

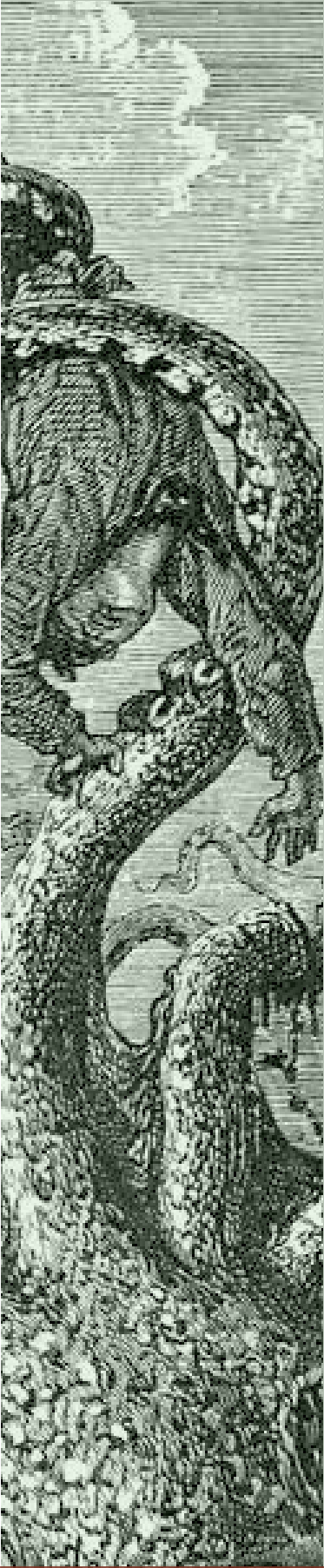
Jules & Joséphine



Cahier
d'accompagnement



THÉÂTRE
ADVIENNE QUE
POURRA



À l'attention des enseignants

Vous avez choisi de faire vivre une expérience théâtrale à vos élèves, une pièce inspirée d'une œuvre littéraire. Ce guide vous fournit des outils, du contenu, des idées d'activités mis au service de votre imaginaire qui vous aideront à enrichir la sortie scolaire avant, pendant et après la représentation.

Ces activités ont pour but d'amener les élèves à apprécier une pièce de théâtre et proposent d'autres avenues d'apprentissage comme le développement des compétences en lecture et en écriture, ou encore l'enrichissement culturel.

Les compléments d'information se veulent une occasion d'établir des liens entre la culture des élèves et celle proposée par le spectacle, d'échanger avec eux sur leurs connaissances littéraires, historiques, géographiques, etc.

Les activités proposées peuvent facilement être adaptées à chaque groupe classe. N'hésitez pas à les modifier à la lumière de votre enseignement ou des ressources disponibles dans votre milieu. Elles sont des pistes de prolongement, des propositions qui vous permettront d'aborder et de lier différents aspects du spectacle à votre pratique.

Le contenu proposé vise la classe de français avec des ouvertures disciplinaires en univers social, en art dramatique, en art plastique, en mathématique et en science (pourquoi pas !).



Les aventures possibles

Afin de vous aider à parcourir le document, voici un résumé des différentes sections.

Si une section correspond à vos besoins, cliquez sur **le lien** qui vous y dirige instantanément.

Section 1 En savoir plus

Nous avons préparé une série de court texte afin de découvrir le spectacle et l'univers de l'auteur qui l'a inspiré.

- › *Jules & Joséphine* en quelques mots **4**
- › Un auteur français fasciné par le territoire du « Canada » **5**
- › Les voyages extraordinaires : une œuvre aux genres multiples **6**
- › Quelques œuvres qui ont inspiré la pièce **7**
- › Quelques liens utiles **8**

Section 2 Piste d'activités

- › Activité 1 **10**
- › Activité 2 **12**
- › Activité 3 **15**
- › Activité 4 **16**

Section 3

- › À propos du Théâtre Advienne que pourra **18**
- › Affiche de *Jules & Joséphine* **Annexe A**
- › Signets à imprimer **Annexe B**



Jules & Joséphine en quelques mots

L'aventure de Jules Verne que vous n'avez encore jamais vu

Les œuvres de Jules Verne nous permettent de voyager dans des endroits inaccessibles de la planète. L'aventure est au cœur des Voyages extraordinaires imaginés par l'auteur. Il est tentant alors d'imaginer Jules Verne comme un grand explorateur. Or, il n'en est rien. S'il était féru de navigation, il n'était pas pour autant un grand aventurier.

En toute liberté, la question que se pose les créateurs du Théâtre Advienne que pourra est la suivante : d'où lui vient ce goût pour l'aventure ? Et si la source était une aventure qui n'avait jamais encore été racontée ?

Jules & Joséphine

1847. Féru de science, Joséphine correspond avec son cousin français Jules. Elle rêve d'aventure dans son Canada natal alors que la société la destine à une vie domestique ; lui s'apprête à quitter Nantes pour des études en droit à Paris alors que c'est l'appel de la plume qui le séduit. Entre le chemin que la vie leur impose et leur aspiration aux voyages et à la fiction, une pensée commune les habite : « Il y a en moi des mondes que je ne soupçonne pas. » Animée dans ce mal-être, Joséphine provoque leur rencontre. Elle parie qu'elle traversera l'Atlantique d'ici à la prochaine Lune. Du Mont-Royal, en passant par le Saint-Laurent, les Îles-de-la-Madeleine, les Grands Bancs de Terre-Neuve jusqu'à La Loire, les lieux de son périple auront tout ce qu'il faut pour entrer dans le fondement des *Voyages extraordinaires*.



