



Pistes d'activités avec les élèves

Niveau CE2/6^e

MOTS-CLÉS

- + Gaule romaine
- + Magie
- + Course de chars
- + Enquête

QUEL CIRQUE À LUGDUNUM ! UNE ENQUÊTE D'AEMILIUS

Auteur : Gérard Coulon
Illustration de couverture : Bruno David
Roman d'aventures
 72 pages
Collection : Les aventures de l'Histoire
ISBN : 9782350007748

Extrait

p. 26

Plus qu'un tour ! Plus que deux concurrents pour se disputer la palme du vainqueur. Et Bellario mène la course devant Polydus, le cocher à la tunique verte. Le père de Marcus a bien maintenant une dizaine de pas d'avance sur son adversaire. Plus qu'un seul virage : il a course gagnée. Soudain son char se met à vaciller, les deux roues s'écartent et les quatre chevaux se cabrent. La foule qui scandait déjà le nom du vainqueur se tait, stupéfaite. Bellario est précipité sur le sable de la piste, mais les chevaux poursuivent leur course effrénée. Le malheureux aurige est traîné sur le sol comme un vulgaire paquet. Sans même un regard pour lui, Polydus le double sous les cris de ses supporters. Bellario a enfin réussi à sortir son poignard et parvient à trancher les rênes. Il gît là, sur le sable devant nous, sa belle tunique bleue ensanglantée, immobile et inconscient.

Les liens avec les programmes

- En Histoire (6^e) : la romanisation de la Gaule, les édifices de spectacle ; la course de chars.
- En Instruction civique : gagner en trichant ; l'enfant meneur d'une enquête.
- En Français : étudier une œuvre de littérature de jeunesse, à la fois roman d'aventures et roman historique.
- Audiovisuel, histoire des Arts : introduction au péplum.
- En langage oral : participer à des discussions.



Les activités proposées

Résumé

Aemilius et ses amis sont réunis à Lugdunum (Lyon). Au cours d'une bagarre de rue, ils font la connaissance de Marcus dont le papa, Bellario, un célèbre conducteur de chars, les invite à venir le voir courir au cirque. L'épreuve est superbe mais Bellario est victime d'un accident. C'est Polydus qui triomphe. Bientôt Aemilius découvre que le char de Bellario a été saboté. Les amis décident de mener l'enquête. La découverte d'une tablette magique les met sur la piste : Polydus, aidé par un complice et une sorcière qui a jeté un sort sur la course, s'est assuré la victoire afin d'être engagé à Rome. Les trois comploteurs sont condamnés à l'exil.

Lugdunum, Lyon : une création romaine

→ **COMPÉTENCES : RECHERCHER LES INDICES TEXTUELS ET UTILISER LES INFORMATIONS DU HORS-TEXTE (DOCUMENTS PP. 60-61), MENER UNE RECHERCHE DOCUMENTAIRE, CONFRONTER SES RÉSULTATS, RÉFLÉCHIR À LA ROMANISATION.**

La romanisation est une notion capitale pour comprendre l'arrière-plan du roman : Lyon, l'une des rares villes créées en Gaule *ex nihilo* par les Romains. Une ville certes minuscule, « un trou », si on la compare à Rome, comme le fait Florus (p. 12). Trente mille habitants contre un million. Géante toutefois à l'échelle des Gaules. L'odéon, sur la colline de Fourvière, est évoqué ; les enfants organisent une visite de la ville pour leur ami Florus. Le cirque surtout est présent : on pourra faire rechercher les **différents types d'édifices** de spectacle et leurs fonctions : le théâtre (et l'odéon), l'amphithéâtre, pour les combats de gladiateurs et scènes de chasse et enfin le cirque ou stade pour les courses de chars.

Activité 3

→ **COMPÉTENCES : REPÉRER DES INDICES TEXTUELS, ÉTUDIER LE CHAMP LEXICAL DE LA MAGIE DANS LE TEXTE ; PARTICIPER À UN DÉBAT SUR LA MAGIE PERMETTANT DE SE SITUER PAR RAPPORT AUX AUTRES.**

Le roman, au début et à la fin, montre des **pratiques magiques** gallo-romaines, avec les tablettes de défexion (Documents pp. 61-62) Les élèves pourront se documenter sur la magie antique en Gaule, dans l'Empire romain, dans l'Antiquité en général : Iaô, Sabaoth et Marmaroath sont au moins pour les deux premiers des dieux d'origine hébraïque. La magie affectionne des **divinités venues de l'Orient**. Enfin, en élargissant encore, des comparaisons pourront être menées avec toute autre société, y compris la nôtre : jeter un sort à ses adversaires, s'attirer un destin enviable par des pratiques douteuses, les rituels que propose la magie rencontrent toujours autant de succès. Un **débat** pourra être ouvert sur la place de la magie, son prestige en opposant à la pensée magique la rigueur de la raison scientifique...

