FICHE DE LECTURE · 6ÈME

# Alice au pays des merveilles

Lewis Carroll · 1865 · conte

RÊVE | MERVEILLEUX | ABSURDE | GRANDIR

| AUTEUR | PUBLICATION | GENRE | NIVEAU |
|---|---|---|---|
| Lewis Carroll | 1865 | conte | 6e (aussi 5e) |

Édition de référence : J'ai lu · ISBN 9782290374115

**Le livre en une phrase.** Une petite fille, Alice, suit un lapin blanc pressé dans son terrier et tombe dans un monde étrange où elle change de taille, rencontre des créatures bizarres et finit par assister au procès d'un valet, devant une reine colérique.

## Programme chronométré : 50 minutes

| TEMPS | TRAVAIL | OBJECTIF |
|---|---|---|
| 0–8 min | **Résumé et étapes** | Raconter l'histoire |
| 8–15 min | **Personnages et liens** | Comprendre les conflits |
| 15–25 min | **Thèmes et symboles** | Analyser le sens |
| 25–33 min | **Écriture et titre** | Le vocabulaire littéraire |
| 33–42 min | **Questions probables** | Préparer les réponses |
| 42–47 min | **Paragraphe argumenté** | Structurer la copie |
| 47–50 min | **Quiz final** | Vérifier les acquis |

**Objectif :** être prêt en 50 minutes. Comprendre l'histoire, les personnages et les symboles, puis s'entraîner à répondre et à argumenter.

**Règle d'or :** Ne raconte pas toutes les rencontres une à une : explique ce que chacune montre d'Alice, qui garde son bon sens dans un monde où plus rien n'est logique.

### MA LECTURE

Le moment que je retiens, et pourquoi :

Ce que je n'ai pas compris, à demander en classe :

## 1 L’histoire en 6 étapes

Le terrier (1) — Petite, puis géante (2) — Rencontres étranges (3) — Le thé (4) — Le jardin (5) — Le procès (6)

**1. Le terrier.** Assise dehors près de sa sœur qui lit, Alice s’ennuie. Elle voit passer un lapin blanc, vêtu d’un gilet, qui sort une montre et se plaint d’être en retard. Elle le suit dans son terrier et fait une très longue chute.

**2. Petite, puis géante.** Dans une salle pleine de portes, Alice aperçoit par une toute petite porte un jardin magnifique. En buvant et en mangeant, elle rapetisse puis grandit. Géante, elle pleure tant que, redevenue petite, elle nage dans une mare de ses larmes, avec une souris et d’autres animaux.

**3. Rencontres étranges.** Alice reste coincée dans la maison du Lapin, tant elle a grandi. Une chenille assise sur un champignon lui demande qui elle est. Chez une duchesse, elle emporte un bébé qui se change en cochon. Puis un chat qui sourit disparaît, ne laissant que son sourire.

**4. Le thé.** Alice s’invite à un thé chez le Chapelier et le Lièvre de Mars, avec un loir qui s’endort sans cesse. Pour eux, c’est toujours l’heure du thé. Leur devinette sans réponse et leurs remarques impolies l’agacent, et elle s’en va.

**5. Le jardin.** Alice entre enfin dans le jardin. Des cartes-jardiniers y peignent en rouge des roses blanches. La Reine de Cœur ordonne sans cesse qu’on coupe des têtes. Elle organise une partie de croquet où les maillets sont des flamants roses et les balles des hérissons.

**6. Le procès.** Le Valet de Cœur est jugé pour avoir volé des tartes. Pendant le procès, Alice grandit de nouveau et ose tenir tête au roi et à la reine : ce ne sont que des cartes ! Les cartes volent vers elle… et elle se réveille près de sa sœur.

> **Le tournant :** Au procès, Alice retrouve sa vraie taille et cesse d’avoir peur : elle déclare que ses juges ne sont que des cartes. En refusant l’absurde, elle met fin au rêve et revient au monde réel.