Un auteur français fasciné par le territoire « canadien »

Verne avait comme intention de substituer le merveilleux des contes par la science. La dimension « extraordinaire » de ses romans repose toujours sur le savoir scientifique de son époque que son imaginaire complète afin de permettre au lecteur d'explorer des endroits inaccessibles de notre planète. Comme les voyages touristiques étaient inaccessibles au 19^e siècle, le vaste territoire du Canada fascine le public français, tout comme son auteur. Verne publie trois romans « canadiens » et met en scène des personnages originaires du pays dans plusieurs romans (par exemple : le baleinier Ned Land, dans *20 000 lieues sous les mers*, ou encore en mettant en scène la révolte des patriotes au Haut et au Bas-Canada dans *Famille-Sans-Nom*). Il confie d'ailleurs à son éditeur en 1887 que le Canada (principalement le Québec, l'Ontario et les provinces maritimes actuelles) est un de ses territoires de prédilection. Au-delà de cette fascination, comment a-t-il pu mettre en scène plusieurs dimensions géographiques, historiques et culturelles de notre pays sans avoir une connaissance pratique du terrain ?

Les voyages extraordinaires : une œuvre aux genres multiples

Jules Verne est né le 8 février 1828 à Nantes, important port maritime à l'époque. En voyant ainsi sa ville natale accueillir des navires du monde entier, le jeune Jules Verne rêve déjà d'aventures et de voyages autour du globe. Verne quitte Nantes en 1847 pour étudier le droit à Paris, domaine dans lequel il refusera au final de faire carrière, car Verne s'est découvert alors une véritable passion pour la littérature et le théâtre. Il prend alors le pari audacieux de vivre de sa plume.

Après avoir essuyé plusieurs échecs, il connaît un premier succès en 1863. Son premier roman, *Cinq semaines en ballon*, obtiendra un accueil enthousiaste en France et à l'étranger. L'essentiel de l'œuvre de Verne (soit près de soixante romans) est regroupé sous le nom des *Voyages extraordinaires*. Ces romans ont pour but d'amener le lecteur dans un pays différent à chaque lecture et d'explorer des territoires connus... et parfois même inconnus, par exemple: la lune (*De la Terre à la Lune*), le fond des océans (*20 000 Lieues sous les mers*) et même le centre de la Terre (*Voyage au centre de la Terre*).

Véritable bourreau de travail, il passait des heures à la bibliothèque à se documenter afin de créer une base scientifique, si théorique soit-elle, à ses œuvres afin de créer des aventures captivantes, souvent vraisemblables. Même si l'évolution de la science moderne au 20^e siècle nous démontre que plusieurs inventions issues de l'imagination de l'auteur sont impossibles, voire même un peu fantastique, il n'en demeure pas moins qu'il est le pionnier d'un nouveau genre littéraire.

Pour plusieurs, Jules Verne est le père de la science-fiction. D'autres disent plutôt qu'il est plus dans l'anticipation scientifique.

Selon certains, l'anticipation s'appuierait sur un état actuel de la science ou de la technologie et en imaginerait les conséquences dans un futur plus ou moins proche. La science-fiction serait un récit imaginaire fondée sur une hypothèse scientifique ou technologique que l'homme ne maîtrise pas. Le problème d'une telle distinction est que la science et la technologie progressent de manière vertigineuse. Ces hypothèses deviennent vite des réalités, ces mondes imaginaires ne sont donc plus si lointains. Ce qui apparaît comme science-fiction à une époque peut être considéré comme anticipation 100 ans plus tard...

Dans le cas de Jules Verne, que l'on penche pour une réponse ou pour une autre, un élément persiste : l'aventure est au cœur de ses récits de voyages extraordinaires !

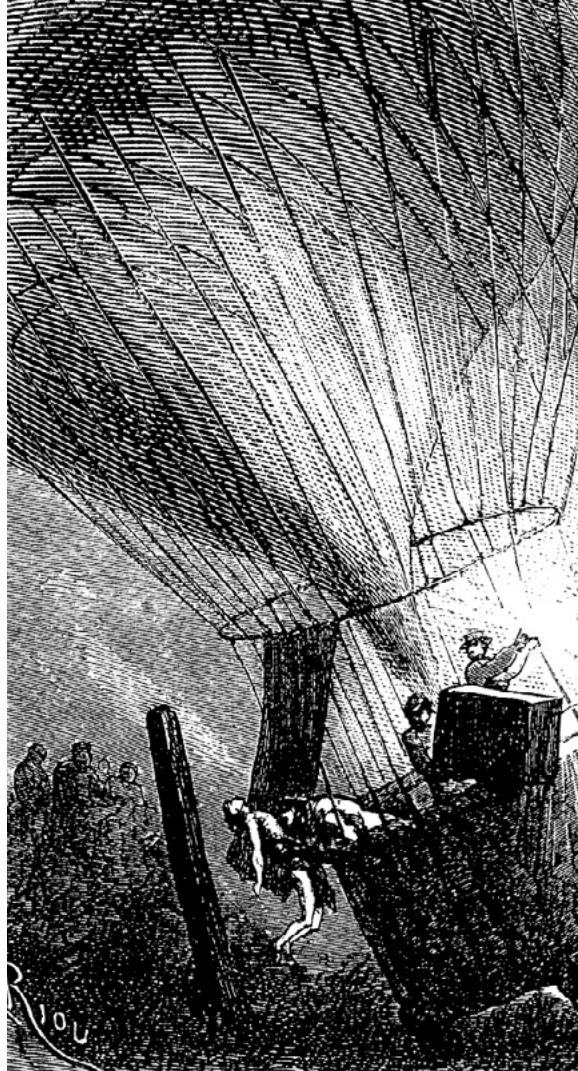
Quelques œuvres qui ont inspiré la pièce

Les œuvres de Jules Verne ont bercé la jeunesse du metteur en scène Frédéric Bélanger et de l'auteur Philippe Robert. Cinq œuvres principales ont guidé les créateurs pour *Jules & Joséphine*. Sans que tous se retrouvent dans la pièce, voici un résumé des éléments qui ont fasciné l'équipe de création.

■ *Cinq semaines en ballons*

Roman classique puisqu'il est le premier grand succès de Jules Verne. Il met en scène une avancée technologique de l'époque : la montgolfière. Fait intéressant, Jules Verne s'intéresse à cet engin volant en raison du photographe Gaspard-Félix Tournachon, dit Nadar. Ce pionnier de la photographie a été le premier à réaliser une vue aérienne de la ville de Paris.

Dans ce roman, le docteur Fergusson et son équipage partent à la découverte de l'Afrique et de ses zones encore inexplorées par les Européens de l'époque.



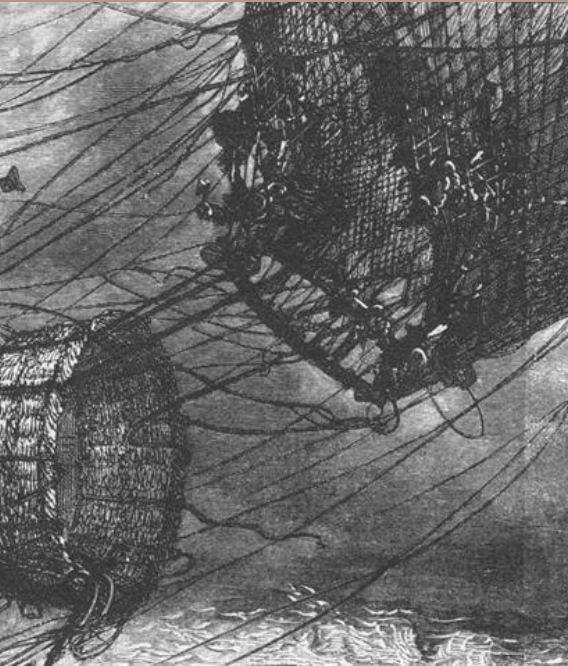
■ *Voyages au centre de la Terre*

Troisième roman de Jules Verne, il est un des romans les plus célèbres de l'auteur. Le récit est construit à partir d'un heureux mélange basé sur les récentes découvertes scientifiques de l'époque et d'extrapolation imaginaire. L'intrigue a de quoi captiver : l'ancienne cheminée d'un volcan endormi permettrait un voyage souterrain vers le centre de la Terre. Que cache ce monde inconnu de l'Homme ? Des animaux disparus de la surface de la Terre... Une mer intérieure... Des plantes merveilleuses... Plus les personnages s'enfoncent dans les entrailles de notre planète, plus la fantaisie de l'auteur opère.



■ 20 000 lieues sous les mers

Autre grand succès de Jules Verne, sinon le grand succès de Jules Verne (bien que les palmarès varient, il fait partie des livres les plus traduits dans le monde), *20 000 lieues sous les mers* captive autant en raison de son célèbre sous-marin, le *Nautilus*, que de son mystérieux personnage, l'emblématique capitaine Némo. Misanthrope, il déteste le genre humain. Pour échapper à la « vie sur terre », rongé par la haine et la cupidité des hommes, il se tourne vers le seul endroit qui lui procure du bonheur : la mer. Son identité est floue. Némo est un pseudonyme. En latin, « Nemo » signifie « personne ». Il y aurait tant de choses à dire sur ce roman. Soulignons ici aussi la présence d'un personnage québécois dans l'aventure : Ned Land, le célèbre chasseur de baleine, conteur émérite, qui sera lui aussi fait prisonnier à bord du *Nautilus* en compagnie du professeur Pierre Aronnax et de son domestique Conseil.



