



## « Brocéliande » & « Tournoi »

Des mystérieuses forêts celtiques aux remparts de Montauban, sur les pas de l'intrépide Yvain ou aux côtés des valeureux Renaud et Roland, tu plonges avec Tétraslire au coeur du Moyen-Âge !

Présentation d'animaux fabuleux (*À mon tour d'écrire*)

Joutes verbales (*Vocabulles*)

Combat héroïque (*L'as-tu bien lu ?*)

Farces légères (*Dis m'en plus*)

Sois, le temps d'un soir,  
le troubadour du roi Charlemagne !



## À MON TOUR D'ÉCRIRE



Hengjing Zang©Alba Verba 2015

Les histoires et légendes du Moyen-Âge sont emplies d'animaux, réels ou imaginaires !

Parfois, ces animaux sont les personnages des histoires. C'est le cas par exemple dans le Roman de Renart, texte qui rassemble des récits animaliers mettant en scène le loup Ysengrin, le goupil Renart, le coq Chanteclerc, le corbeau Tiécelin ou le canard Cado.



Les animaux viennent également décorer les écrits : ils prennent place sur les enluminures de nombreux manuscrits. Tantôt sous forme de miniatures, c'est-à-dire de petites et fines illustrations ; tantôt pour orner les lettrines (des lettres ouvragées et décorées).

Ces illustrations représentent aussi bien des animaux existants que des espèces fabuleuses : le lion, l'ours, le cerf et le renard côtoient le dragon ou le basilic !



### Des êtres fabuleux...

*En t'aidant des ressources indiquées (ou d'un livre, si tu en possèdes sur ce sujet), note ce que tu peux retenir de la présentation de ces animaux merveilleux*

**Le griffon** : <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/it/griffon/01.htm>

.....  
.....  
.....

**Le centaure** : <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/it/centaure/01.htm>

.....  
.....  
.....

**Le dragon** : <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/it/dragon/01.htm>

.....  
.....  
.....

**La licorne** : <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/it/licorne/09.htm>

.....  
.....  
.....



### Et d'autres encore !

*Pour compléter ce travail, relie le nom de l'animal à sa description*

- |                      |   |
|----------------------|---|
| <b>La salamandre</b> | C'est un être fabuleux, créature imaginaire mi-coq, mi-reptile. On lui attribuait le pouvoir d'empoisonner et de pétrifier ses victimes.  |
| <b>Le phénix</b>     | Son abri ne se trouve pas sur terre, mais au fond de la vaste mer ; cette bête n'est pas de petite taille, mais au contraire son corps est très volumineux ; elle possède de grandes ailes. Prenant l'apparence d'un oiseau ou d'un poisson ailés, elle s'attaque aux navires pour les faire naufrager.                     |
| <b>Le basilic</b>    | Oiseau d'une blancheur parfaite, il symbolise le Christ. Il a le pouvoir de prédire la mort d'un malade, ou même de prendre, brûler et disperser toutes les infirmités pour guérir le malade.   |
| <b>Le caladre</b>    | Cette bête ressemble à un lézard, et son corps est coloré de nombreuses couleurs. Si, par hasard, elle tombe dans un feu bien embrasé, ce feu s'éteindra immédiatement.   |
| <b>La serre</b>      | C'est un oiseau légendaire, qui a une vie extrêmement longue. Il est connu pour son pouvoir de renaître de ses cendres après s'être lui-même enflammé. Il symbolise ainsi le cycle de la mort et de retour à la vie. Dans la mythologie gréco-latine, il est représenté comme un splendide oiseau au plumage rouge et doré. |

## À toi de jouer !

Pour distraire ton seigneur, tu dois lui présenter un animal impressionnant (réel ou imaginaire).

Pour cela, il faudra représenter ton animal sous la forme d'une lettrine :  
tu devras associer la première lettre de son nom et sa représentation.

Par exemple, tu peux mêler un serpent et un S majuscule, un dragon et un D enluminé,  
un ours et un O décoré !



