

Lancelot et les Chevaliers de la Table ronde

Anne-Catherine Vivet-Rémy

Illustration de couverture : Jean-Manuel Duvivier

Illustrations intérieures : Chica

Un récit & des jeux pour découvrir ses classiques



RETZ

editions-retz.com

DANS LA MÊME COLLECTION

Anne-Catherine VIVET-RÉMY

Les Travaux d'Hercule

Les Voyages d'Ulysse

Agamemnon et la Guerre de Troie

Brigitte ÉVANO

Érik et Harald, guerriers vikings

Florence LANGEVIN

Shéhérazade et les Mille et Une Nuits

DANS LA COLLECTION « AVENTURES À LIRE »

Georges OROS

Le Château d'Oz

Christian LAMBLIN

La Maison mystérieuse

Anne DEPRÉNEUF

La Reine des ombres

DANS LA SÉRIE « MESSAGES SECRETS » DE YAK RIVAIS

Au voleur !

Diab!e !

D'après une idée originale de Bookmaker.

© Éditions RETZ, 1998 pour la première édition.
© RETZ/S.E.J.E.R., 2003 pour la présente édition.

ISBN : 978-2-7256-1880-7

Sommaire

	<i>Pages</i>
I - Merlin l'Enchanteur	5
II - La naissance d'Arthur	14
III - Arthur proclamé roi	22
IV - La vaillance d'Arthur	29
V - Le mariage d'Arthur et de Guenièvre	36
VI - La Dame du Lac	45
VII - La Table ronde	51
VIII - L'enlèvement de Lancelot	59
IX - L'éducation de Lancelot	67
X - Lancelot chevalier	75
XI - La Douloureuse Garde	82
XII - Le chevalier noir	91
XIII - La fée Morgane	101
XIV - Galaad	110
XV - La fin d'Arthur et de Lancelot	118
Réponses aux jeux	127



Destinée aux enfants de **CM2** et de **6^e – 5^e**, la collection *Un récit – des jeux pour découvrir ses classiques* assure une passerelle entre l'école primaire et le collège.

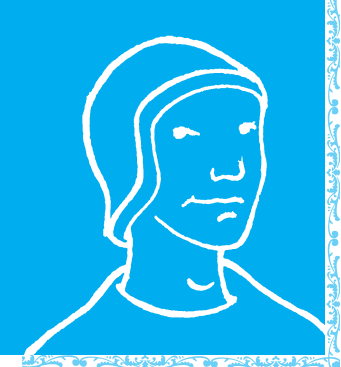
Pour bien préparer l'entrée au collège, il est essentiel de faire découvrir aux enfants les **grands mythes** qui sont à l'origine de notre culture et les épopées historiques des **grandes civilisations** du passé.

Les **héros classiques** continuent de passionner enfants et adultes : leurs aventures, en même temps qu'elles font connaître les cultures antiques ou médiévales, retracent, sur un mode symbolique, toutes les situations caractéristiques de la condition humaine.

La collection *Un récit – des jeux pour découvrir ses classiques* propose **des textes originaux**, découpés en courts épisodes illustrés, faciles à lire, complétés par des pages de **jeux** et de **documentation**.

Ces pages permettent à l'enfant de :

- vérifier sa **compréhension du texte** à partir de questions simples mais fondamentales sur l'action, les personnages, le sens des mots importants ;
- mémoriser le **vocabulaire** en répondant à des charades, en faisant des mots croisés ou d'autres exercices ;
- se constituer un **bagage culturel** grâce aux nombreuses informations qui se rapportent à la civilisation, à la culture, au contexte historique dans lesquels s'inscrit le récit ;
- jouer un **rôle actif dans son apprentissage** grâce aux activités sur le texte qui lui sont proposées.



Merlin l'Enchanteur

DANS UNE PETITE VILLE, une jeune fille marchait d'un pas pressé. Parvenue à l'église, elle s'engouffra sous le porche et se dirigea vers le confessionnal où elle savait trouver son confesseur. Elle s'agenouilla, fit un signe de croix et, à voix basse, confia au prêtre ses tourments. Sa vie n'était que solitude et tristesse depuis la mort de ses parents. Personne pour la protéger, pour l'aimer...

