

LA COULEVRINE

Michel Tournier Folio Junior

Roman médiéval fantaisiste

d'après « D'album en roman » de Savajols, Roger et Wedemeyer, Annie.- CRDP Créteil,



➤ Résumé

L'action se situe pendant la guerre de Cent Ans, vers 1422. Faber, un gentilhomme, vit avec son fils Lucio au château de Cléricourt en pays de Loire. Les Anglais viennent assiéger le château, sous le commandement d'Exmoor qui est un bon vivant et qui croit en sa bonne étoile. Faber, homme rationnel, cherche une solution pour chasser l'Anglais utiliser la couleuvrine, nouveau canon léger. Le destin va en décider autrement ; Faber doit affronter Exmoor dans une partie d'échecs extraordinaire. Tout semble perdu pour Faber et Cléricourt. Lucio, gamin espiègle et curieux, trouvera le moyen de se libérer des Anglais, en conjuguant la couleuvrine et le hasard.

➤ Intérêt pédagogique

À travers ce roman qui manie l'humour et les péripéties, les élèves découvrent de façon humoristique un moment historique important la guerre de Cent Ans et l'invasion de la France par les Anglais. L'attitude de l'enfant leur permet une identification (curiosité, bêtises...). Les élèves découvrent aussi un vocabulaire relatif aux objets (la couleuvrine..), aux fonctions de l'époque, aux armes utilisées, aux moyens de défense et à la vie d'une ville assiégée. La fiction apporte une note amusante et dérisoire à des situations jugées désespérées ou difficiles dans un cadre purement historique.

L'auteur joue sur le rapprochement des contraires raison et hasard ; on ne peut pas tout prévoir! Michel Tournier accentue les jeux de miroir entre les personnages et dans l'action (partie d'échecs) ; il y a parfois ressemblance ou éloignement. Ces oppositions sont accentuées dans les illustrations par les formes (rondeur des visages, longueur des silhouettes...). Les Anglais, grands joueurs, apparaissent comme de bons vivants, alors que le raisonnable Faber n'est qu'austérité et sérieux. L'association du jeu d'échecs à un jeu de hasard est un formidable pied de nez à la stratégie pensée et individuelle. Et rira bien qui rira le dernier.

► Objet-livre

L'objet

Texte de 79 pages suivi de la table des matières et de deux interviews celle de l'auteur et celle de l'illustrateur.

Les couvertures

La première de couverture reprend l'illustration de la page 28. Elle permet de situer le contexte historique par les vêtements, les armes et les objets. Le titre est énigmatique, que signifie-t-il ? Le ton est déjà donné par les caricatures. Au centre de l'image, l'enfant parle, il est enchaîné mais ne semble pas inquiet les deux autres ont chaud aux oreilles, ont-ils fait une bêtise ?

La quatrième de couverture reprend une partie de la même illustration mettant bien en valeur l'enfant qui dit quelque chose un secret ?

Un résumé campe l'histoire et introduit les principaux personnages. Il est question d'échecs et une petite illustration sème le doute : où sommes-nous ? (en Inde ?). Les pièces d'échecs et les dés laissent supposer que le jeu a une grande importance dans le récit.

Illustrations

Elles sont nombreuses et ponctuent le déroulement du récit. Les cinq chapitres sont reconnaissables par le titre courant en haut de chaque page, accompagné d'un petit dessin le caractérisant Fortuna, la couleuvrine, les dés, les pièces d'échecs et la couronne obsidionale. Ce même dessin ouvre le chapitre. La progression de l'histoire est donc aussi donnée par les illustrations. Les enfants prendront beaucoup de plaisir à rechercher les détails amusants, notamment avec les souris et les chiens (pages 8, 14, 28,48). Les encarts près du texte sont des gros plans sur une action (page 40). Les pages 6 et 7 jouent sur le dédoublement de Lucio et le miroir. Les pages 62 et 63 sont une étude de portraits très réussie.

Rapport texte-image : Il sera intéressant de faire remarquer l'importance du regard dans les illustrations, confirmant le texte qui souligne les expressions des personnages et le fil conducteur de l'intrigue.

► Initiation à la recherche documentaire

- Contexte historique

- ✂ · Les frontières de la France de cette époque
- ✂ · La guerre de Cent Ans, ses origines et son déroulement, les faits marquants, le rôle des Bourguignons
- ✂ · Charles VII (ses alliés, ses ennemis)
- ✂ · L'itinéraire de Jeanne d'Arc pour libérer les villes
- ✂ · La vie dans les châteaux
- ✂ · Les armements, les équipements
- ✂ · L'habillement au Moyen Âge
- ✂ · Le siège d'une ville (comment ?, quelle durée ? ...)
- ✂ · Les jeux de hasard (au Moyen Âge et après).

