



FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • ESCRIME ET LITTÉRATURE

L'ART D'ÊTRE UNE FINE LAME

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre ce qu'est une fine lame en comparant la pratique de l'escrime aux JO avec la lecture d'un texte littéraire mettant en scène des duels à l'épée.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- **Lire :**
Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires.
Lire des œuvres littéraires.
Élaborer une interprétation de textes littéraires.
- **Écrire :**
Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre.
Exploiter des lectures pour enrichir son écrit.
- **Oral :**
Participer de façon constructive à des échanges oraux.
Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- **Histoire :** Se repérer dans le temps.
- **EPS :** S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique (ici l'escrime).

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves : demander aux élèves ce qu'est, selon eux, une fine lame. Peuvent-ils donner des exemples précis ?
- Activités 1 à 3.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 4 à 6 séances (4 à 6 × 1 heure).

ORGANISATION :

- Organisation individuelle et collective.

➔ MOTS-CLÉS DES JO :

**RESPECT DE SOI ET DES AUTRES •
COLLABORER/S'AFFRONTER • HÉROS.**

NOTIONS ABORDÉES

L'ESCRIME AUX JO

Présente dès 1896, l'histoire de l'escrime se confond avec celle des JO puisqu'elle fait partie des quatre sports ayant toujours figuré au programme olympique moderne.

L'escrime est un sport de combat. Cependant, elle n'est pas fondée uniquement sur la force, mais plutôt sur la maîtrise de soi et de son arme. Il s'agit en effet de toucher son adversaire sur les parties de son corps autorisées avec la pointe (estoc) ou le tranchant (taille) d'une arme blanche, tout en évitant d'être atteint soi-même. Ce sport permet de transmettre des valeurs comme l'honneur et le respect.

A **SAVOIR !**

L'escrime est le plus important pourvoyeur de médailles (118) de l'Olympisme français.



HÉROS ET HÉROÏSME

L'étude d'extraits littéraires mettant en scène des duels à l'épée sera l'occasion de retrouver ces valeurs olympiques, mais aussi de comprendre comment l'auteur met en valeur un personnage pour en faire un héros. Le héros, ce n'est pas seulement le personnage principal d'une histoire, c'est celui qui se distingue par sa bravoure et son mérite exceptionnels. Lorsqu'il s'agit de « croiser le fer », la bravoure n'est jamais loin, ni l'agilité, la rapidité, la souplesse, la dextérité...

REGISTRE ÉPIQUE

L'adjectif « épique » est dérivé du nom « épopée ». L'épopée est un long poème qui, dans l'Antiquité, racontait les aventures guerrières des héros (*Illiade* et *Odyssée*).

Tout ce qui est épique est donc en lien avec le combat, l'affrontement et tend à susciter chez le lecteur l'étonnement, l'admiration ou l'effroi. Ce registre se manifeste par l'exagération des faits, le grandissement des personnages.

ÊTRE UNE « FINE LAME »

L'expression « fine lame » vient du monde de l'escrime où, au XVI^e siècle, une fine lame, auparavant appelée « une bonne lame », désignait un bon escrimeur. Et comme pour être une fine lame, il faut être habile autant que rusé, pour pouvoir atteindre son adversaire au moment où il ne s'y attend pas, il est assez logique que l'expression ait pris un sens figuré pour désigner quelqu'un d'une grande habileté, un esprit intelligent et vif.

À SAVOIR !

Des exemples d'œuvres à la tonalité épique : *La Chanson de Roland* et les récits de chevalerie, *Les Trois Mousquetaires* de Dumas et les romans de cape et d'épée, *Le Cid* de Corneille et *La Légende des siècles* de Hugo.



PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Duel ; émulation ; épiderme ; éloquence.

ACTIVITÉS :

► ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVERTE D'UN SPORT OLYMPIQUE : L'ESCRIME

5^e

4^e

3^e

Découvrir un sport et un genre.

Support : Texte documentaire et images.

Compétence : Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Lire en autonomie et chercher des informations.

Déroulement :

- Repères historiques.
- Lecture.
- Déroulement de l'épreuve.
- Vocabulaire technique.
- As-tu bien lu ?



▶ ACTIVITÉ 2 : UNE FINE LAME OU L'ART D'ÊTRE HÉROS

5^e4^e3^e

À travers la lecture de l'extrait d'un roman de cape et d'épée, comprendre une époque, un art, un style.

Support : un extrait des *Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas, Chapitre V.

Compétences :

- Lire un texte à haute voix de manière claire et intelligible ; dire de mémoire un texte littéraire ; s'engager dans un jeu théâtral.
- Lire, comprendre et interpréter des textes littéraires en fondant l'interprétation sur quelques outils d'analyse simples.
- Situer les textes littéraires dans leur contexte historique et culturel.
- Formuler par écrit sa réception d'une œuvre littéraire.

Déroulement :

- Repères historiques.
- Lecture d'un extrait des *Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas.
- Analyse littéraire.

▶ POUR ALLER PLUS LOIN :

Produire un écrit à partir d'un texte d'Alexandre Dumas.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE REGISTRE ÉPIQUE EN IMAGE

5^e4^e3^e

Créer une carte mentale pour se représenter un registre littéraire.

Support : un extrait des *Trois Mousquetaires*, d'Alexandre Dumas, chapitre V.

Matériel : carte mentale à compléter.