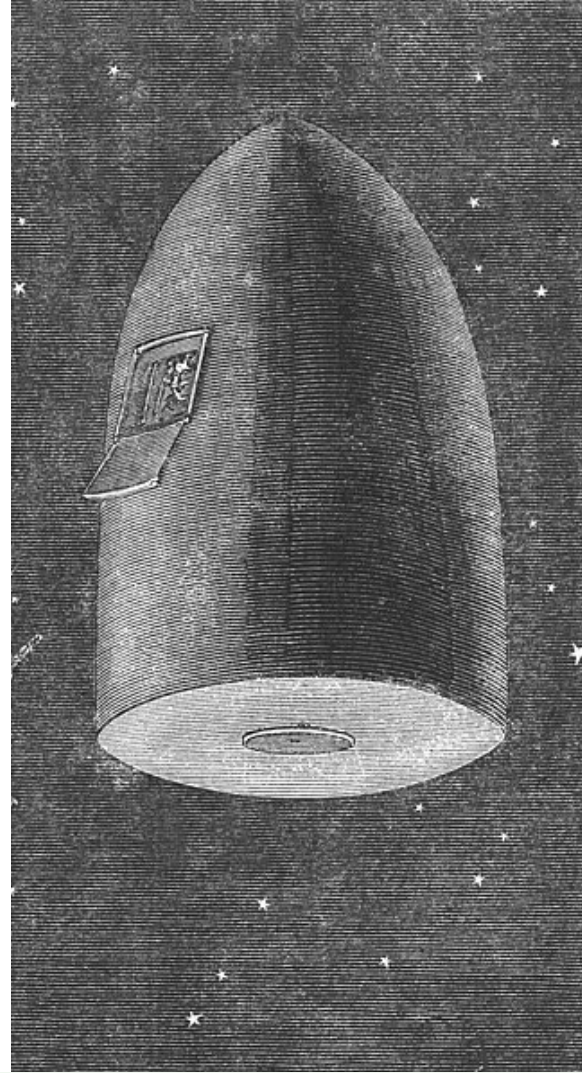
■ L'île mystérieuse

Inspiré de manière évidente de l'histoire de Robinson Crusoé (Daniel Defoe, 1719), *L'île mystérieuse* met en scène cinq personnages et un chien naufragé sur une île inconnue. Jules Verne va cependant plus loin et y mélange son propre univers. Si l'île semble de prime à bord inhabitée, une mystérieuse présence bienveillante se fait sentir. Les naufragés découvriront que ce personnage n'est nul autre que le capitaine Némo. Son équipage ayant été décimé par une étrange maladie, il s'est retiré seul avec son *Nautilus*, dans une caverne secrète de l'île pour y terminer ses jours. C'est l'occasion d'en apprendre davantage sur le passé du mystérieux capitaine et à Jules Verne de lui offrir une mort grandiose alors qu'il annonce aux naufragés que l'île est vouée à l'explosion dans un avenir proche alors que le volcan de la montagne s'active.

■ De la Terre à la Lune

C'est un autre roman phare de l'œuvre de Jules Verne.

S'il est vrai que l'engin imaginé par Verne pour atteindre la Lune est dans la réalité complètement suicidaire (un boulet de canon, habité), il n'en demeure pas moins que le fondement scientifique du roman est exact. Le calcul de la vitesse de libération (vitesse que doit atteindre un projectile pour échapper à la force gravitationnelle d'un astre) discuté dans les premiers chapitres du livre est le bon. Pour échapper à la gravitation terrestre, il faut bel et bien atteindre environ 11 km/sec.



Quelques liens en vrac

- › La chaîne YouTube *Les Voyages extraordinaires* propose des adaptations en animé de six œuvres de Jules Verne dont *Voyages au centre de la Terre*, *Le tour du monde en 80 jours* et *L'Île mystérieuse*.
→ **Youtube**
- › Pour découvrir la vie de Jules Vernes.
→ **Youtube**
- › Le site internet du Musée Jules Verne comporte aussi son lot de renseignements pour assouvir votre curiosité !
→ **Site web**

Activité 1

Le portrait



Qui est Joséphine Verne, cette mystérieuse aventurière québécoise qui aurait inspiré les histoires de Jules Verne ? Quel est son caractère ? Comment avez-vous envie de vous l'imaginer ? Si une image vaut mille mots, mettre des mots sur une image donne autant de portrait que de personnes qui regardent.

À partir de l'image de Joséphine, faites l'exercice d'en approfondir les contours en formulant une hypothèse sur qui elle est réellement.

Consignes

1. Observer. Dresser la liste des éléments observables sur l'image qui attire votre attention. Par exemple, comment sont ses vêtements, sa position physique ? Comment est le paysage en arrière, etc.
2. Interpréter. Émettre des hypothèses sur les caractéristiques (psychologique, social et historique) du personnage en vous basant sur vos observations.
3. Écrire un court texte de présentation du personnage

Conseil pour aller plus loin.

Plus vos observations seront détaillées, plus vous aurez du plaisir à vous imaginer le personnage.

Ne cherchez pas à deviner comment sera le personnage dans le spectacle. Votre imaginaire peut emprunter une avenue que nous n'avons pas empruntée.

Rappel des caractéristiques

CARACTÉRISTIQUES PSYCHOLOGIQUES : ce sont des caractéristiques qui correspondent à des traits de personnalité d'un personnage. Par exemple : son comportement, ses qualités, ses défauts, ses peurs, ses passions, etc.

CARACTÉRISTIQUES SOCIALES : ce sont des caractéristiques qui cadrent le personnage dans un certain milieu de vie.

CARACTÉRISTIQUES HISTORIQUES : ce sont des caractéristiques qui permettent de mieux connaître d'où vient le personnage. Par exemple : l'époque à laquelle elle a vécu son passé, son enfance, ses expériences de vies.

Activité 1

Le portrait

■ Tableaux de bord

1. Observations en vrac

Relever au moins 10 éléments observables dans l'image.



--

2. Regrouper vos observations, formuler une hypothèse et identifier le type de caractéristique.

Observations	Hypothèses	Type de caractéristique
	1	
	2	
	3	

3. Description de personnage

À partir de vos hypothèses, écrire un court texte de présentation du personnage.

Activité 2

À la découverte de la bibliothèque



Pour créer le décor de la pièce, Francis Farley (scénographe) et Frédéric Bélanger (metteur en scène) se sont inspirés du lieu de la bibliothèque. Nous vous proposons donc de partir à la découverte de la vôtre !

Mettre en place une chasse au trésor dans la bibliothèque de l'école.

Une chasse au trésor dans la bibliothèque de l'école peut prendre plusieurs formes et avoir plusieurs buts. Ici, le but premier est d'amener les élèves sur les pistes du spectacle. Il est certain que cela nécessite un certain temps de préparation, mais le jeu en vaut la chandelle. Il s'agit d'une amorce ludique pour présenter la sortie scolaire. Comme chaque bibliothèque est différente, voici deux formes qui sauront s'adapter à différentes situations.

Utiliser le système de classification de la bibliothèque (n'hésitez pas à demander de l'aide de la bibliothécaire !):

1. Diviser les élèves en équipe de quatre.
2. Chaque équipe doit trouver une séquence de livre (une séquence différente par équipe) en utilisant le système de classification de la bibliothèque (code, titre, auteur). Chaque indice consiste en une classification où il manque un renseignement, par exemple, Verne V531v, titre manquant, Jules Verne.
3. Chaque livre contient l'indice vers le prochain livre. Les élèves doivent ramener seulement le dernier livre de la séquence, soit un livre de Jules Verne.

Quelques conseils

Seul le dernier livre de la séquence doit être relié à Jules Verne. Les autres livres n'ont pas besoin d'être reliés à la thématique.

La chasse peut se faire après une présentation des outils de recherche dans la bibliothèque.

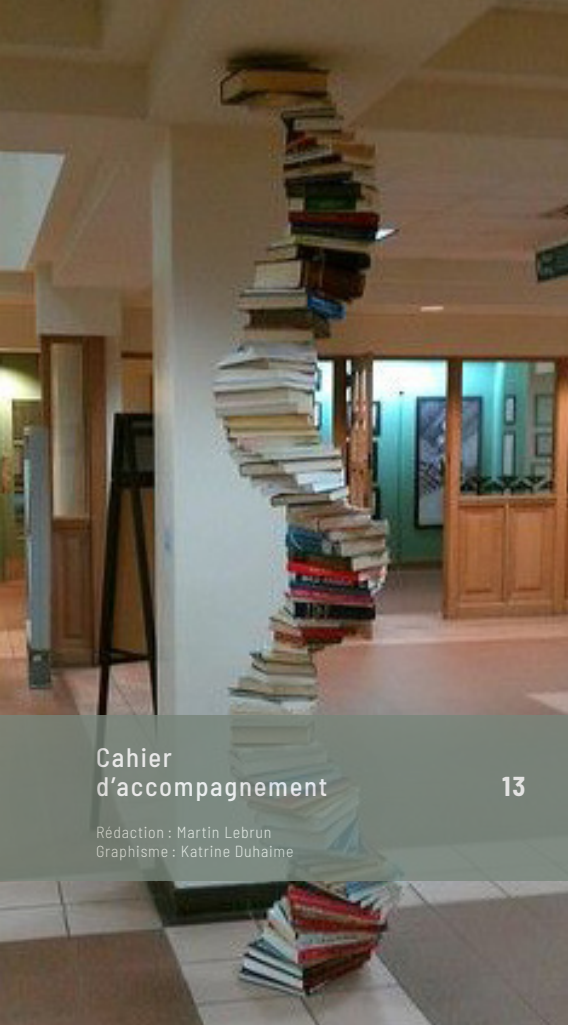
Prévoyez une récompense pour l'équipe qui terminera la première

Amener les élèves à résoudre une énigme en vous basant sur l'environnement de la bibliothèque.

Identifier **six zones** dans la bibliothèque. Pour chaque zone, créer une énigme.

Activité 2

À la découverte de la bibliothèque



Exemple :

Zone 1, à côté de l'aquarium.

› Énigme: Mon indice se trouve là où vous ne pouvez respirer.

Zone 2, à côté du portrait de Félix Leclerc.

› Énigme: Mon indice se trouve prêt du visage de votre École (si votre école s'appelle Félix Leclerc, bien évidemment).

Zone 3, à côté d'une plante.

› Énigme: Mon indice se trouve là où la photosynthèse opère.

Dans chaque zone, placer un exemplaire d'un livre de Jules Verne avec un signet sur lequel est inscrite une seconde énigme.

1. Diviser les élèves en six équipes.
2. Remettre la première énigme à chaque équipe.
3. Quand les équipes ont trouvé leur livre, laisser un temps pour résoudre la seconde.

Chaque énigme a pour réponse une lettre que vous devrez remettre dans l'ordre par la suite.

■ Énigme 1

Cette lettre n'a ni début ni fin.

Réponse : 0

■ Énigme 2

Les marins avaient besoin de moi pour éviter le scorbut. Je suis une vitamine.

Réponse : C

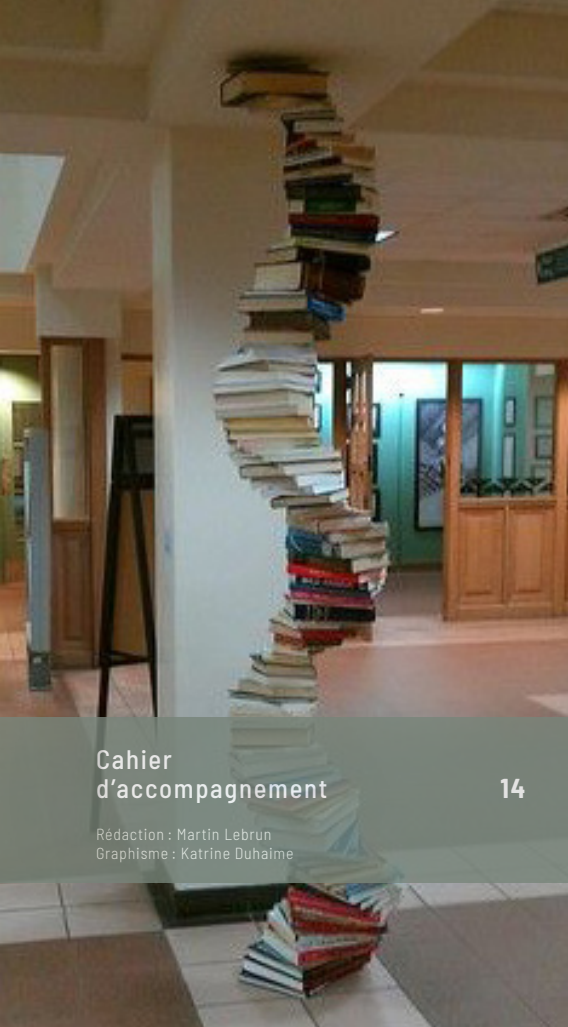
■ Énigme 3

Pour me calculer, vous devez multiplier la longueur par la largeur d'un rectangle.

Réponse : R

Activité 2

À la découverte de la bibliothèque



■ Énigme 4

Je suis au début et à la fin de l'espace. Les rois n'en ont pas, mais les reines en ont deux.

Réponse : E

■ Énigme 5

Image d'hélicoptère. Cette lettre me permet d'atterrir.

Réponse : H

■ Énigme 6

On me respire ou on me chante.

Réponse : R

4. Quand toutes les équipes ont trouvé leur lettre, tenter de remettre les lettres dans l'ordre avec toute la classe. Réponse : ROCHER
5. Présenter l'affiche de la pièce → **Annexe A**. Demander aux élèves d'observer le rocher. C'est l'occasion d'en profiter pour introduire la pièce, l'univers de Jules Verne, etc.

→ **Annexe B** pour imprimer des signets d'énigme.

Quelques conseils pratiques

Une énigme peut avoir divers degrés de difficultés, si une équipe peine à trouver la réponse, le reste du groupe peut aider.

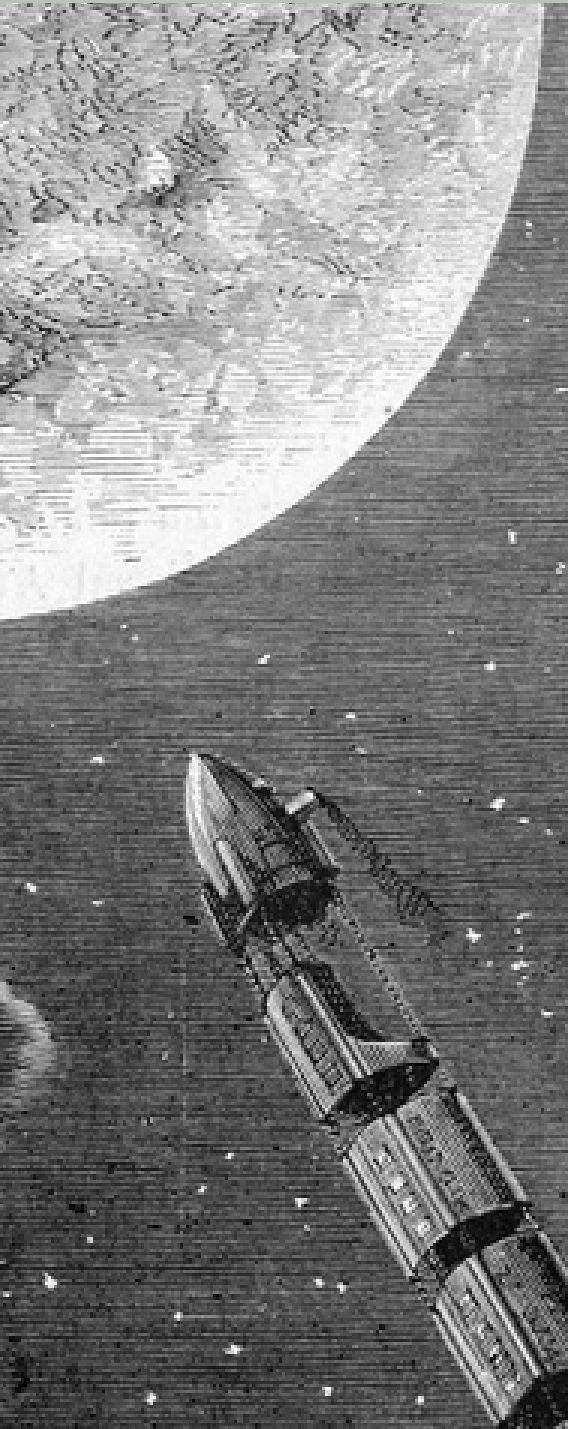
Vous pouvez aussi aider les équipes en leur fournissant certains indices. Notamment, il peut être bon de leur dire que la réponse est nécessairement une lettre.

Si jamais vos élèves échouent à résoudre l'énigme, il peut être bon de ne pas dévoiler la réponse et de faire simplement le pont avec l'œuvre de Jules Verne.

Si vous pensez que vos élèves risquent de dire les réponses à vos autres groupes, voici deux autres mots que vous pouvez utiliser : BALLON et PIEUVRE (et vous aurez le plaisir de créer vos énigmes !)

Activité 3

Le dialogue à la lune



■ Extrait de *Jules & Joséphine*

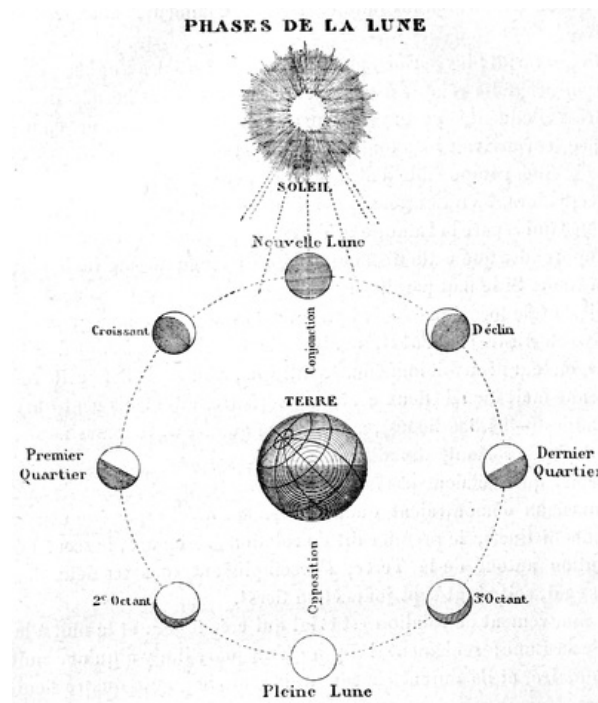
SCÈNE 19 La face cachée

Tic-tac d'horloge, comme un battement de cœur qui s'accélère. Joséphine contemple la pénombre et s'adresse à la Lune en pesant ses mots.

