uploads/2017/03/van-gogh-la-nuit-etoilee-1.jpg>



René Magritte, *La victoire*, huile sur toile, 1939, Collection particulière

Mouvement artistique : surréalisme (XX^e siècle)
Ce tableau apparaît dans le chapitre 2.

[https://uploads3.wikiart.org/images/rene-magritte/the-victory-1939\(1\).jpg](https://uploads3.wikiart.org/images/rene-magritte/the-victory-1939(1).jpg)



Salvador Dalí, *Jeune fille à la fenêtre*, huile sur carton, 1925, Musée Reina Sofía, Madrid (Espagne)

Mouvement artistique : réalisme (depuis la deuxième moitié du XIX^e siècle)
Ce tableau apparaît dans le chapitre 12.

[https://uploads3.wikiart.org/images/rene-magritte/the-victory-1939\(1\).jpg](https://uploads3.wikiart.org/images/rene-magritte/the-victory-1939(1).jpg)

ACTIVITÉS ENVISAGÉES

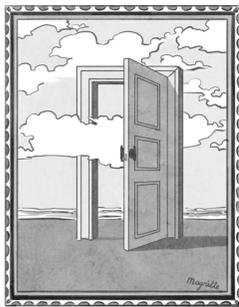


Albert Bartholomé, *Dans la serre*, huile sur toile, vers 1881, Musée d'Orsay, Paris (France)

Mouvement artistique : réalisme / impressionnisme (fin du XIX^e siècle)

Ce tableau apparaît dans le chapitre 15.

<https://i.pinimg.com/originals/ea/8b/01/ea8b0193d264c7b25e79c13205c46b80.jpg>



On pourra les faire reconnaître aux élèves grâce à leurs titres. Les élèves pourront également être invités à **trouver la destination** dans l'École de chacun des tableaux (questionnaire vierge disponible en fin de fiche):

Tableau	Le premier tableau	Le deuxième tableau
Van Gogh, <i>La nuit étoilée</i>	Salle des Passages	On ne sait pas!
Magritte, <i>La victoire</i>		Grande rotonde de l'Atelier des Mille et un Songes
Dalí, <i>Jeune fille à la fenêtre</i>		Bureau de Mlle Dolphine
Bartholomé, <i>Dans la serre</i>		Bureau de Mme Henriette



PRÉNOM :

FICHE À
DESTINATION
DES ÉLÈVES

COMPRÉHENSION ÉCRITE

Réponds aux questions suivantes :

1. Pourquoi Cyrélia, la maman de Kimlan, insiste-t-elle pour que son fils aille voir Mlle Dolphine en cas de problème ?

.....
.....
.....

2. À quoi sert la « comète » ?

.....
.....
.....
.....

3. Quelles sont les trois épreuves que devront passer les élèves à la fin du trimestre ?

.....
.....
.....

4. Quelle est la caractéristique de la salle des Passages ?

.....
.....
.....

5. Quelle est la caractéristique de la salle Galilée ?

.....
.....
.....

6. À quoi ressemble l'Atelier des Mille et un Songes ?

.....
.....
.....
.....





7. De quel « club » de combats d'Imagination fait partie le Sanguin ?

.....

.....

.....

8. Que pensent Styrène et Naldag de ce club ?

.....

.....

.....

9. À quoi ressemble un Smartbulle ? À quoi sert cet instrument ?

.....

.....

.....



VRAI OU FAUX ?

	Vrai	Faux
A) Kimlan habite tout en bas de la tour Coquillage.		
B) Crocoquille, le Mililim crocobus, est un garçon.		
C) Tous les professeurs sont des Oniris.		
D) Le test de la comète a lieu à la fin de la première année.		
E) Naldag et Styrène préfèrent les cauchemars aux rêves.		
F) Le chef cuisinier de l'école est un hippopotame.		
G) Kimlan possède un pouvoir rare qui le rend très bon en Analyse.		
H) Lors des combats d'Imagination, le Sanguin fait apparaître un monstre nommé Hulkong.		
I) Des chauves-souris vampires ont pris Kimlan pour cible.		
J) Lors de son test, Kimlan rate complètement son épreuve d'Analyse.		



PRÉNOM :



LES PERSONNAGES DE L'HISTOIRE

Relie chaque professeur à la matière qu'il enseigne, ou à sa fonction dans l'École :

- | | | |
|---------------|---|----------------------------------|
| Helmès | • | maître des Cauchemars |
| Solela | • | maître des Voyages |
| Altagor | • | directrice de l'École |
| Mlle Dolphine | • | maîtresse des Rêves |
| Mme Henriette | • | professeure d'histoire des Rêves |