Compétences : utiliser l'écrit pour réfléchir, se créer des outils de travail.



ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVERTE D'UN SPORT OLYMPIQUE : L'ESCRIME

5^e4^e3^e

1) Quelles sont les armes utilisées en escrime, en compétition olympique ?

En escrime, on utilise trois armes différentes : l'épée, le fleuret et le sabre.

2) Combien y a-t-il d'épreuves aux JO ?

Il y a six épreuves individuelles et six épreuves par équipe en escrime aux JO.

3) Qui a permis de restaurer les Jeux Olympiques modernes ?

Pierre de Coubertin.

4) Quelle est la langue officielle de l'escrime ? Donnez deux exemples.

La langue officielle est le français, notamment pour les ordres des arbitres : *En garde !, Halte !*

5) Peut-on blesser son adversaire lors d'une épreuve d'escrime ? Pourquoi ?

L'objectif n'est pas de blesser mais de toucher son adversaire et tout est fait pour éviter les accidents, grâce à un équipement spécifique.

6) Que signifient les expressions « fendre à fond » et « parer prime » ?

« Fendre à fond » signifie mettre tout son corps en extension vers l'avant avec le bras armé tendu et les jambes en fente.

« Parer prime » signifie que la pointe de l'arme est plus basse que la main qui est renversée.



► ACTIVITÉ 2 : UNE FINE LAME OU L'ART D'ÊTRE HÉROS

5^e4^e3^e

Un duel comme un autre ?

- 1) Relevez le vocabulaire technique du duel à l'épée.
« Adversaires », « lancé contre », « ses gardes et son terrain », « en parant », « se fendant à fond », « para prime », « son fer », « se défendre », « faire coup fourré », « s'en escrimaient », « son épée », « les lois du duel ».
- 2) « ... avec une furie qui n'excluait pas une certaine méthode » Quels sont les deux éléments qui s'opposent dans ce complément circonstanciel de manière ?
« Furie » (divinité romaine infernale assimilée aux Érinyes. Accès de rage, de fureur se manifestant par des actes d'une grande violence) s'oppose à « méthode » (faire preuve de méthode). Les combattants semblent très violents mais leurs gestes sont appliqués, réfléchis. Ce sont des « professionnels », gardes ou mousquetaires.
- 3) Qui va finalement remporter ce combat ?
D'Artagnan tue Jussac, Aramis tue un de ses deux adversaires et peut encore se défendre, Porthos est blessé mais son adversaire l'est autant que lui, Athos blessé doit se battre de la main gauche mais d'Artagnan vient à son secours et l'extrait se termine sur la formule « monsieur le garde, je vous tue ». On peut donc considérer que le combat tourne à l'avantage des mousquetaires du roi et de d'Artagnan.
- 4) D'Artagnan respecte-t-il les règles du combat à l'épée ? Justifier votre réponse.
D'Artagnan « s'écartait à tout moment des règles reçues » mais le narrateur insiste sur le fait qu'il connaît les règles « à défaut de la pratique, (il) avait une profonde théorie » et il sait que « selon les lois du duel de cette époque, (il) pouvait secourir quelqu'un ».
- 5) Quelles sont les deux erreurs que Jussac a commises et qui vont entraîner sa mort ?
Jussac s'énerve, s'emporte « furieux d'être tenu en échec par celui qu'il avait regardé comme un enfant » et il s'impatiente. « Voulant en finir », il va se « fendre à fond », geste qui l'empêche ensuite de se défendre du coup porté par d'Artagnan.

Valorisation du héros (une fine lame dans tous les sens du terme)

- 1) À quels animaux d'Artagnan est-il comparé ?
D'Artagnan est comparé à un tigre et à un serpent. Ces comparaisons font écho à son agilité et à sa capacité à bondir qui sont évoquées clairement dans le texte « agile et bondissant », redoubla d'agilité », « fit un bon terrible ».
- 2) « Agile et bondissant », relevez d'autres expressions qui montrent les qualités de d'Artagnan dans ce duel.
« Attaquant de tous côtés à la fois et tout cela en parant... », « avait une profonde théorie », « le devina ».
- 3) D'Artagnan a-t-il autant d'expérience que les trois mousquetaires aux côtés desquels il a choisi de se battre ?
Non, d'Artagnan n'est pas encore mousquetaire du roi, il vient à peine d'arriver à Paris et le texte précise que la pratique lui fait défaut. Jussac le considère au début comme un enfant, un adversaire facile.
- 4) Dans le dernier paragraphe, quel choix d'Artagnan fait-il ? Comprenez-vous ce choix ? (Au départ, d'Artagnan était là pour se battre contre Athos.)
D'Artagnan choisit de défendre Athos, parce qu'il est le plus mal en point mais ce choix est surprenant et révèle l'évolution du personnage. Au départ, d'Artagnan a rendez-vous pour se battre en duel contre Athos. Finalement, non seulement il se range du côté des mousquetaires mais en plus, il prend la défense d'Athos. Un lien très fort va désormais unir ces deux personnages.
- 5) Relisez le début du second paragraphe. Quel regard le narrateur porte-t-il sur d'Artagnan ?
Le narrateur porte un regard admiratif sur le jeune d'Artagnan. Il nous livre son sentiment à travers la tournure exclamative « Dieu merci ! ». Il s'agit d'un point de vue omniscient : le narrateur sait ce que ressent le personnage, il sait comment bat son cœur et pourquoi il bat ainsi. Dans la suite du texte, les comparaisons valorisantes, le détail du coup d'œil échangé peuvent confirmer ce point de vue.