Consignes :

- Ton dessin devra occuper une feuille A4 : en effet, il devra être **visible de loin**.
- Tu commenceras par **dessiner la première lettre du nom de ton animal**, en majuscule : trace-la au crayon.
- Fais ensuite **le dessin de ton animal** : soit il épouse la forme de la lettre, soit il remplit un espace vide (par exemple le centre de la lettre O). Cet animal doit être mis en valeur.
- Pense ensuite à **décorer ta lettrine de motifs végétaux** (feuillages, fleurs).
- Choisis **quelques couleurs** pour mettre en valeur ton dessin. Tu peux utiliser des crayons de couleur, ou de l'aquarelle. Applique-toi, la lettrine est un travail de précision !



Comme un montreur d'ours lors d'une foire,  
Présentez maintenant vos animaux fabuleux !

## VOCABULLES



À la cour du roi, on aime à se distraire ! Tournois, banquets, chasse, jeux d'intérieur... Ces moments de divertissement ont divers buts : ils servent à se détendre, mais également à se nourrir, et à parfaire ses techniques de combat.

Nous te proposons ici une joute verbale : tu ne te battras pas à coup d'épée, mais à coups de mots ! Choisis un de tes camarades, et affrontez-vous-en un combat littéraire... Que le plus rapide gagne !

### ◇ Le tournoi se déroule en six manches ◇

1. L'alph'armes
2. Le rapido syno
3. Le chaud-froid des mots
4. Le nom espion
5. La silhouette en bataille
6. L'adjectif-substantif



## L'alph'armes

Remets par ordre alphabétique les armes suivantes :

Épée – Javelot – Dague – Arbalète – Fronde – Arc – Goupillon – Masse – Hache

- ◇.....
- ◇.....
- ◇.....
- ◇.....
- ◇.....
- ◇.....



## Le rapido syno

Dans ce texte issu de ton Tétraslire « Brocéliande », Yvain - aidé de son lion - combat un géant qui terrorise le royaume et retient prisonnier les deux fils du seigneur.

Propose un synonyme pour chaque mot souligné :

..... Là-dessus, Yvain ramena le lion au château, et en ferma la porte sur lui ; puis il revint combattre le géant. ....

Or le lion rugissait en entendant les coups qui pleuvaient sur Yvain, et il monta dans la salle du seigneur, et de la salle sur le toit du château, et du haut du toit il s'élança pour rejoindre Yvain. ....

Et le lion donna un tel coup de griffe au géant qu'il lui fit une balafre de l'épaule à la cuisse, et mit ses entrailles à découvert. Et le géant tomba mort, et Yvain rendit au seigneur ses deux fils. ....



## Le chaud-froid des mots

Pour terminer, livrez-vous à une bataille des contraires ! Parmi la liste suivante, associez les deux mots dont les sens sont contraires.

reconnaisant  
courroux barbu  
résister  
réjouir lent imberbe  
capituler  
ingrat Prompt lâcheté  
calme bravoure  
affliger



### Le nom espion

Les phrases suivantes sont tirées des Tétrasilire « Brocéliande » et « Tournoi ».  
Seulement, **certains mots se sont trompés de place** : ils se sont installés dans les phrases à la place de leurs frères jumeaux ! *À toi de trouver l'erreur, et de réécrire les phrases en employant le bon mot.*

**Ex :** « *ni avant ni depuis, je n'ai entendu de champ pareil au leur* » ( Brocéliande, p. 17)  
Le mot « champ » s'est trompé de phrase. Ici, c'est son homonyme « chant » qui doit être utilisé !  
« *ni avant ni depuis, je n'ai entendu de **chant** pareil au leur* »

◇ « *car il n'y a pas un seul de ses grêlons qui ne traverse la chère et la pot jusqu'aux os* » (Brocéliande, p. 17)  
.....

◇ « *Lunette, dit-elle, ce chef ne m'a pas l'aire d'un voyageur* » (Brocéliande, p. 33)  
.....