— À travers tes propos, je reconnais le diable. Il rôde autour de toi, en quête d'une âme à damner. Mais il ne pourra rien si tu te signes soir et matin et si tu pries avec ferveur. N'oublie pas non plus, la nuit, de laisser toujours allumée à ton chevet une chandelle. Le Prince des Ténèbres craint la lumière et cherche l'ombre.

Pendant longtemps, la demoiselle n'oublia pas ces recommandations mais, une nuit, elle omit de faire son signe de croix et de laisser sa chandelle se consumer. Aussitôt, le Malin revêtit une forme humaine, se glissa dans la chambre obscure et se coucha auprès d'elle.

Se réveillant brusquement au point du jour, la jeune fille se souvint... Prise d'un doute, elle sauta hors de son lit : la porte était fermée à clé. Horrifiée, elle comprit que seul le Prince des Ténèbres avait pu abuser d'elle pendant son sommeil !

Hélas ! elle ne s'était point trompée : son ventre, au fil des

semaines, s'arrondissait. Vint un moment où elle ne put cacher son état à son entourage. Pressée de questions sur le nom du père, elle répondait chaque fois :

— Par Notre Seigneur et par la Sainte Vierge, je jure qu'aucun homme ne m'a jamais touchée !

— Il faut que vous l'aimiez de grand amour, cet homme, pour taire ainsi son nom afin de le protéger. Avez-vous oublié qu'on brûle celle qui porte un enfant hors mariage, lui disait-on.

Et la pauvre jeune fille voyait les jours passer et l'heure de son supplice approcher. Le terme était dépassé de trois mois quand enfin l'enfant naquit.

— Mon cher enfant, lui murmura-t-elle, tu es là même si je ne t'ai pas désiré. Et puisque personne ne voudra t'accorder le baptême, je te baptise au nom du Père, du Fils et du Saint-Esprit.

Et l'eau qu'elle versa sur le front de son fils nouveau-né fut celle de ses propres larmes. Mais, quelle ne fut pas sa surprise en entendant :

— Ma mère, tu n'as pas à craindre de mourir à cause de moi. À peine né, l'enfant lui parlait !

Peu de jours après, le juge les fit quérir tous deux car il ne pouvait croire que la parole fut donnée à un si jeune enfant. À cette occasion, Merlin défendit sa mère, répondant lui-même aux questions qu'on lui posait.

— Ma mère ne peut vous révéler le nom de mon père puisqu'elle n'a péché qu'en rêve. C'est un démon incubé qui l'a connue charnellement. Et si Dieu a voulu que je possède, comme eux, leur science infuse et leur connaissance du passé, il m'a permis aussi de connaître l'avenir.

Le juge dut convenir alors que la précocité de Merlin était une manifestation de la puissance infinie de Dieu. Il laissa donc

libres la mère et l'enfant qui se réfugièrent dans un couvent.

La coutume, en ces temps-ci, voulait qu'un garçon ne restât avec sa mère que jusqu'à l'âge de sept ans. Parvenu à cet âge, Merlin la quitta donc mais d'une manière surprenante.

À cette époque, le roi Vortigern régnait sur le royaume de Logres en Grande Bretagne. Mais ce roi n'avait pas la conscience tranquille. S'il avait détrôné son prédécesseur, il n'avait pu empêcher la fuite de son fils, encore un enfant. Or, tant que Uter Pendragon (tel était le nom du fils) vivrait, Vortigern redouterait sa vengeance.

Un jour, le roi Vortigern réunit tous les meilleurs artisans du royaume, du simple ouvrier au maître d'œuvre. Ils devaient construire, dans les plus brefs délais, la tour la plus haute et la plus solide que le monde ait jamais portée. « Comme cela, pensait-il, si Uter Pendragon vient à m'attaquer, je serai enfin à l'abri et vraiment en sécurité. »

Aussitôt, tous se mettent à l'œuvre. Déjà les murailles se dressent à quelques mètres du sol quand, soudain, elles s'écroulent. Trois fois ainsi les murs s'effondrent. Vortigern décida alors de consulter les clercs les plus savants.