Une scène rythmée comme un spectacle

- 1) Repérez les étapes de l'affrontement. Peut-on dire que cette scène est organisée ?
Cette scène est particulièrement organisée. L'extrait s'ouvre sur un tableau d'ensemble qui permet de comprendre qui affronte qui, puis le narrateur s'attarde sur l'opposition entre d'Artagnan et Jussac pour revenir, après la mort de Jussac, à une vision d'ensemble.
- 2) Comment les actions s'enchaînent-elles ? Justifiez votre réponse.
Les actions s'enchaînent rapidement. On peut relever les adverbes de temps « enfin » et « déjà », ainsi que l'adjectif « rapide ».
- 3) Lequel des cinq sens est sollicité ? Relevez 4 mots ou expressions pour justifier votre réponse.
C'est le sens de la vue qui est sollicité afin de rendre compte au mieux du duel. On peut relever les termes : « un coup d'œil », « à vue d'œil », « cherchait du regard », « regarder », « du regard »
- 4) Peut-on considérer ce duel, raconté par Dumas, comme un spectacle ?
Cet extrait constitue une scène organisée et très visuelle. Tout est fait pour que le lecteur puisse se représenter la scène.
- 5) Quel sentiment l'auteur cherche-t-il à faire naître chez le lecteur ?
L'auteur cherche à faire battre le cœur du lecteur aussi rapidement que celui de d'Artagnan, en l'entraînant au centre de ce duel. Il fait naître un mélange d'admiration et d'inquiétude qui doit renforcer l'attachement du lecteur à ce jeune héros.

Du roman de cape et d'épée au registre épique

Quels liens pouvez-vous établir entre une épreuve sportive d'escrime et l'extrait de roman de cape et d'épée que vous venez d'étudier ?

Les escrimeurs utilisent le même matériel, l'épée et ils font preuve des mêmes qualités : rapidité, agilité, méthode, capacité à s'entraîner... La différence notable reste qu'à l'escrime il suffit de toucher son adversaire pour remporter la partie, alors que dans le roman de cape et d'épée, l'objectif est bien souvent de tuer son adversaire. D'Artagnan aurait fait un très bon escrimeur.

► ACTIVITÉ 3 : LE REGISTRE ÉPIQUE EN IMAGE

Les procédés du registre épique sont :

Lexique

Des termes empruntés à l'Antiquité ou aux grandes épopées :

« Lutte » ; « furie » ; « éloquence sublime ».

Des adverbes de temps qui soulignent et valorisent l'enchaînement des actions :

« Enfin », « déjà », « alors ».

Un effet d'amplification qui correspond à la solennité du chant épique :

Pas d'exemple dans ce texte mais cette caractéristique propre au registre épique est à connaître.

Syntaxe

Des phrases longues et complexes qui amplifient l'action représentée :

« Cependant... » ; « mais celui-ci... et tandis que Jussac se relevait... ».

La modalité exclamative qui souligne les sentiments du narrateur

« Dieu merci ! ».

Des effets de symétries et de parallélisme qui manifestent l'opposition et l'affrontement :

Figures de style

Des comparaisons et des métaphores, qui s'ajoutent à l'impression de puissance et de violence :

« Se battait comme un tigre » ; « tomba comme une masse ».

Des hyperboles, ou des chiffres qui contribuent à l'amplification :

Son cœur « battait à lui briser la poitrine » ; « tournant dix fois autour de son adversaire, changeant vingt fois ses gardes et son terrain ».

Des accumulations et des énumérations, qui marquent la profusion, des métaphores hyperboliques :



« Le champ de bataille ».

CONSTRUIRE UNE CARTE MENTALE



LE REGISTRE ÉPIQUE

La syntaxe

servent amplifier l'action représentée

Des phrases longues et complexes Ex :
.....
Ex :
.....

souligne les sentiments du narrateur

La modalité exclamative Ex :
.....

Des effets de symétrie et de parallélisme Ex :
.....

manifestent l'opposition et l'affrontement

Le lexique

Des termes empruntés à l'Antiquité ou aux grandes époques

Ex :
.....
Ex :
.....
Ex :
.....

Des adverbes de temps qui soulignent ou valorisent l'enchaînement des actions

Ex :
.....
Ex :
.....
Ex :
.....

Un effet d'amplification qui correspond à la solennité du chant épique

donnent une impression de violence et de puissance

Des comparaisons et des métaphores Ex :
.....
Ex :
.....

contribuent à l'amplification

Des hyperboles et des chiffres Ex :
.....
Ex :
.....