Joséphine : Je me suis toujours demandée ce que je te dirais si j'étais certaine que tu m'entendais vraiment.

Ce voyage-là, c'est moi. C'est tout ce que je veux faire de ma vie qui commence. Un voyage imparfait, maladroit, déraisonnable, rempli de détours et d'imprévus. Un voyage extraordinaire.

Aujourd'hui, y a que toi qui peux me permettre d'y arriver. Je suis venue te demander...



De tout temps, l'être humain est fasciné par la Lune. On lui accorde des pouvoirs mystérieux sur les marées, sur l'humeur des gens, etc. Elle est un monde inconnu dont le spectacle nous pousse à ouvrir le dialogue, comme si elle était un être extraordinaire. Elle ouvre la porte à la poésie, à l'extravagance et à la fantaisie.

Si, comme Joséphine, vous aviez l'occasion de vous envoler vers la Lune pour obtenir sa faveur, que lui diriez-vous ? Que lui demanderiez-vous ?

En vous basant sur l'extrait de texte de la pièce, proposez aux élèves d'écrire un court texte. Quelle demande ferait-il faire à la Lune ?

Activité 4

Défi mathématique

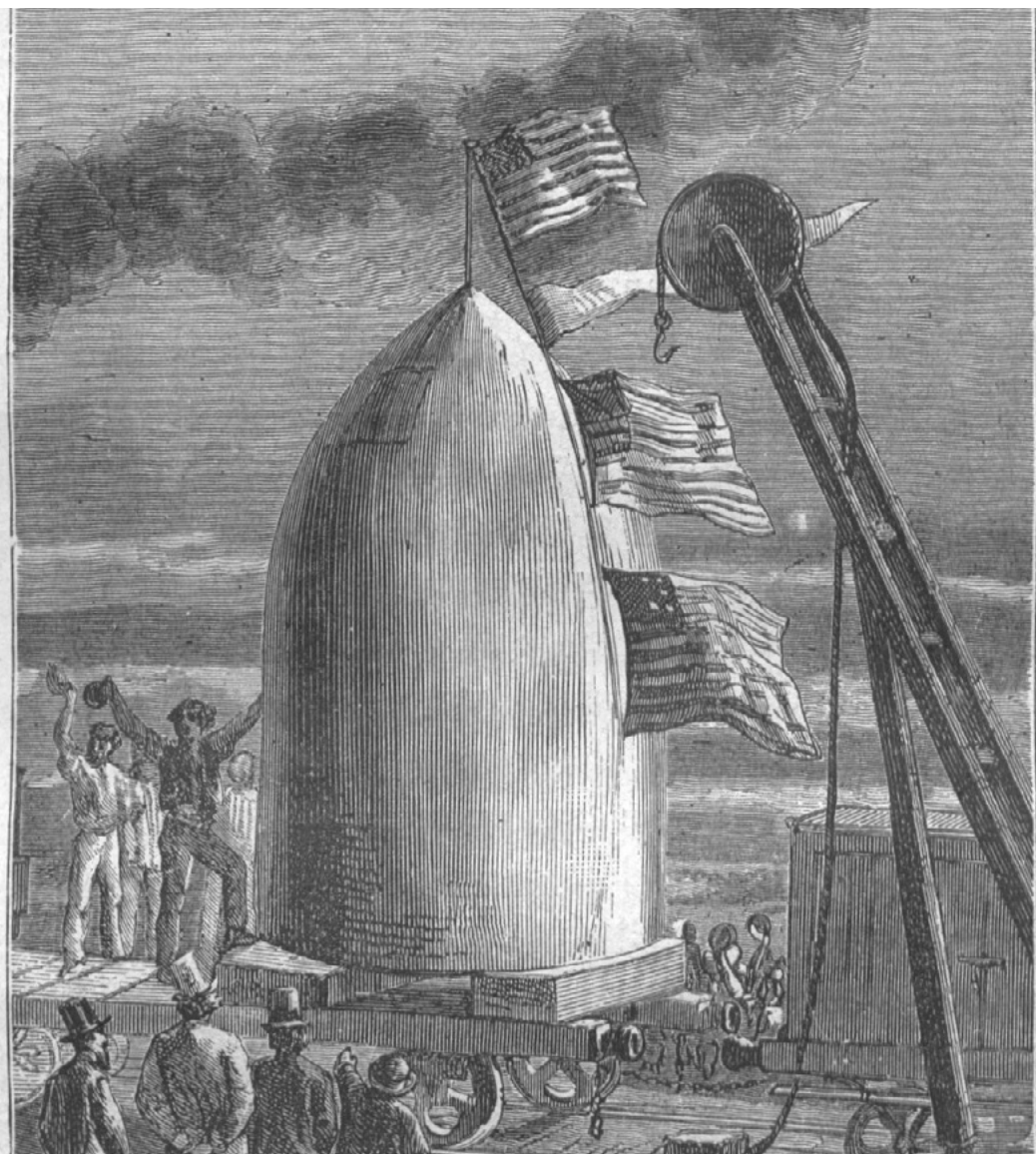
Le cliché veut que les enseignant.es de science soient rarement impliqués dans la préparation d'une sortie culturelle. Voici l'occasion de leur lancer un défi. L'œuvre de Jules Verne regorge de lien à faire avec le monde scientifique. **Voici trois problèmes à aborder avec les élèves pour les amener dans l'univers de Jules Verne.**