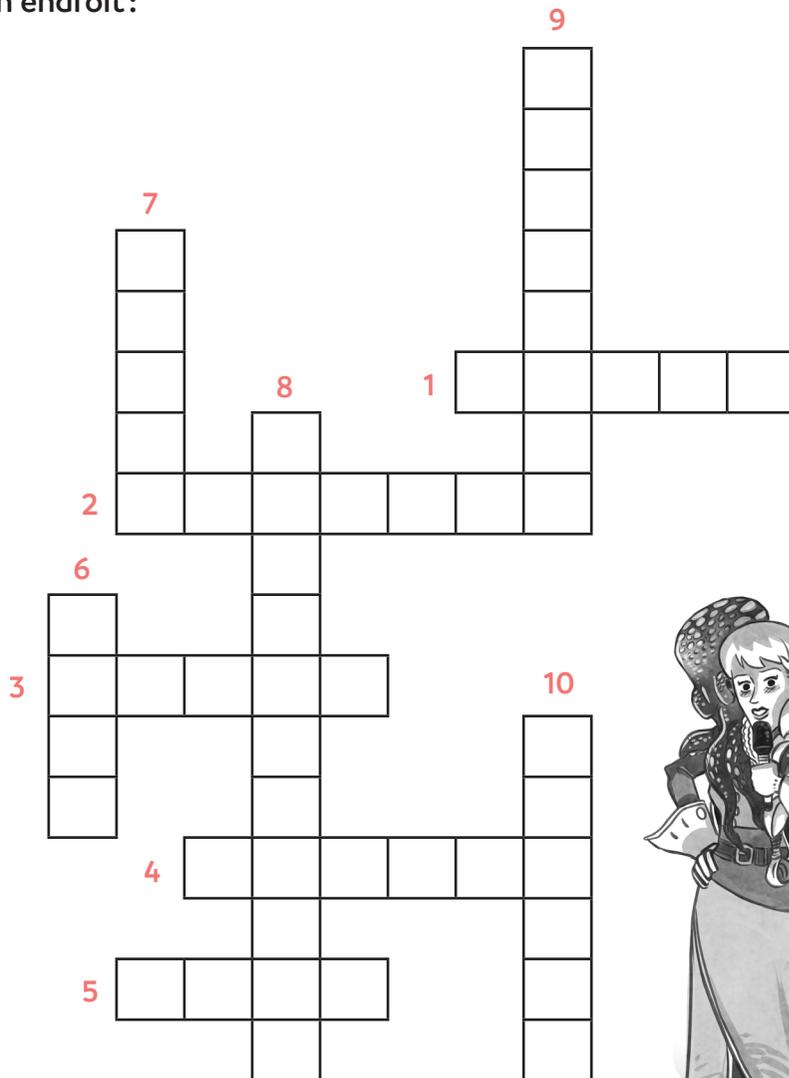
Les principaux Mililims de l'histoire sont inscrits dans cette grille. Lis les définitions ci-dessous et place les noms correspondants au bon endroit :

Horizontal

- Nom du poulpe de Solela.
- Cette tomate habite l'immeuble de Kimlan.
- Cette souris dirige les chats de la bibliothèque de l'École.
- Nom du perroquet du père de Kimlan.
- Il est chef cuisinier au restaurant de l'École.

Vertical

- Ce paresseux surveille le dortoir des premières années.
- Nom de la louve d'Altagor.
- Crocodile chargée du transport des élèves.
- Elle est la seule Mililim parmi les professeurs.
- Cet éléphant est le gardien du château.





DÉBAT

Ce roman peut être propice à plusieurs débats à mener en classe. Essaie de réfléchir aux questions ci-dessous avant d'en discuter avec tes camarades.

• Sur l'amitié :

Lorsqu'il rencontre Naldag et Styrène, Kimlan ne les apprécie pas spécialement. Et cette première impression est réciproque. Pourtant, leur relation va évoluer au fil du roman. **Qu'est-ce qui, d'après toi, va permettre à Kimlan de se rapprocher de Naldag et Styrène ?** Est-ce à la suite de leur victoire dans le tournoi de la promotion Neptune ? Est-ce parce qu'ensuite ils ont battu le Sanguin en combat d'Imagination ? Parce que Kimlan va contre toute attente réussir son test ? Aurait-il pu obtenir le respect de ses camarades sans cela ? **Essaie de justifier ta réponse :**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....





PRÉNOM :



De même, la « réussite » relative de Kimlan à son épreuve d'Analyse vient largement de l'amitié que lui accordent certains Mililims de l'École, comme Mlle Dolphine, Balu ou Crocoquille. **D'après toi, le plus important pour Kimlan est-il d'avoir réussi son épreuve ou bien d'avoir gagné des amis?**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

• **Sur l'écologie :**

Dans le chapitre 13, « Dans le bureau de la directrice », l'ancienne maîtresse des Cauchemars Thiaga pense que le pouvoir que possède Kimlan pourrait s'avérer utile. Elle le justifie ainsi :

« [...] les temps changent. Vous savez que j'étudie les Humains depuis longtemps – grâce à Cyrélia, notamment –, et je pense qu'il serait temps de renvoyer des Voyageurs auprès d'eux, car je peux vous assurer que la situation de la planète s'aggrave. Ses habitants maltraitent de plus en plus la nature. Cela a des répercussions sur le climat et s'ils ne prennent pas les choses en main, ils vont s'autodétruire. Or, s'ils disparaissent, ils ne rêveront plus, et nous serons menacés à notre tour. Les Voyageurs pourraient redonner de l'espoir aux gens. Rêver d'un avenir meilleur permet de trouver des solutions. » (p.141)

À ton avis, en quoi le comportement des Humains vis-à-vis de la nature peut avoir des conséquences importantes sur les habitants d'Evèria?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



HISTOIRE DES ARTS

Les tableaux ont une grande importance dans le monde d'Evêria puisqu'ils permettent de voyager : on entre dedans, et on ressort dans un tableau identique situé dans un tout autre lieu. Tous les tableaux présentés dans ce roman existent bel et bien. **Sauras-tu retrouver dans quelle salle de l'École des rêves ils conduisent ?**

Tableau		Le premier tableau	Le deuxième tableau
	Van Gogh, <i>La nuit étoilée</i>	Salle des Passages	
	Magritte, <i>La victoire</i>		
	Dalí, <i>Jeune fille à la fenêtre</i>		
	Bartholomé, <i>Dans la serre</i>		