> **Récite sans regarder :** Le terrier → Petite, puis géante → Rencontres étranges → Le thé → Le jardin → Le procès. Essaie de raconter ces 6 étapes en moins d’une minute.

**À TOI : LE LIVRE EN 6 PHRASES**

Sans regarder la fiche, une phrase par étape.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

## 2 Personnages et relations

| | | |
|---|---|---|
| **Alice** | curiosité, poursuite | **Le Lapin Blanc** |
| **La Chenille** | question, conseil | **Alice** |
| **Le Chapelier** | impolitesse | **Alice** |
| **La Reine de Cœur** | menace | **Alice** |
| **Le Lapin Blanc** | service, obéissance | **La Reine de Cœur** |

**ALICE** — héroïne, petite fille : Curieuse, polie et courageuse, elle veut comprendre ce qui lui arrive. Elle se trompe dans ce qu'elle a appris, se demande qui elle est, mais garde son bon sens face aux créatures absurdes.

**LE LAPIN BLANC** — lapin pressé, en gilet : Toujours pressé et inquiet, il regarde sa montre. Au procès, c'est lui qui lit l'accusation. C'est en le suivant qu'Alice entre au pays des merveilles.

**LA CHENILLE** — créature assise sur un champignon : Lente et peu aimable, elle demande à Alice qui elle est. Elle lui apprend que le champignon peut la faire grandir ou rapetisser.

**LE CHAPELIER** — hôte du thé : Avec le Lièvre de Mars, il prend le thé sans fin. Il pose une devinette sans réponse et se montre impoli. On le retrouve comme témoin au procès.

**LA REINE DE CŒUR** — reine du jeu de cartes : Colérique, elle veut faire couper la tête de tous ceux qui la contrarient. Tout le monde a peur d'elle, mais personne n'est vraiment exécuté.

> **Conflit central :** Alice cherche à comprendre un monde où rien ne suit la logique : sa taille change, les animaux la contredisent, les règles changent sans cesse. Face à la Reine, elle doit trouver le courage de dire non.

## 3 Alice, une enfant face à l'absurde

| SES QUALITÉS | SES DIFFICULTÉS | CE QU'ELLE DEVIENT |
|---|---|---|
| • Elle est curieuse<br>• Elle essaie de rester polie<br>• Elle ose poser des questions | • Elle change de taille sans le vouloir<br>• Elle ne sait plus très bien qui elle est<br>• Elle mélange ce qu'elle a appris | • Elle apprend à contrôler sa taille<br>• Elle cesse d'avoir peur<br>• Elle tient tête à la Reine |

> **À retenir :** Alice n'est pas une héroïne qui combat des monstres : elle affronte un monde sans logique. Elle passe de la peur et de la confusion à l'assurance, ce qui ressemble à l'aventure de grandir.

## 4 Le récit merveilleux

**Le merveilleux :** Des animaux parlent, Alice grandit et rapetisse : le surnaturel est accepté sans explication, comme dans un conte.

**Narrateur externe :** L'histoire est racontée à la troisième personne par un narrateur qui ne participe pas à l'action, mais qui suit Alice de près.

**Le non-sens :** Jeux de mots, raisonnements absurdes, questions sans réponse : la logique est mise à l'envers pour faire rire et surprendre.

**Le cadre du rêve :** Le récit commence et finit près de la sœur d'Alice : le réveil d'Alice montre que toute l'aventure était un rêve.

> **Phrase utile :** Dans *Alice au pays des merveilles*, le réveil final montre que l'aventure était un rêve : cela explique pourquoi tout y est illogique.

## 5 Les 5 grands thèmes

**1. Le rêve :** Comme dans un rêve, les lieux et les personnages changent sans prévenir. Le réveil près de la sœur d'Alice referme le récit.

**2. L'absurde et la logique :** Le thé qui ne finit jamais, la devinette sans réponse, le procès injuste : le livre s'amuse à renverser la logique et les règles.