Des accumulations et des énumérations, des métaphores hyperboliques Ex :
.....
.....
.....

marquent la profusion

Les figures de style



POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Français : Le sport : objet de toutes les passions

Maths : Dimensions et statistiques en basket

Maths : Les performances en natation

Géographie : Tokyo, métropole mondiale, ville hôte des JO de 1964 et 2020

Anglais : Competing in the Olympics despite all opposition – ski jumping

EMC : La flamme olympique, les porteurs de flamme et les valeurs incarnées

EMI : Les Jeux Olympiques de Berlin 1936 : propagande et journalisme

EPI : Sport et lutte contre le dopage

EPI : Construire un regard symbolique sur les JO

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Sur l'escrime :

<http://espritbleu.franceolympique.com/espritbleu/actusport.php?NSport=10>

<http://www.escrime-ffe.fr>

Autour de la notion de héros :

<http://www.ina.fr/video/CPD07010370>

<http://classes.bnf.fr/heros/>

En lien avec le cour d'EPS, on peut envisager la mise en place d'un EPI :

<http://www.livredesapienta.fr/2017/02/escrime-cycle-3.html>

Les mots croisés :

http://escrime-toi-pour-2010.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/Mots_croises_CM1_Lagarenne.pdf

<http://lesjourneessonttropcourtes.eklablog.com/mots-croises-du-vocabulaire-de-l->

escrime-a103239623

LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Les Trois Mousquetaires d'Alexandre Dumas
L'École des loisirs, 1982

La Chartreuse de Parme de Stendhal
Editions Flammarion, 2009

Le Bossu de Paul Féval
Le Livre de Poche, 1997

L'Iliade de Homère
Folio Junior 2006

Cyrano de Bergerac d'Edmond Rostand
Hatier 2012

FILMS POUR VOS ÉLÈVES

Le Bossu de Philippe de Broca (France, 1997)

ET POUR VOUS

Capitaine Fracasse de Georges Lampin (France, Italie, 1960)

ACTIVITÉS POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! L'art d'être une fine lame » (et sa fiche réponse).



FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 4 • ESCRIME ET LITTÉRATURE

L'ART D'ÊTRE UNE FINE LAME

Aa

VOCABULAIRE UTILE



DUEL : Combat singulier entre deux adversaires, dont l'un a demandé à l'autre réparation d'une offense par les armes, qui sont assistés chacun de deux témoins : Se battre en duel.

ÉMULATION :

Sentiment qui pousse à faire aussi bien ou mieux qu'un ou plusieurs autres dans diverses activités.

ÉPIDERME :

Correspond à la couche superficielle de la peau (étymologiquement formé en grec des mots *epi*, « sur », et *derma*, « peau »).

ÉLOQUENCE :

Art de bien parler, aptitude à s'exprimer avec aisance mais aussi capacité de persuader.



ACTIVITÉS

► ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVERTE D'UN SPORT OLYMPIQUE : L'ESCRIME

ESCRIME : Nom féminin

Sport de combat opposant deux adversaires à l'épée, au fleuret ou au sabre.

Étymologie : ancien français *escremie*, « combat », du francique *skirmjan*, « défendre », avec l'influence de l'italien *scrima*.

PETITE HISTOIRE DE L'ESCRIME

Discipline emblématique de l'époque chevaleresque, l'escrime a évolué au fil des siècles, passant d'une activité guerrière à une forme d'art martial pour aboutir aujourd'hui à une pratique sportive ou de loisir.

Ce glissement est dû notamment à l'évolution des armes, et c'est l'apparition au xv^e siècle de la rapière, une arme plus fine et plus légère, qui marque le premier pas vers une escrime de loisir.

La codification de cette discipline est plus tardive. En France, elle commence à être enseignée par des maîtres d'armes au xvii^e siècle.

Les épreuves individuelles de fleuret et de sabre figuraient déjà aux premiers Jeux d'Athènes. Mais c'est Pierre de Coubertin, le rénovateur des Jeux olympiques qui va permettre à l'épée masculine de devenir elle aussi une discipline Olympique en 1900.

Le fleuret féminin vint s'y ajouter en 1924. En revanche, il fallut attendre 1996 pour que l'épée féminine devienne un sport olympique et 2004 pour que le sabre féminin apparaisse aux JO. Il y a ainsi aujourd'hui six épreuves individuelles et six épreuves par équipe en escrime aux JO.



TRUCS & ASTUCES

Pour être un bon escrimeur, il faut savoir faire preuve d'équilibre. Toi aussi, tu as besoin d'une vie équilibrée pour te sentir bien à l'école comme à la maison. Trouve ton rythme, en ne te couchant pas trop tard, en t'accordant des moments de détente quand tu es fatigué(e) et en évitant de manger trop gras et trop sucré.



À SAVOIR

L'escrime fait partie des rares sports dont **la langue officielle est le français**. Dans les compétitions internationales, le français est obligatoirement utilisé pour l'arbitrage en plus d'un code par signes gestuels. Les arbitres utilisent notamment les termes *En Garde ! Prêts ? Allez ! Halte !*

DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE

L'épreuve consiste à **toucher l'adversaire** avec la pointe (estoc) ou le tranchant (taille) d'une arme blanche sur certaines parties du corps (dites « parties valables ») sans être touché et sans sortir du terrain. Il ne s'agit en aucun cas de blesser son adversaire.

Tout est fait d'ailleurs pour que personne ne soit plus blessé. Ainsi les escrimeurs portent **une véritable armure** :

- veste et pantalon en kevlar impossible à transpercer ;
- gant en cuir épais sur la main armée ;
- masque au grillage renforcé ;
- cuirasse supplémentaire obligatoire ;
- veste électrique visant à détecter les touches (seulement pour le fleuret et le sabre).

D'autre part, les lames sont en acier « maraging » et ne cassent pratiquement jamais.

Introduction des règles de l'assaut :

- on respecte les ordres de l'arbitre (*saluez-vous ; en garde ; prêts ; allez ; rompez ; halte*) ;
- on se salue avant l'assaut ;
- on se serre la main à la fin ;
- on ne sort pas du terrain ;
- on est en garde au départ ;
- on n'utilise pas le bras non armé ;
- on ne tourne jamais le dos ;
- on marche en avant pour attaquer ;
- on marche en arrière (retraite) pour défendre ;
- on est capable de se fendre, d'esquiver, de parer et de riposter.

VOCABULAIRE EN IMAGES

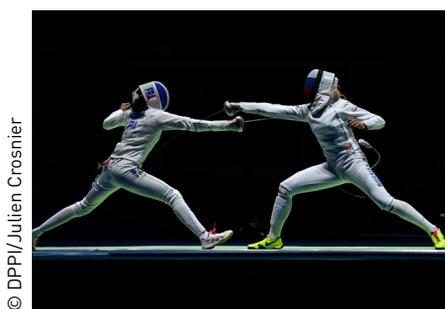
Un salut



© DR

Tableau de Alphonse Kirchoffer, *Le Salut*.

Une attaque



© DPP/Julien Crosnier

L'escrimeur de gauche s'est « **fendu à fond** », il a tout le corps en extension et le bras tendu. Il touche son adversaire au milieu du torse.

Une défense



© Eddy Lemaistre / KMSP / DPP/

« **Parer prime** ». La pointe de l'arme est plus basse que la main qui est renversée et le pouce est en dessous.



As-tu bien lu ?

1) Quelles sont les armes utilisées en escrime, en compétition olympique ?

2) Combien y a-t-il d'épreuves aux JO ?

3) Qui a permis de restaurer les Jeux Olympiques modernes ?

4) Quelle est la langue officielle de l'escrime ? Donnez deux exemples.

5) Peut-on blesser son adversaire lors d'une épreuve d'escrime ? Pourquoi ?

6) Que signifient les expressions « fendre à fond » et « parer prime » ?

► ACTIVITÉ 2 : UNE FINE LAME OU L'ART D'ÊTRE HÉROS

Lecture d'un extrait des *Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas, Chapitre V.



Et les neuf combattants se précipitèrent les uns sur les autres avec une furie qui n'excluait pas une certaine méthode. Athos prit un certain Cahusac, favori du cardinal ; Porthos eut Biscarat, et Aramis se vit en face de deux adversaires. Quant à d'Artagnan, il se trouva lancé contre Jussac lui-même.

Le cœur du jeune Gascon battait à lui briser la poitrine, non pas de peur, Dieu merci ! il n'en avait pas l'ombre, mais d'émulation ; il se battait comme un tigre en fureur, tournant dix fois autour de son adversaire, changeant vingt fois ses gardes et son terrain. Jussac était, comme on le disait alors, friand de la lame, et avait fort pratiqué ; cependant il avait toutes les peines du monde à se défendre contre un adversaire qui, agile et bondissant, s'écartait à tout moment des règles reçues, attaquant de tous côtés à la fois, et tout cela en parant en homme qui a le plus grand respect pour son épiderme.

Enfin cette lutte finit par faire perdre patience à Jussac. Furieux d'être tenu en échec par celui qu'il avait regardé comme un enfant, il s'échauffa et commença à faire des fautes. D'Artagnan, qui, à défaut de la pratique, avait une profonde théorie, redoubla d'agilité. Jussac, voulant en finir, porta un coup terrible à son adversaire en se fendant à fond ; mais celui-ci para prime, et tandis que Jussac se relevait, se glissant comme un serpent sous son fer, il lui passa son épée au travers du corps. Jussac tomba comme une masse.

D'Artagnan jeta alors un coup d'œil inquiet et rapide sur le champ de bataille. Aramis avait déjà tué un de ses adversaires ; mais l'autre le pressait vivement. Cependant Aramis était en bonne situation et pouvait encore se défendre. Biscarat et Porthos venaient de faire coup fourré : Porthos avait reçu un coup d'épée au travers du bras, et Biscarat au travers de la cuisse. Mais comme ni l'une ni l'autre des deux blessures n'était grave, ils ne s'en escrimaient qu'avec plus d'acharnement. Athos, blessé de nouveau par Cahusac, pâlisait à vue d'œil, mais il ne reculait pas d'une semelle : il avait seulement changé son épée de main, et se battait de la main gauche.

D'Artagnan, selon les lois du duel de cette époque, pouvait secourir quelqu'un ; pendant qu'il cherchait du regard celui de ses compagnons qui avait besoin de son aide, il surprit un coup d'œil d'Athos. Ce coup d'œil était d'une éloquence sublime. Athos serait mort plutôt que d'appeler au secours ; mais il pouvait regarder, et du regard demander un appui. D'Artagnan le devina, fit un bond terrible et tomba sur le flanc de Cahusac en criant :

— À moi, monsieur le garde, je vous tue !





REPÈRES HISTORIQUES

Les Trois Mousquetaires a été écrit par Alexandre Dumas. D'abord publié en feuilleton dans la revue *Le Siècle* du 14 mars au 14 juillet 1844, le roman sera publié chez Baudry la même année. Il constitue le premier volet d'une trilogie qui comprend aussi *Vingt ans après* (1845) et *Le Vicomte de Bragelone* (1850) qui transporteront les lecteurs de la régence d'Anne d'Autriche jusqu'aux premières années du règne de Louis XIV.