1. La vitesse de libération (*De la Terre à la Lune*)

Que ce soit une balle de baseball ou une fusée, chaque objet a besoin d'atteindre la même vitesse de lancement pour aller dans l'espace. Pourquoi ? Parce que la force gravitationnelle qui retient les objets sur Terre est la même pour tous les corps. La vitesse de libération est donc la vitesse que doit atteindre un objet au moment de son lancement pour échapper la force de gravitation de notre planète, soit 11,2 km/seconde.

Pour en savoir plus sur la vitesse de libération, lisez cet [article](#).

Sans pour autant résoudre le calcul avec les élèves, rien ne vous empêche d'en parler !



Activité 4

Défi mathématique



Le grain de blé

La découverte d'un grain de blé présent dans *L'Île mystérieuse* redonne espoir au naufragé qu'ils pourront, un jour, manger du pain. C'est du moins ce que croit l'ingénieur Cyrus Smith.

Suivez le cheminement de sa pensée.

■ Extrait de *L'Île mystérieuse*, p.392 → Roman

« Pencroff, lui demanda-t-il tranquillement, savez-vous combien un grain de blé peut produire d'épis ?

– Un, je suppose ! répondit le marin, surpris de la question.

– Dix, Pencroff. Et savez-vous combien un épi porte de grains ?

– Ma foi, non.

– Quatre-vingts en moyenne, dit Cyrus Smith. Donc, si nous plantons ce grain, à la première récolte, nous récolterons huit cents grains, lesquels en produiront à la seconde six cent quarante mille, à la troisième cinq cent douze millions, à la quatrième plus de quatre cents milliards de grains. Voilà la proportion. »

Il s'agit ici d'une formule exponentielle où le nombre de grains obtenu est égal à 800 exposants n , soit le nombre de récoltes consécutives (bien sûr en tenant pour acquis que le rendement sera optimal).

Il y a plusieurs problèmes d'arithmétique à créer à partir de cela !

Voici quelques pistes pour créer des problèmes à résoudre selon le niveau d'enseignement. La référence est française, mais s'adapte au cursus québécois.

→ **Lien**

2. La hauteur de la falaise

Toujours dans *L'Île mystérieuse*, l'ingénieur Cyrus Smith veut calculer la hauteur d'une falaise. Il utilise pour ce faire le Théorème de Thalès. Vous trouverez ici un lien avec l'extrait du roman exposant le calcul et un lien vers le site d'Allo prof.

→ **Extrait du roman**

→ **Allo prof**



À propos du Théâtre Advienne que pourra...

Depuis plus de 15 ans, le Théâtre Advienne que pourra initie une rencontre inspirante entre le théâtre et la littérature. Sous l'œil avisé de Frédéric Bélanger et Sarah Balleux, il crée des univers scéniques originaux en mettant en scène des héros taillés à la mesure de l'imaginaire des jeunes... et des moins jeunes. Chaque spectacle, chaque atelier, chaque rencontre est une occasion d'ouvrir une porte sur le monde à travers une expérience théâtrale accessible et féconde.

Le Théâtre Advienne que pourra réunit des équipes artistiques donc le désir est d'enrichir les horizons culturels des jeunes. Ensemble, ils voyagent, explorent les divers langages des arts de la scène et leur pouvoir d'évocation.

Lanaudière est notre maison, le Québec, notre terrain de jeu, le monde notre répertoire. C'est dans une optique d'accessibilité aux arts que nous œuvrons, c'est pour rejoindre le public, où qu'il soit, que nous jouons.

Crédits Jules & Joséphine

Distribution à la création

Clara Prévost
David Noël
Milène Leclerc
Yann Aspirot

Texte

Philippe Robert

Mise en scène

Frédéric Bélanger

Assistance à la mise en scène et régie

Pier-Luc Legault

Costumes

Jonathan Beaudoin

Décor

Francis Farley-Lemieux

Accessoires

Julie Measroch

Lumières

Kyllian Mahieu

Conception sonore

Sébastien Watty Langlois

Assistante

Maïa Ménard-Bélanger

Coupeur

Mathieu Audy

Spécialiste en impression 3D

Myriam Fortier et Alexandre Lepage

Couturière

Priscilla Collin

Conseiller en mouvement

Yann Aspirot

Direction technique

Kyllian Mahieu

Stagiaire

Rasha Abdallah



THÉÂTRE
ADVIENNE QUE
POURRA

Affiche *Jules & Joséphine*



Signets d'énigmes à découper

■ *Énigme 1*

Cette lettre n'a ni début ni fin.

■ *Énigme 2*

Les marins avaient besoin de moi pour éviter le scorbut. Je suis une vitamine.

■ *Énigme 3*

Pour me calculer, vous devez multiplier la longueur par la largeur d'un rectangle.

■ *Énigme 4*

Je suis au début et à la fin de l'espace. Les rois n'en ont pas, mais les reines en ont deux.

■ *Énigme 5*

Image d'hélicoptère. Cette lettre me permet d'atterrir.

■ *Énigme 6*

On me respire ou on me chante.