— Sire, cette tour ne tiendra que si l'on mélange au mortier le sang d'un enfant né sans père.

Sans tarder un instant davantage, Vortigern envoya quérir cet enfant par tout le royaume. Longtemps les messagers chevauchèrent. Or, un jour, ils arrivèrent dans le champ qui s'étendait devant le couvent où la mère de Merlin demeurait. Le jeune Merlin jouait là avec ses camarades. Une dispute s'éleva entre eux.

— Tu n'es qu'un bâtard, un enfant sans père !

Ce propos fut entendu des cavaliers qui s'approchèrent. Avant même qu'ils aient prononcé une seule parole, Merlin leur lança :

— Je suis l'enfant sans père que vous cherchez. Si vous promettez de ne me faire aucun mal, je vous suivrai volontiers auprès du roi Vortigern afin de lui apprendre pourquoi sa tour s'écroule sans cesse.

Les envoyés du roi se récrièrent : bien loin d'eux l'idée de faire du mal à un enfant si prodigieux ! Alors, ayant le pouvoir de lire dans le cœur des hommes, Merlin les suivit car ces hommes étaient sincères.

Après cinq longues semaines de chevauchée, les voyageurs atteignirent enfin Carduel. Quand le roi vit ses hommes accompagnés par un enfant bien vivant, il se fâcha.

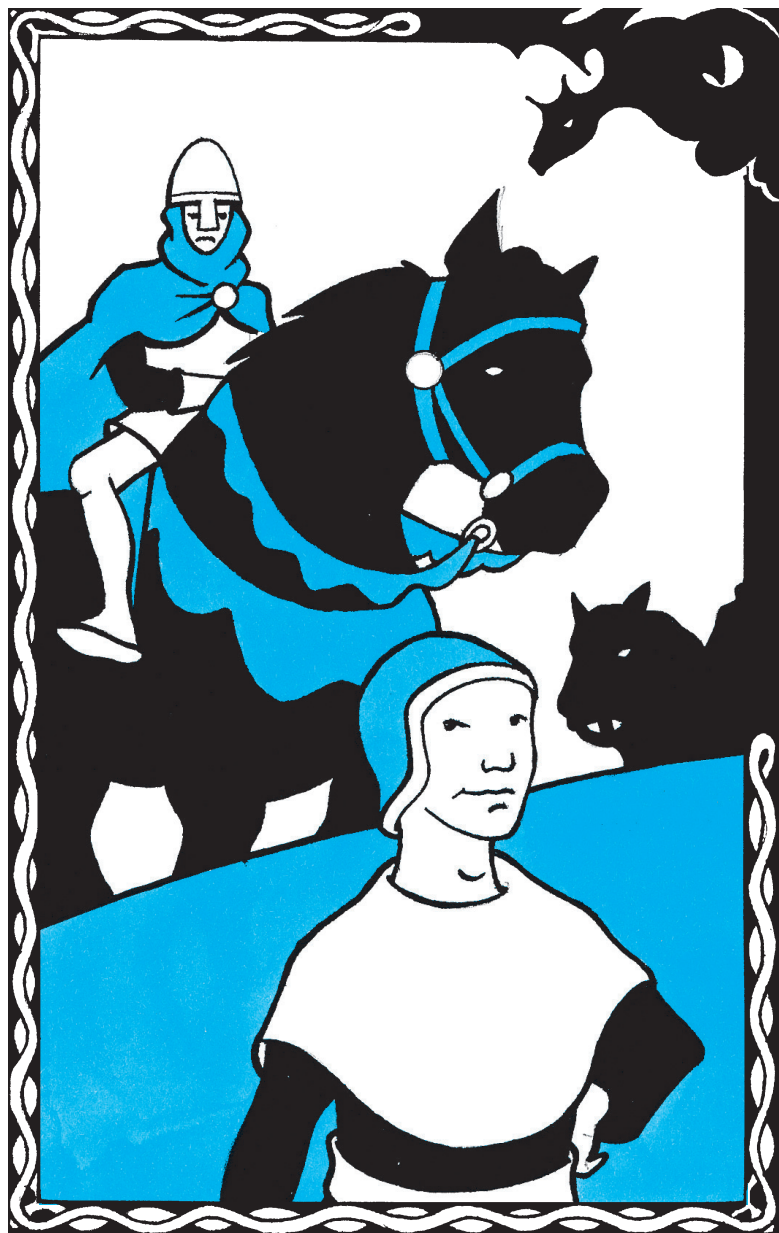
— C'est son sang que je voulais !