Ce fameux d'Artagnan est un jeune Gascon qui monte à Paris pour devenir mousquetaire. Alors que les duels sont interdits, il a rendez-vous avec Athos pour régler, épée en main, un différend qui les oppose, alors. Mais alors qu'ils s'apprêtent à s'affronter, les gardes du cardinal de Richelieu viennent les arrêter puisqu'ils n'ont pas respecté l'interdiction. D'Artagnan décide finalement de se ranger du côté des mousquetaires et commence à se battre avec eux.

À SAVOIR

Le cardinal-duc de Richelieu

En 1625, Louis XIII règne sur la France avec son premier ministre, le cardinal de Richelieu. Sa femme est la reine Anne d'Autriche. Comme il a peu d'expérience, le roi s'appuie sur son premier ministre qui s'avère être un fin stratège capable du pire pour arriver à ses fins. Le cardinal de Richelieu n'a pas toujours très bonne réputation...

Analyse littéraire

Problématique

Comment cet extrait des *Trois Mousquetaires* met-il en valeur l'art de la fine lame, pour capter l'attention du lecteur ?

Questions

Un duel comme un autre ?

Ce passage décrit avec précision le combat tout en insistant sur le côté exceptionnel de la situation.

1) Relevez le vocabulaire technique du duel à l'épée.

2) « ... avec une furie qui n'excluait pas une certaine méthode » : quels sont les deux éléments qui s'opposent dans ce complément circonstanciel de manière ?

3) Qui va finalement remporter ce combat ?



4) D'Artagan respecte-t-il les règles du combat à l'épée ? Justifier votre réponse.

5) Quelles sont les deux erreurs que Jussac a commises et qui vont entraîner sa mort ?

Valorisation du héros (une fine lame dans tous les sens du terme)

La description du combat permet de mettre en valeur le héros d'Artagnan qui est encore fort jeune et qui a donc encore des choses à apprendre.

1) À quels animaux d'Artagnan est-il comparé ?

2) « Agile et bondissant », relevez d'autres expressions qui montrent les qualités de d'Artagnan dans ce duel.

3) D'Artagnan a-t-il autant d'expérience que les trois mousquetaires aux côtés desquels il a choisi de se battre ?

4) Dans le dernier paragraphe, quel choix d'Artagnan fait-il ? Comprenez-vous ce choix ? (Au départ, d'Artagnan était là pour se battre contre Athos.)

5) Relisez le début du second paragraphe. Quel regard le narrateur porte-t-il sur d'Artagnan ?



Une scène rythmée comme un spectacle

La scène décrite doit rendre compte de la dynamique d'un échange au court duquel le lecteur comprend, parce que tout lui est donné à voir, ce qui se joue à ce moment précis : un quatrième mousquetaire ?

1) Repérez les étapes de l'affrontement. Peut-on dire que cette scène est organisée ?

.....

.....

.....

2) Comment les actions s'enchaînent-elles ? Justifiez votre réponse.

.....

.....

3) Lequel sens est sollicité ? Relevez 4 mots ou expressions pour justifier votre réponse.

.....

.....

4) Peut-on considérer ce duel, raconté par Dumas, comme un spectacle ?

.....

.....

5) Quel sentiment l'auteur cherche-t-il à faire naître chez le lecteur ?

.....

.....

Du roman de cape et d'épée au registre épique

Le genre du roman de cape et d'épée appartient à celui, plus large, du roman d'aventures, dans lequel les péripéties prennent le dessus sur tout autre élément romanesque. Mais le lecteur y découvre des :

- thèmes particuliers : le duel, la chevauchée, l'embuscade... ;
- personnages et des lieux caractéristiques : l'intrigant, le traître, l'homme habile à l'épée, la cour du roi, l'auberge...

Ces thèmes impliquent donc un cadre temporel assez précis, l'Ancien Régime, et principalement du XVI^e au XVIII^e siècle.

Quels liens pouvez-vous établir entre une épreuve sportive d'escrime et l'extrait de roman de cape et d'épée que vous venez d'étudier ?

.....

.....

.....

.....



► POUR ALLER PLUS LOIN :

ÉCRITURE : « Au reste, ou nous avons mal exposé le caractère de notre chercheur d'aventures, ou notre lecteur a déjà dû remarquer que d'Artagnan n'était point un homme ordinaire. »

Répondez à Alexandre Dumas en lui montrant que vous avez bien compris pourquoi d'Artagnan n'est pas un « homme ordinaire ».

Utilisez le terme de « fine lame » au sens propre et au sens figuré.

► ACTIVITÉ 3 : LE REGISTRE ÉPIQUE EN IMAGE

À partir de la lecture d'un extrait des *Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas, chapitre V (page 3).

À SAVOIR :

Le registre épique repose sur la réaction d'admiration du lecteur devant les exploits d'un héros. Utilisant le sublime et les procédés d'amplification (accumulations, comparaisons valorisantes, hyperboles, superlatifs...), les textes épiques mettent en valeur des figures dépassant les réalités ordinaires.

Quels éléments permettent de rattacher cet extrait au registre épique ? Ajoutez les exemples à la carte mentale.

Les procédés du registre épique sont :

Lexique

Des termes empruntés à l'Antiquité ou aux grandes épopées :

Des adverbes de temps qui soulignent et valorisent l'enchaînement des actions :

Un effet d'amplification qui correspond à la solennité du chant épique :

Pas d'exemple dans ce texte mais cette caractéristique propre au registre épique est à connaître.