Activité 1

« Quel cirque ! » et la langue

→ **COMPÉTENCES : SE REPÉRER DANS LES NIVEAUX DE LANGUE ET DANS LES TYPES DE PHRASES ; UTILISER SIMULTANÉMENT LES DEUX NOTIONS.**

La langue de l'auteur, accessible, exclut le niveau soutenu, les termes techniques sont éclaircis par des notes. La langue courante est abondante, relayée fréquemment dans **les dialogues** et par des passages familiers. Les dialogues et l'utilisation d'un **narrateur à la première personne** amènent l'auteur à utiliser les quatre types de phrase : on peut les retrouver tous, pp. 46-47 par exemple, du type **déclaratif** à **l'interrogatif** en passant par **l'injonctif** et **l'exclamatif**. Le

« Assis à l'ombre, nous commençons à déchiffrer la tablette. Les lettres sont gravées de manière maladroite et quelques mots nous sont inconnus. Mais en conjuguant nos efforts, nous arrivons bientôt à lire l'ensemble du texte. Et son contenu nous fait froid dans le dos. – Lis-le en entier, Aemilius, pour que nous le comprenions bien, demande Flavia. Alors je me lance du mieux que je puis : – « J'en appelle à toi, Iaô, démon du monde souterrain ... »

Activité 4

titre est une phrase exclamative. Dans celui-ci, on soulignera **le jeu sur le mot** « cirque » qui annonce à la fois la perturbation au centre de l'action, de manière familière, mais aussi le lieu où se déroule la course de chars et l'accident. Croisant ces deux notions de **niveau de langue** et de **type de phrase**, l'enseignant pourra décortiquer des phrases à la fois familières et exclamatives, telles : « Ah, ce qu'il pue, l'animal ! » ou : « Je l'aime bien, Bellario. » Dans ces phrases, le thème suit le rhème.

La course de chars

Activité 2

→ **COMPÉTENCES : REPÉRER ET CLASSER LES NOMBREUX INDICES TEXTUELS, SAVOIR UTILISER LES INFORMATIONS DU HORS-TEXTE (DOCUMENTS PP. 62-67), MENER UNE RECHERCHE DOCUMENTAIRE, APPRENDRE À COMPARER UNE ŒUVRE LITTÉRAIRE ET DES EXTRAITS DE FILMS.**

Événement central de l'intrigue, la course de chars est évoquée avec beaucoup de détails que les élèves pourront **relever et classer** : les types de chars, les auriges, les entraîneurs, les jetons d'entrée, la couleur emblématique des équipes, le poignard, les récompenses... L'accident dont Bellario est victime en fin de course constitue le nœud de l'intrigue. Il est dû à une manœuvre déloyale, **un sabotage**. À l'oral, une réflexion pourra faire émerger l'idée que la fin ne justifie pas les moyens. La course de chars, et les combats de gladiateurs sont au centre de la civilisation romaine (« Panem et circenses »), et au centre de la vision qu'en donne le cinéma. On évoquera les **deux films très célèbres** tirés du roman « Ben Hur » de Lewis Wallace (1880), celui de William Wyler (1959), grandiose, et celui de Fred Niblo (1925). Il apparaît très souhaitable de montrer aux élèves au moins l'une des deux courses de chars : morceau de bravoure de la course elle-même et son épilogue : la violence de la roue équipée d'une pointe dentée met hors d'état le char de Ben Hur en direct, et non subrepticement, comme dans le roman. Le **péplum au cinéma** a été pour l'Europe ce que le western fut aux États-Unis : une manière de revisiter son passé, en résonance avec le temps présent.

OUVERTURE POUR LA CLASSE

Les élèves retrouveront avec bonheur Aemilius et ses amis ainsi que le monde romain dans le roman du même auteur : « Du Rififi au Pont du Gard » (Oskar éditeur).