**3. Grandir :** Alice change de taille sans cesse et se demande qui elle est. Ces transformations font penser aux changements de l'enfance vers l'âge adulte.

**4. L'autorité des adultes :** La Reine commande, la Duchesse fait la morale, le Chapelier critique : tous sans raison. Alice finit par refuser cette autorité absurde.

**5. La curiosité :** C'est la curiosité qui fait entrer Alice dans l'aventure : elle suit le Lapin sans réfléchir, puis cherche à tout comprendre.

## 6 Les symboles et le titre

| SYMBOLE | SENS À EXPLIQUER |
|---|---|
| **Le terrier** | Le passage du monde réel au monde du rêve : la chute marque l'entrée dans le merveilleux. |
| **La montre du Lapin** | Le temps qui presse et les règles des adultes, qui deviennent absurdes au pays des merveilles. |
| **Les changements de taille** | Le corps qui change en grandissant, et le trouble d'Alice sur sa propre identité. |
| **Le jeu de cartes** | Un pouvoir qui semble terrible mais qui n'est fait que de cartes : il perd sa force quand Alice n'a plus peur. |

**Le titre :** Le titre annonce un voyage dans un autre monde. Le mot « merveilles » renvoie au merveilleux des contes : un pays où l'impossible devient normal, mais aussi où l'on s'émerveille et s'étonne.

**Conseil :** Associe chaque thème à un épisode : l'absurde, c'est le thé ; grandir, ce sont les changements de taille ; l'autorité, c'est la Reine et le procès.

**À TOI : UN THÈME, UN MOMENT DU LIVRE**

| THÈME | LE MOMENT DU LIVRE QUI LE MONTRE |
|---|---|
| **Le rêve** | |
| **L'absurde et la logique** | |
| **Grandir** | |
| **L'autorité des adultes** | |

## 7 Questions probables au contrôle

**Comment Alice arrive-t-elle au pays des merveilles ?**

→ Elle suit un lapin blanc qui parle et porte une montre, puis tombe dans son terrier.

**Pourquoi Alice change-t-elle souvent de taille ?**

→ Le plus souvent, elle boit, mange ou goûte au champignon de la Chenille : elle grandit ou rapetisse.

**Qu'a d'étrange le thé chez le Chapelier ?**

→ C'est toujours l'heure du thé, la devinette n'a pas de réponse et les hôtes sont impolis.

**Qui est la Reine de Cœur ?**

→ Une reine du jeu de cartes, colérique, qui veut faire couper des têtes à tout propos.

**De quoi accuse-t-on le Valet de Cœur ?**

→ D'avoir volé des tartes.

**Comment l'histoire se termine-t-elle ?**

→ Alice tient tête à la cour, les cartes volent vers elle, et elle se réveille près de sa sœur : c'était un rêve.

**Pourquoi peut-on parler de merveilleux ?**

→ Des animaux parlent, des objets changent la taille d'Alice, un chat disparaît : le surnaturel est accepté sans explication.

**Alice change-t-elle au cours de l'histoire ?**

→ Oui : d'abord perdue et inquiète, elle devient plus sûre d'elle et ose s'opposer à la Reine.

## 8 Trois sujets de réflexion

### A. Alice est-elle une héroïne d'aventure ?

**Idée :** Oui, mais d'un genre particulier : elle n'affronte pas des monstres, elle affronte l'absurde. **Exemple :** Elle répond aux hôtes du thé sans se laisser faire et ose contredire la Reine au procès. **Conclusion :** Son courage est de garder son bon sens quand tout le monde le perd.

### B. Pourquoi ce monde est-il si illogique ?

**Idée :** Parce que c'est un rêve : dans les rêves, tout peut arriver sans raison. **Exemple :** Un bébé se change en cochon, un chat disparaît, un thé ne finit jamais. **Conclusion :** Le réveil final explique ce désordre et ramène Alice au monde réel.