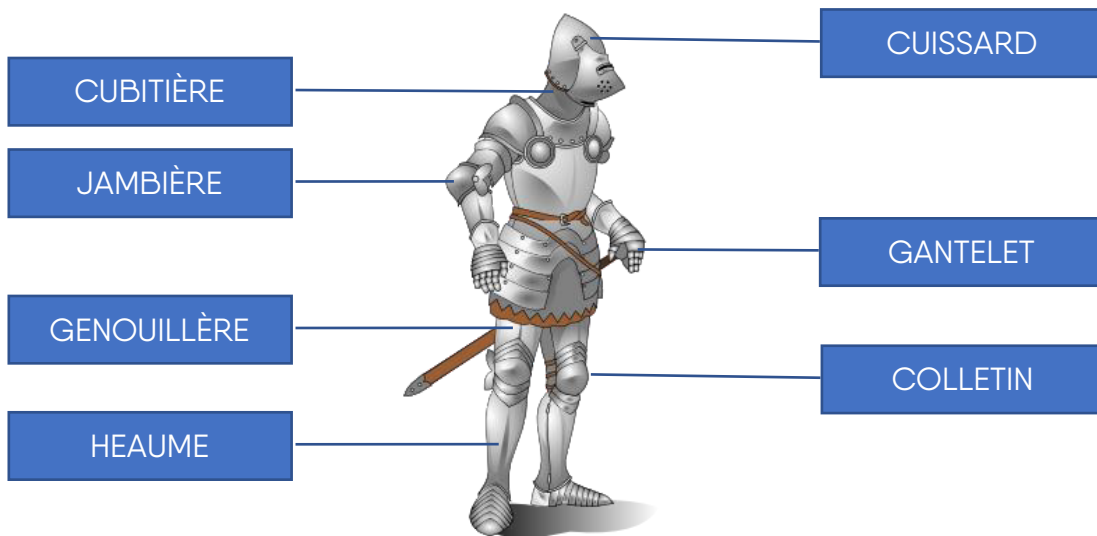
◇ « *Ils parlèrent avec temps de force qu'ils entraînent l'assemblée* » (Tournoi, p. 12)  
.....

◇ « *Bayard lui lança un si terrible cou de pied, qu'il le renversa mort sur la place* » (Tournoi, p. 35)  
.....



### La silhouette en bataille

Ce chevalier doit partir au combat : il a revêtu une lourde armure.  
Sauras-tu remettre à sa place chaque partie de l'armure ? *Écris à côté de chaque mot celui qui convient.*



### L'adjectif-substantif

*Le substantif est un autre mot pour désigner le nom !  
Il faut donc que tu trouves le nom commun associé aux adjectifs qualificatifs suivants :  
(Ex : courageux ∞ courage)*

Téméraire ∞ .....  
Hardi ∞ .....  
Audacieux ∞ .....

Harnaché ∞ .....  
Courtois ∞ .....  
Ingrat ∞ .....

## L'AS-TU BIEN LU ?



Lors de la lecture de tes Tétraslire « Brocéliande » et « Tournoi » se sont déroulées sous tes yeux de nombreuses scènes de combat.

Yvain contre le chevalier noir ou le géant, Roland contre Oger, Renaud contre Turpin...

**Les corps-à-corps sont violents, et les combats sans merci...**

Voici une scène tirée de *L'histoire des quatre fils Aymon* (Tétraslire « Tournoi », pages 23 et 24).

Dans ce passage, **Roland**, neveu de **Charlemagne**, vient d'être fait chevalier. Pour montrer sa bravoure, il combat ici **Oger**, un fidèle du roi. Ce premier fait d'arme permet au lecteur de mesurer le courage de Roland, et ses exceptionnelles qualités de chevalier : Charlemagne pourra sans aucun doute compter sur lui pour vaincre **Renaud** et ses frères...



