

FICHE DE DISCUSSION – *La Vénus d'Ille* (Prosper Mérimée)

OBJECTIFS

- Exprimer une opinion personnelle et la justifier
 - Débattre sur le fantastique, les croyances et les choix des personnages
 - Imaginer et interpréter des situations ambiguës
-

MISE EN ROUTE (5 minutes)

Vérification rapide de la compréhension :

1. Où le narrateur arrive-t-il au début de l'histoire ?
 2. Pourquoi la statue de Vénus inquiète-t-elle les habitants ?
 3. Que se passe-t-il avec la bague pendant la partie de paume ?
-

ACTIVITÉ 1 : *Malédiction ou coïncidence* ? (15 minutes)

Type : Débat en petits groupes

Consigne :

Vous devez décider : la Vénus est-elle vraiment vivante et dangereuse... ou tout peut-il s'expliquer de manière rationnelle ?

Chaque groupe prépare 3 arguments.

Questions de lancement :

1. Et toi, aurais-tu peur de dormir dans une maison où il s'est passé des accidents étranges ?
2. Selon toi, les habitants sont-ils trop superstitieux ou ont-ils raison d'avoir peur ?
3. Pourquoi les humains aiment-ils croire aux histoires fantastiques ?

Aides possibles au débat :

Position 1 : La statue est maudite

- Jean Coll est blessé
- La pierre revient vers l'apprenti
- La bague reste au doigt de la statue
- La mariée voit la Vénus bouger

Position 2 : Tout est explicable

- Les personnages ont peur et imaginent des choses
 - Alphonse est ivre
 - Le meurtre peut être humain
 - Le narrateur reste rationnel jusqu'à la fin
-

ACTIVITÉ 2 : *Le procès de la Vénus* (15 minutes)

Type : Jeu de rôle

Tâche créative :

La Vénus est accusée d'avoir tué Alphonse. Organisez son procès.

Rôles :

- **Le juge** → doit décider si la statue est coupable
- **L'avocat de la Vénus** → prouve qu'une statue ne peut pas tuer
- **Le procureur** → montre que tous les signes prouvent la malédiction
- **La mariée** → raconte ce qu'elle a vu pendant la nuit
- **Le narrateur** → explique ses doutes et ses observations
- **Un habitant d'Ille** → parle des accidents causés par la statue

Objectif :

À la fin, la classe vote :

La Vénus est-elle coupable ?

ACTIVITÉ 3 : DÉBAT FINAL (10 minutes)

Grande question philosophique :

Les objets peuvent-ils avoir du pouvoir sur nous... ou est-ce notre imagination qui crée la peur ?

Consigne :

Chacun doit prendre position et justifier avec :

- Un argument du texte
 - Un exemple personnel ou d'un film/série
 - Une conséquence possible
-

PROLONGEMENT CRÉATIF

Choisis UNE de ces tâches créatives :

Option 1 : Écriture créative

Imagine la suite de l'histoire 10 ans plus tard.

Que devient la cloche fabriquée avec la statue ? Une nouvelle catastrophe arrive-t-elle ?

- **Format :** 150-200 mots
 - **Tu dois utiliser :**
 - un élément fantastique
 - une description de lieu
 - une émotion forte
-

Option 2 : Production orale

Enregistre un témoignage audio de la mariée après la mort d'Alphonse.

- **Durée** : 2-3 minutes
 - **Structure imposée** :
 - Ce que j'ai vu
 - Ce que je ressens
 - Ce que les autres pensent de moi
-

Option 3 : Création multimédia

Crée le profil Instagram de la Vénus d'Ille.

Tu peux inventer :

- sa bio
 - ses photos
 - ses stories
 - les commentaires des habitants
- **Présentation orale** : 1-2 minutes

Conseil : mélange humour et inquiétude pour garder l'ambiance fantastique de la nouvelle.

GLOSSAIRE

- **Une idole** → statue adorée comme un dieu
 - **Une noce** → fête de mariage
 - **Un fiancé** → futur mari
 - **Une malédiction** → mauvais sort
 - **Une bague** → anneau porté au doigt
 - **Un fantôme** → esprit d'une personne morte
 - **Superstitieux** → qui croit aux signes et au surnaturel
-