— Roi Vortigern, je sais ce que tu veux savoir, lui dit alors Merlin. À l'endroit où tu as creusé les fondations de ta tour dorment deux dragons, cachés sous deux grandes dalles. Lorsque le poids de la tour devient trop important, ils se secouent dans leur sommeil, détruisant ce que tes hommes ont construit. Brûle-moi si je ne dis pas la vérité.

Bien vite, Vortigern met les serfs à l'œuvre. Voici les dalles. On soulève avec peine la première. Horreur ! Un dragon blanc gît là, énorme, colossal. Tous reculent d'épouvante tandis qu'on découvre, sous la seconde pierre, un dragon rouge encore plus puissant. Voilà qu'ils bougent maintenant car la lumière du jour et les clameurs poussées par la foule les ont tous deux réveillés. Et sous les yeux hébétés de tous, les deux dragons s'affrontent sauvagement.

Le combat dura un jour entier et une nuit complète. Longtemps, le dragon rouge parut avoir le dessus. Puis ce fut le blanc. Enfin, crachant une immense langue de feu, le dragon blanc tua son rival mais, aussitôt après, s'affaissa à ses côtés, mort.

— Tu peux maintenant reprendre les travaux. Ta tour ne



« Je suis l'enfant sans père
que vous cherchez. »

s'effondrera plus, dit Merlin à Vortigern.

— Sans doute, mais peux-tu m'expliquer ce que signifie cette lutte entre les deux dragons ?

— Je crains que ma réponse ne t'irrite et que tu ne te fâches contre moi.

— Parle sans crainte. Sur ma foi, il ne te sera fait aucun mal !

— Sache que le dragon rouge représente ton champion et le blanc, celui du jeune orphelin, Uter Pendragon qui accostera d'ici à trois jours. Il te combattra, te vaincra après une bataille longtemps indécise et tu périras, brûlé vif.

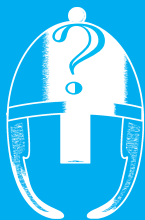
Vortigern se troubla. Devait-il croire Merlin ?

Trois jours plus tard, lorsque Uter Pendragon atteignit Winchester, il vit toute l'armée de Vortigern massée sur la côte... Il lui faudrait donc se battre âprement s'il voulait reconquérir son trône usurpé.

Quelle ne fut pas sa stupeur lorsque les gens de Logres en le voyant se précipitèrent non pour le combattre mais pour haler ses vaisseaux vers le rivage. Heureux de retrouver leur seigneur légitime, ils poussaient des cris de joie.

En apprenant cette nouvelle, le roi Vortigern s'enferma à Carduel avec quelques barons restés fidèles. Et s'il put résister quelque temps, protégé par les fortes murailles de la citadelle, il ne put échapper au feu qui se propagea dans le château lors d'un assaut et périt brûlé ainsi que l'avait prédit Merlin.





Jeux

I

Merlin l'Enchanteur

1 Qui suis-je ?

Trouve à quel personnage les vers ci-après font allusion.

Je suis puissant
Mais j'ai peur...
Car je suis un usurpateur.
Viendra un jour un enfant
Qui sera mon vainqueur.

Qui suis-je ?

2 Charade

En réalisant cette charade, tu sauras de quel personnage il s'agit.

Mon premier est un abri de branchages.

Mon deuxième est l'un des 4 éléments.

Mon troisième fait la roue.

Mon quatrième couvre un matelas.

Mon cinquième permet à une porte de pivoter.