*Après avoir répondu aux **questions** posées, tu pourras organiser la **mise en scène** de ce combat. Un lecteur, deux comédiens : voilà de quoi assurer un beau moment de spectacle pour ton seigneur !*

« Dès que Roland fut fait chevalier, il proposa de **jouter**<sup>1</sup> contre quiconque se présenterait. Oger, qui était fâché de ce que Charlemagne lui avait dit [...] voulut éprouver par lui-même si ce jeune guerrier était aussi redoutable que ce qu'on le croyait. Il se présenta ; **la victoire balança quelque temps**<sup>2</sup>. Oger paraissait avoir plus de **force** ; Roland, qui ménageait la sienne, marquait avec plus **d'adresse et d'agilité**<sup>3</sup> ; lorsque Oger le croyait frapper de sa lance, elle frappait les airs, il était emporté par son cheval, et ne voyait plus son adversaire, qui déjà était derrière lui prêt à le frapper à son tour. **Roland fit durer quelque temps cette manoeuvre singulière**<sup>4</sup> ; bientôt, ajoutant la souplesse à la force, **il attaque Oger, le presse et le reverse**<sup>5</sup> avec son cheval ; le jeune chevalier descend aussitôt, **aide Oger à se dégager**<sup>6</sup> et lui offre le combat à l'épée ; ils portent et parent alternativement les coups les plus terribles ; l'épée d'Oger se casse et vole en éclats ; Roland quitte la sienne. Ils commencent un nouveau genre de combat ; ils **s'embrassent**<sup>7</sup> et cherchent à se terrasser. Roland, plus agile, fit voir aux spectateurs qu'**il n'eût tenu qu'à lui de renverser plusieurs fois Oger**<sup>8</sup> ; mais Oger, en l'entraînant dans sa chute, eût pu profiter d'une ressource que Roland se ménageait pour lui-même : en effet, ce jeune héros laissa à son rival l'avantage de le renverser, il entraîne Oger ; à peine celui-ci est-il tombé sur Roland que le nouveau chevalier s'échappe légèrement par-dessous Oger, le soulève, le met à son tour sous lui, appuie son genou sur la poitrine de son adversaire, le tient d'une main à la gorge, le menace de l'autre, et **le force de s'avouer vaincu**<sup>9</sup>. »





Les passages soulignés portent des numéros. Chacun de ceux-ci renvoie à une des questions suivantes.

1. Donne un synonyme de ce verbe :

.....

2. Cette phrase signifie (barre la mauvaise réponse) :  
- qu'aucun des deux n'est vraiment plus fort que l'autre.  
- que les chevaliers se balancent sur leur cheval.

3. Quels sont les points forts des deux combattants ?

.....

4. Quelle est cette manœuvre que Roland fait à plusieurs reprises ? Où se place-t-il ?

.....

5. Pourquoi les verbes d'action sont-ils, tout à coup, au présent ? Quel effet cela produit-il ?

.....

6. Pourquoi Roland n'achève-t-il pas Oger, à ce moment-là ? A quelle règle de chevalerie obéit-il ?

.....

7. Évidemment, les deux combattants ne se font pas de baisers ! Que font-ils alors ?

.....

8. Pourquoi ne le fait-il pas ? Quelle est sa stratégie pour la suite du combat ?

.....

9. Quelle est l'issue de ce combat ? Qui en est le vainqueur ? Que doit faire le vaincu ?

.....

.....



Maintenant que tu as bien compris le texte, tu peux en organiser la **lecture mimée**.  
Pour cela, il faut être trois : l'un de vous sera le **lecteur**, les deux autres les **chevaliers**.

♦ Réfléchissez d'abord à la **tenue** des comédiens : il faut avoir une armure, des « chevaux », et des épées.

♦ Soulignez ensuite dans le texte les **différentes actions**: d'abord les combattants sont à cheval, puis ils se battent à l'épée, et enfin à mains nus.

♦ Puis entraînez-vous à **lire** (attention, les phrases sont très longues, il faut reprendre son souffle aux points-virgules et deux points) et à **mimer**.

♦ Vous faites du **théâtre**! N'hésitez pas à exagérer votre **lecture** et vos **gestes**, les chevaliers se donnaient corps et âme lors des combats !

## DIS M'EN PLUS !



### SUR LA FARCE MÉDIÉVALE

Du Moyen-Âge, on retient principalement les aventures de valeureux chevaliers. Dans ces récits, peur et suspense se mêlent dans le cœur du lecteur. Mais l'époque est aussi aux rires ! Sur les places des villages ou sur le parvis des églises se jouent des scènes qui instruisent et amusent le spectateur.