### C. Ce livre est-il seulement fait pour amuser ?

**Idée :** Non : sous le jeu, il montre une enfant qui cherche qui elle est. **Exemple :** Alice change de taille, ne sait plus réciter ses leçons et se demande si elle est encore elle-même. **Conclusion :** Le livre fait rire, mais il parle aussi de l'aventure de grandir.

> **Conseil :** ne raconte pas tout le livre. Choisis un ou deux exemples précis et explique ce qu'ils prouvent.

## 9 Réussir une réponse argumentée

**Méthode :** idée → exemple → explication → conclusion.

**1. Répondre directement :** Donne une réponse claire dès la première phrase, sans commencer par raconter tout le livre.

**2. Prouver :** Choisis un moment précis de l'œuvre, et un seul par idée.

**3. Expliquer :** Relie ce moment à une idée : ce qu'il révèle d'un personnage, d'un thème, du sens du livre.

**4. Conclure :** Reviens à la question et montre ce que ton exemple a permis de comprendre.

**Connecteurs utiles :** d'abord · en effet · par exemple · cependant · pourtant · ainsi · finalement.

## 10 Paragraphe modèle à adapter

**Sujet :** Montrez qu'Alice garde son bon sens dans un monde absurde.

Dans *Alice au pays des merveilles*, Lewis Carroll plonge son héroïne dans un monde où plus rien n'est logique. Chez le Chapelier et le Lièvre de Mars, c'est toujours l'heure du thé, et la devinette n'a pas de réponse. Alice s'étonne, pose des questions et finit par partir, agacée par tant d'impolitesse. Plus tard, au procès du Valet de Cœur, la Reine veut punir avant même de juger. Alice, qui a retrouvé sa taille, refuse alors d'avoir peur et rappelle que ses juges ne sont que des cartes. Ces épisodes montrent qu'Alice ne se laisse pas emporter par l'absurde : elle raisonne et reste elle-même. Ainsi, son vrai courage n'est pas de combattre, mais de garder la tête froide.

**Adapte-le :** Sujet sur le rêve : développe la chute dans le terrier et le réveil final. Sujet sur grandir : explique les changements de taille et les doutes d'Alice sur qui elle est.

## 11 Les erreurs à éviter

- Mélanger le livre et le dessin animé : certains personnages ou scènes du film ne sont pas dans le livre.
- Confondre ce livre avec sa suite, *De l'autre côté du miroir*, qui raconte une autre aventure d'Alice.
- Oublier la fin : toute l'aventure est un rêve, dont Alice se réveille près de sa sœur.
- Croire que Lewis Carroll est le vrai nom de l'auteur : c'est le pseudonyme de Charles Dodgson.
- Raconter les rencontres une à une sans expliquer ce qu'elles montrent d'Alice.

**Phrase-mémo :** « Au pays des merveilles, tout perd la tête, sauf Alice. »

## 12 Quiz flash et auto-évaluation

**Quel animal Alice suit-elle au début ?** → Un lapin blanc, avec un gilet et une montre.

**Par où Alice entre-t-elle au pays des merveilles ?** → Par le terrier du Lapin.

**Sur quoi la Chenille est-elle assise ?** → Sur un champignon.

**Avec qui le Chapelier prend-il le thé ?** → Avec le Lièvre de Mars et un loir.

**Avec quoi joue-t-on au croquet chez la Reine ?** → Des flamants roses comme maillets et des hérissons comme balles.

**Où Alice se trouve-t-elle à son réveil ?** → Près de sa sœur, là où elle s'était assise au début.

**Avant le contrôle, je sais :**

- ☐ raconter l'histoire dans l'ordre
- ☐ présenter les personnages et leurs liens
- ☐ expliquer les thèmes et les symboles
- ☐ rédiger idée, exemple, explication

**Mémo express :** Lewis Carroll, 1865 · conte merveilleux · Alice suit le Lapin Blanc dans son terrier · changements de taille · Chenille, Chapelier, Lièvre de Mars · Reine de Cœur et procès du Valet · réveil : c'était un rêve · rêve, absurde, grandir.