Activités

• **Présentation du livre**

Il est souhaitable que chaque élève ait un exemplaire du livre. La première de couverture est une entrée pour que les enfants fassent des hypothèses sur le lieu, l'époque, l'action : de quoi peut-il être question? La quatrième de couverture donne des éléments de réponse:

Est-ce un résumé ? Quels sont les éléments cités ? La lecture du récit permettra plus tard de comparer l'ensemble. La forme donnée par la série de questionnements est une incitation pour y répondre.

• **Le héros**

Les notions de héros, de hasard et de chance peuvent engager une réflexion. Qu'est-ce que cela signifie? Une définition du héros malgré lui sera une conclusion de la lecture. À ce propos, on pourra analyser les attitudes de héros de contes ou de récits connus en classe le héros est-il toujours maître de ses actes?

On précisera le rôle des auxiliaires et celui des opposants.

• **Par la découverte de toutes les illustrations**, on pourra faire formuler des hypothèses sur la progression et le ton du récit.

Le travail sur la table des matières et l'intitulé des chapitres aidera à la recherche du sens supposé de l'action et de l'évolution du récit. C'est aussi une aide appréciable pour les lecteurs moyens, ils voient les étapes et peuvent anticiper.

• **Lecture**

Le premier chapitre peut être lu par l'enseignant car il est court et campe bien le décor. La lecture sera ensuite organisée et exploitée en fonction des chapitres.

On peut travailler en groupe pour en présenter un. On peut lire seul et reprendre collectivement le déroulement de l'histoire avec ses faits marquants.

Les hypothèses pour la suite seront aussi formulées à ce moment. L'analyse du récit sera écrite pour mémoire au fil de la lecture dans la classe. Des ajouts successifs mettront en évidence les étapes charnières.

On peut souligner que c'est une histoire d'hommes. Comment le féminin est-il suggéré ? Par le souvenir de la mère de Lucio, les objets, la « sorcière », la couleuvrine, la perruque, Fortuna la divinité et l'évocation de Jeanne d'Arc.

Production d'écrits

Étude physique et morale des personnages caractéristiques. On pourra faire des cartes d'identité faisant ressortir adjectifs et expressions humoristiques ou exagérées. Cet outil servira, sous forme de fichier, à d'autres écrits au cours de l'année

On peut continuer... Et si Faber avait gagné la partie d'échecs ?... Et si Lucio n'avait pas désobéi en allumant la mèche ?

► Prolongements

- **Étude des noms des personnages** Lucio, Vigile, Fulgence...

On notera l'humour et le rapport à des mots caractérisant la fonction du personnage ou son apparence.

- **Le lexique**

Étude des mots désignant des objets désuets « sarrau » ou des expressions aujourd'hui peu usitées « incontinent ».

- **Vocabulaire précis à rechercher** un typographe, le bour, le salpêtre, la fronde, etc.

Le travail de vocabulaire pourra être fait en groupe pour chaque chapitre, avec communication et explication à l'ensemble de la classe. On peut fabriquer alors un lexique du Moyen Âge, etc.

- **Géographie**

Situer la Loire et les villes citées, Cléricourt a-t-il existé ? Existe-t-il encore ? La vallée de la Loire, ses châteaux aujourd'hui.

- **Apprendre à jouer aux échecs**

Pourquoi ne pas refaire la partie d'échecs en suivant les coups donnés dans le récit ?

La structure :

La structure du récit est mise en valeur par l'organisation du livre :

la même illustration ouvre et clôt l'ensemble. Au cycle 3 on peut construire le schéma avec les enfants.

Situation initiale

Equilibre

Guerre de Cent Ans. Faber vit à Cléricourt avec son fils Lucio qui fait beaucoup de bêtises.

Transformation

Enclenchement de l'action

Les Anglais assiègent Cléricourt.

Péripéties :

► *Les couleuvrines*

► *Lucio désobéit*

► *Les jeux de hasard*

► *Le défi d'Exmoor*

► *La partie d'échecs*

► *Lucio allume la mèche de la couleuvrine.*

Résolution : Exmoor est chassé, les Anglais partent de Cléricourt.

Situation finale :

Equilibre

Lucio est un héros, il a libéré Cléricourt. Faber admire son fils.