**Courtes pièces de théâtre** dont le but est de faire rire les spectateurs, les farces médiévales servaient d'interludes (de pauses) durant les représentations de drames religieux appelés les mystères. Comme la farce dans un plat cuisiné, la farce du Moyen-Âge est donc introduite au milieu de spectacles graves et sérieux, pour leur donner plus de saveur !

Puisqu'il faut **amuser**, la farce met en scène des personnages malins ou naïfs, qui rusent, trompent ou se font avoir. Les relations s'inversent (la femme domine le mari, les gentilshommes sont ridiculisés par les gens du peuple...) et souvent **le trompeur est à son tour trompé**. C'est ce qui arrive à Jeannette dans *La farce du Cuvier*\*: après avoir imposé à son mari Jacquinot une longue liste de travaux à effectuer, elle est elle-même piégée pour avoir voulu diriger son mari.



Voici donc trois extraits de *La farce du Cuvier*, courte pièce anonyme du Moyen-Âge\* .

*Commencez par les lire à haute voix, trois par trois : l'un de vous sera Jeannette, l'autre son mari Jacquinot. Le dernier jouera dans la seconde scène le rôle de Jaquette, la mère de Jeannette.*

\* Traduction par Georges Gassies des Brulies. Delagrave, 1896



**Extrait 1:**

*La scène se passe chez Jaquinot et Jeannette. Celle-ci, autoritaire, demande à son mari de noter sur un parchemin la liste des tâches qu'il aura à effectuer.*

**JEANNETTE**

Allez quérir un parchemin.  
Et de votre plus belle main  
Vous écrierez, qu'on puisse lire.

**JAQUINOT**, *va prendre sur la cheminée un rouleau de parchemin, un encrier et une grande plume d'oie.*  
*Il dispose le tout sur la table, et s'assied sur l'escabeau.*  
Me voici prêt. Je vais écrire.

**JEANNETTE**

Mettez que vous m'obéirez  
Toujours, et que toujours ferez  
Ce que je vous dirai de faire !

**JAQUINOT**, *se levant et jetant sa plume.*  
Mais non ! mais non ! Dame très chère !  
je n'agirai que par raison !

**JEANNETTE**

Quoi ! c'est encor même chanson ?  
Déjà vous voulez contredire !

**JAQUINOT**, *se rasseyant.*  
Mais non ! mais non ! je vais écrire.

**JEANNETTE**

Écrivez donc, et taisez-vous !

**JAQUINOT**, *ramassant sa plume.*  
Parbleu ! je suis un bon époux.

**JEANNETTE**

Taisez-vous.

**JAQUINOT**

Dût-on vous déplaire,  
Si je veux, je prétends me taire,  
Madame, et je me tais. Dicter.

**JEANNETTE**

En première clause, mettez  
Qu'il faut chaque jour, à l'aurore,  
Vous lever le premier...

*(Jaquinot fait mine de n'y pas consentir.)*  
Encore !... Qu'ensuite il faut préparer tout,  
Faire le feu, voir si l'eau bout...  
Bref, qu'au lever, avec courage,  
Pour tous les deux ferez l'ouvrage.  
Vous cuirez le premier repas.

**JAQUINOT**, *se levant et jetant sa plume.*

Oui-dà ! mais je n'y consens pas !

À cet article je m'oppose !

Faire le feu ! pour quelle cause ?

**JEANNETTE**, *tranquillement*

Pour tenir ma chemise au chaud.

Entendez-vous bien ! Il le faut.



**Extrait 2:** Ici Jaquette, la maman de Jeannette, vient à son tour inonder le pauvre Jaquinot de travaux domestiques à réaliser.

**JEANNETTE**

Écrivez donc : Faire la pâte,

Cuire le pain, aller en hâte

Relever le linge, s'il pleut...

**JAQUINOT**, *interrompant.*

C'est trop vite ! Attendez un peu !

**JEANNETTE**

Bluter.

**JAQUETTE**

Laver.

**JEANNETTE**

Sécher.

**JAQUETTE**

Et cuire !

**JAQUINOT**

Laver quoi donc ?

