

2. Nous allons donc étudier des personnages et leurs aventures pour comprendre ce qui peut être appris lors d'une aventure mais aussi pour observer comment les récits s'inspirent les uns des autres pour faire revivre et parfois transformer des situations inspirées d'autres textes.

Commençons par Hermione que tu as peut-être déjà rencontrée en lisant les romans de J.K. Rowling ou à travers les adaptations filmées ou encore grâce aux liens de jeux que je vous avais transmis avant les vacances.

a. Connecte-toi au lien suivant: <https://view.genial.ly/5eabd76c7b8ef50d76d193cd/game-hermione-6e> . C'est une sorte de diaporama interactif créé juste pour vous, les 6è2! Tu peux cliquer sur certaines icônes et des contenus supplémentaires apparaîtront.

b. Lis d'abord les deux premières pages (change de page en cliquant sur la flèche) puis fais l'activité c.

c. A l'aide de ce que tu as appris page 2, complète la carte d'identité de notre héroïne.

POUDLARD, ÉCOLE DE SORCELLERIE

SECURITÉ



Nom:

Prénom:

Née de parents:

d. A l'image du mot «moldu» créé par le traducteur français de J. K. Rowling (elle avait trouvé «muggle» en anglais) pour désigner les non-sorciers, imagine des mots pour désigner les réalités suivantes selon les sorciers (qui ne les utilisent pas dans leur monde):

un vélo: l'électricité: