

# La couleuvrine

Tournier Michel - Lapointe Claude (Gallimard : Folio jeunesse)  
(Roman médiéval fantaisie : difficulté de lecture niveau 3)

## Notice bibliographique

- texte de Michel Tournier
- illustrations de Claude Lapointe
- éditeur : Gallimard jeunesse, coll " Lecture junior "
- format : 19 cm x 14 cm, 86 pages

## Bibliographie complémentaire pour les enfants :

- le Moyen-âge :
  - o naissance d'un château fort David Macaulay edts deux coqs d'or
  - o la guerre de cent ans, revue BT n°435
  - o armées du Moyen-âge, diapositives et livret d'accompagnement, coll " encyclopédie visuelle " n°34C, edts Colin
- Œuvres de Michel Tournier :
  - o Pierrot ou les secrets de la nuit, ill. Danièle Bour, coll Folio Cadet, edts Gallimard
  - o La mère Noël, coll Folio Cadet, edts Gallimard
  - o Vendredi ou la vie sauvage, coll Folio Junior, edts Gallimard
  - o Les rois mages, coll Folio Cadet, edts Gallimard
  - o L'aire du muguet, coll folio Cadet, edts Gallimard
  - o Sept contes, coll Folio Junior, edts Gallimard

## Iconographie

Les illustrations de Claude Lapointe sont en accord parfait avec le texte. La caricature et l'humour y ont une place importante. Chaque personnage est typé par rapport à son rôle dans l'histoire :

- Faber a un chapeau évoquant la bouche du canon
- Lucio est reconnaissable à sa chevelure noire (rappelant son père)
- Exmoor est ridicule

L'abondance des couleurs est synonyme de vie et de mouvement.

## 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 :

A 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 enfants 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 difficile 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 ressemblances 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 pourtant... rira bien qui rira le dernier.

## Objet-livre :

**a- le support** : Texte de 79 pages suivi de la table des matières et de deux interviews : celle de l'auteur et celle de l'illustrateur

**b- la couverture** : 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 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 (p 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.

Report 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.

## **Activités**

### **a- initiation à la recherche documentaire :**

o A propos de l'auteur : on pourra rechercher les œuvres de Michel Tournier mettant en valeur les ouvrages qu'il a adaptés pour les adultes et pour les enfants (sur le même thème) : Vendredi ou les limbes du Pacifique, Vendredi ou la vie sauvage

o Contexte historique : on recherchera les frontières de la France à 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 Age ; le siège d'une ville, comment ? quelle durée ? ; les jeux de hasard

### **b- 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 les éléments de réponse : est-ce un résumé ? Quels sont les événements 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.

o 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 lecture. A 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.

o Les illustrations : par leur découverte, 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.

o La 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

### **c- production d'écrits :**

Etude 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**

- Pistes de travail :

o 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

o vocabulaire : étude des mots désignant des objets désuets, des expressions aujourd'hui peu usitées (" sarrau ", " incontinent "...)

o vocabulaire précis à rechercher : un typographe, le bour, le salpêtre, la fronde... 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 Age...

o 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

o apprendre à jouer aux échecs : pourquoi ne pas refaire la partie d'échecs en suivant les coups donnés dans le récit ?

- activités de structuration de l'écrit : elle est mise en valeur par l'organisation du livre : la même illustration ouvre et clôt l'ensemble. Au cycle III, on peut construire le schéma avec les enfants

LUCIO EST UN HERO. IL A UNE MERE CLERICOURT.  
Faber admire son fils

*S. DUFOUR / Maître Ressources Maîtrise des Langues / Circonscription de Belleville / Publication et mise en ligne : janvier 2003*