**JEANNETTE**

Faire reluire, Sans jamais prendre de repos,

Les écuelles, les plats, les pots !

**JAQUINOT**

Tous les pots de notre ménage ?

Ma foi, malgré tout mon courage

Jamais je ne retiendrai tout !

*(Il jette sa plume.)*

**JEANNETTE**

Voulez-vous nous pousser à bout ?

Pour alléger votre mémoire, Écrivez !...

Et pas tant d'histoire !





**Extrait 3** : Jeannette à présent demande à Jaquinot de l'aider à sortir un drap du cuvier (cuve faite de lattes de bois cerclées de fer, dans laquelle on effectuait la lessive). Seulement, en dégageant le drap un peu rapidement, Jaquinot fait tomber Jeannette dans la cuve. **Va-t-il l'en sortir? Cela n'est pas écrit sur son parchemin!**

**JEANNETTE**

Allons ! prenez votre côté.  
Faut-il donc que toujours il grogne !...  
Ferez-vous pas votre besogne ?

*(Jaquinot tire brusquement le drap et fait perdre l'équilibre à Jeannette qui tombe dans le cuvier.)*

**JEANNETTE**, en disparaissant dans la cuve.

La peste soit du maladroit !  
*(Elle sort la tête.)*

Seigneur ! ayez pitié de moi !  
Je me meurs ! Je vais rendre l'âme !  
Ayez pitié de votre femme, Jaquinot, qui vous aima tant  
Elle va périr à l'instant,  
Si vous ne lui venez en aide !...  
Je sens mon corps déjà tout raide !  
Donnez-moi vite votre main.[...]

**JAQUINOT**, après un moment.

Ce n'est pas sur mon parchemin.

**JEANNETTE**, sortant la tête.

Las ! voyez quelle est ma détresse !  
Le linge m'étouffe et m'opresse !  
Je meurs ! Vite ! Ne tardez pas !  
Pour Dieu, tirez-moi de ce pas !  
Je suis sur le point de mourir.  
Tendez-moi de grâce, une perche !

**JAQUINOT**

J'ai beau relire ; en vain je cherche...  
« Ranger, laver, sécher, fourbir... »

**JEANNETTE**

Songez donc à me secourir !

**JAQUINOT**

Allons, la commère, Remplis donc ton verre !  
Il faut boire un coup !...

**JEANNETTE**

Jaquinot, j'en ai jusqu'au cou !  
Sauvez-moi, de grâce, la vie.  
Retirez-moi, je vous en prie.  
Jaquinot, tendez-moi la main !

**JAQUINOT**

Ce n'est pas sur mon parchemin.



Maintenant que tu as mis en voix ces textes, peux-tu répondre à trois questions ?



Comment Jeannette se comporte-t-elle face à son mari ? Pourquoi cette attitude faisait-elle beaucoup rire les spectateurs, au Moyen-Âge ?



Pourquoi, à ton avis, Jacquinot ne se rebelle-t-il pas ?



Une farce est une pièce comique : comment penses-tu qu'elle se termine ?



Tu peux maintenant apprendre le texte et imaginer une représentation autour de ces trois extraits. Pense à quelques éléments de décor (un intérieur très simple pour les premiers textes, un extérieur avec une grande cuve pour le troisième extrait), à des costumes, et surtout au ton de ta voix, aux gestes et déplacements que tu pourras exécuter pour rendre plus vivante la scène.

N'oublie pas que la farce doit faire rire !

Le comique se déploie de différentes manières :

**Le comique de geste**

*Jacquinot jette sa plume  
Jeannette tombe dans la cuve.*

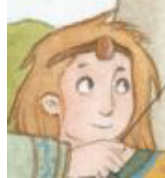
**Le comique de répétition**

*« Écrivez ! »  
« Ce n'est pas sur mon parchemin »*

**Le comique de mots**

*les jeux de mots et de rimes, les ordres, les changements de ton.*

**LE COMIQUE**



**Le comique de situation :**

*le mari maltraité,  
le retournement de situation.*

**Le comique de caractère :**

*La soumission de Jacquinot,  
l'autorité de Jeannette.*