Syntaxe

Des phrases longues et complexes qui amplifient l'action représentée :

La modalité exclamative qui souligne les sentiments du narrateur :

Des effets de symétrie et de parallélisme qui manifestent l'opposition et l'affrontement :

Figures de style

Des comparaisons et des métaphores, qui s'ajoutent à l'impression de puissance et de violence :

Des hyperboles, ou des chiffres qui contribuent à l'amplification :

Des accumulations et des énumérations, qui marquent la profusion, des métaphores hyperboliques :



JE RETIENS

- L'escrime est une discipline olympique depuis les Jeux de l'Antiquité. C'est un sport de combat qui véhicule les valeurs d'honneur et de respect. Les arbitres utilisent des expressions françaises pour donner des indications aux escrimeurs.
- Des expressions telles que « être une fine lame » que l'on utilise aujourd'hui au sens figuré tirent leur origine d'un contexte concret (en l'occurrence l'escrime).
- Les histoires de cape et d'épée appartiennent au genre littéraire du roman d'aventures. Il est utilisé par les écrivains pour tenir en haleine le lecteur.



ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je décris un combat en duel.** J'imagine une scène entre deux personnages et j'essaie de décrire un duel à l'épée entre eux. J'utilise les figures de style apprises et les éléments de langage qui permettent d'apporter de l'action à mon récit.
- **Je vais à mon rythme.** Si j'ai du mal à rester concentré en lisant un texte, j'essaie de lire plus lentement, en m'arrêtant à la fin de chaque phrase. Est-ce que j'ai bien compris ce que voulait dire l'auteur ? Est-ce que je visualise bien la scène qu'il est en train de décrire ? Au fur et à mesure de la lecture, les images s'enchaîneront plus rapidement et je voudrais absolument connaître la suite !
- **Je compte aussi sur les autres.** Je peux bien sûr essayer de relever des défis tout seul, mais comme pour les épreuves d'escrime par équipe, il faut parfois savoir compter sur les autres. Et si je suis moins performant un jour, je sais que je pourrai compter sur mes camarades pour décrocher la victoire.



FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 4 • ESCRIME ET LITTÉRATURE

L'ART D'ÊTRE UNE FINE LAME

La fiche pourra être adaptée en fonction du niveau de la classe à l'intérieur du cycle 4.

L'intégralité de l'analyse littéraire s'adresse à des élèves de 3^e et éventuellement de 4^e.

Si le professeur souhaite travailler avec une classe de 5^e sur cet extrait, autour par exemple de la figure du héros, il pourra supprimer les deux dernières questions des trois premiers points abordés dans l'activité 2 et rattacher plus explicitement le travail d'analyse littéraire à l'entrée du programme « Héros / héroïnes et héroïsmes » dans une séquence consacrée, par exemple, au genre épique.

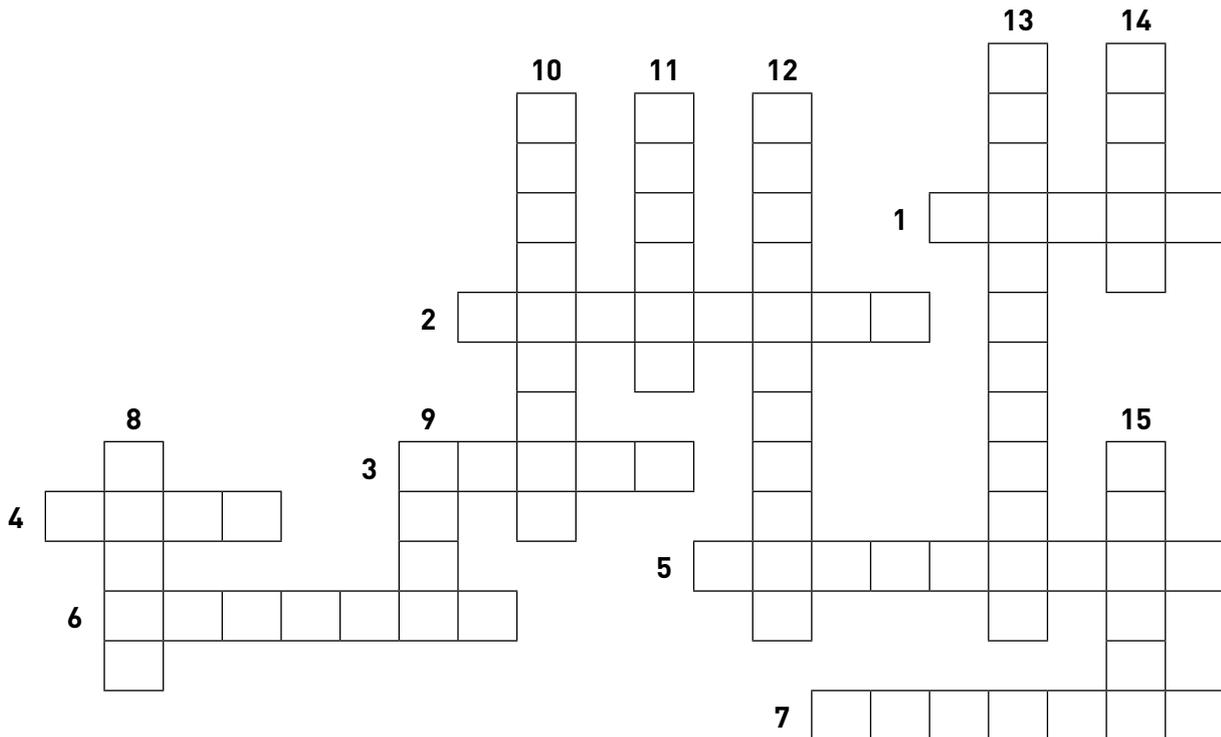


À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • ESCRIME ET LITTÉRATURE

ES-TU UN MAÎTRE D'ARMES ?