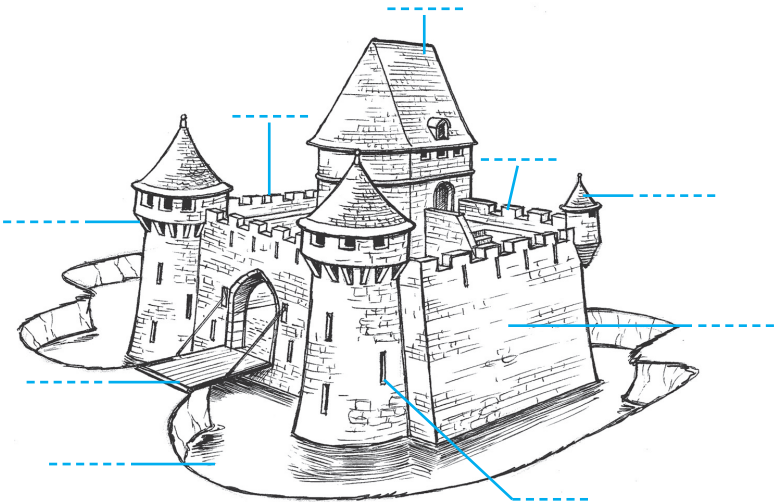
Mon tout est le roi légitime du royaume de Logres.

Réponse :

Voici les définitions de quelques-unes des parties qui composent un château fort. À toi ensuite de placer correctement les numéros qui correspondent à ces définitions sur le dessin.

Définitions :

- 1 - **Chemin de ronde** : chemin situé derrière ou sur une muraille.
- 2 - **Créneau** : ouverture, pratiquée à intervalles réguliers, pour observer ou tirer à l'abri de l'adversaire.
- 3 - **Donjon** : tour maîtresse d'un château fort.
- 4 - **Douve** : large fossé rempli d'eau.
- 5 - **Échauguette** : guérite de gué placée en surplomb sur une muraille.
- 6 - **Mâchicoulis** : galerie en encorbellement au sommet d'une muraille, dans laquelle on a percé des ouvertures pour observer l'ennemi.
- 7 - **Meurtrière** : ouverture étroite dans une muraille qui permet l'observation et l'envoi de projectiles.
- 8 - **Pont-levis** : pont dont le tablier se relève.
- 9 - **Rempart** : forte muraille.





Documentation

I



Sources de la légende de la Table ronde

Le roi Arthur a vraiment existé à la fin du ^ve siècle. Les prouesses et les qualités de ce valeureux chef guerrier sont tout d'abord chantées par les trouvères, car sa cour est un modèle de raffinement. Puis des lettrés s'inspirent de ces chansons élogieuses pour bâtir un récit écrit des exploits de ce souverain. Mais ce n'est vraiment qu'au ^{xii}e siècle, avec le poète et évêque gallois Geoffroy de Monmouth, qu'Arthur se transforme en héros et devient le plus glorieux chef du pays breton. Une légende vient de naître.

À son tour, le poète Wace, en traduisant l'œuvre de Monmouth, va agrémente l'histoire initiale en faisant intervenir maints preux chevaliers, tous compagnons d'Arthur et siégeant avec lui autour d'une table ronde. Un peu plus tard, Chrétien de Troyes, poète français du ^{xii}e siècle, poursuit le cycle arthurien avec plusieurs romans dont *Lancelot ou le Chevalier à la charrette*, *Yvain ou le Chevalier au lion* et *Perceval ou le Conte du Graal*, développant ainsi les exploits des chevaliers de cette Table ronde et y introduisant surtout la quête du Graal.

Enfin, un auteur anonyme du ^{xiii}e siècle va reprendre tous ces écrits pour en faire une synthèse et y rattacher de façon plus précise l'existence de Merlin, l'enfance d'Arthur, les débuts et la fin de la quête du Graal par les chevaliers de la Table ronde.

Ce que l'on appelle le « cycle arthurien » est l'ensemble de ces œuvres écrites par plusieurs générations d'écrivains, qui tous, librement et au gré de leur imagination, ont ajouté ou développé des épisodes, des personnages à l'histoire initiale du roi Arthur.