GRILLE



Horizontal

1. On touche son adversaire avec la pointe d'une arme, qu'on appelle...
2. Langue officielle de l'escrime.
3. En escrime, ce qu'on doit faire avant l'assaut.
4. Combat singulier entre deux adversaires.
5. C'est lui qui a lancé les JO modernes.
6. Qualité de d'Artagnan et de tout escrimeur.
7. Une des trois armes de l'escrime, avec l'épée et le sabre.

Vertical

8. Auteur des *Trois Mousquetaires*.
9. C'est le nombre de victoires de l'équipe de France.
10. Figure d'amplification.
11. Héros qui, à la fin de l'envoi, touche.
12. D'Artagnan se glisse comme un serpent sous le fer de Lussac. Cette figure de style est une...
13. Rêve de d'Artagnan.
14. Personne qui se distingue par sa bravoure, ses mérites exceptionnels.
15. Registre de l'héroïsme.

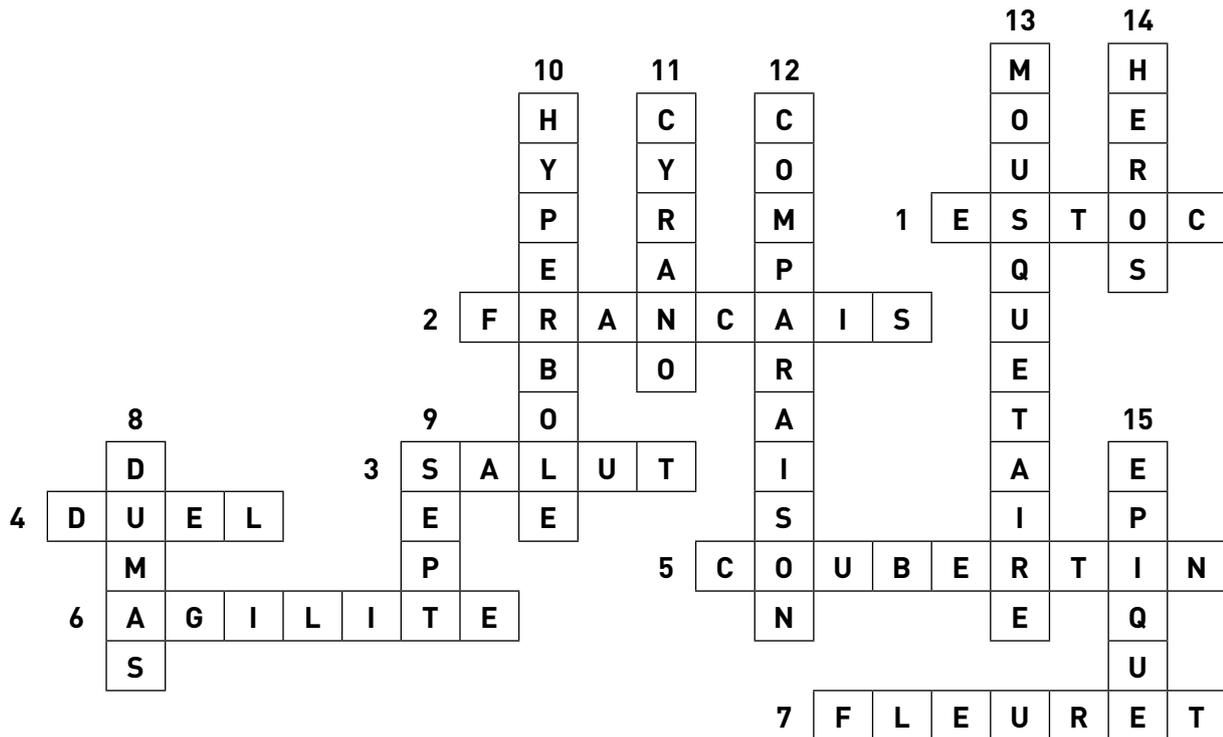


À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • ESCRIME ET LITTÉRATURE

ES-TU UN MAÎTRE D'ARMES ?

GRILLE



Horizontal

1. On touche son adversaire avec la pointe d'une arme, qu'on appelle...
2. Langue officielle de l'escrime.
3. En escrime, ce qu'on doit faire avant l'assaut.
4. Combat singulier entre deux adversaires.
5. C'est lui qui a lancé les JO modernes.
6. Qualité de d'Artagnan et de tout escrimeur.
7. Une des trois armes de l'escrime, avec l'épée et le sabre.

Vertical

8. Auteur des *Trois Mousquetaires*.
9. C'est le nombre de victoires de l'équipe de France.
10. Figure d'amplification.
11. Héros qui, à la fin de l'envoi, touche.
12. D'Artagnan se glisse comme un serpent sous le fer de Lussac. Cette figure de style est une...
13. Rêve de d'Artagnan.
14. Personne qui se distingue par sa bravoure, ses mérites exceptionnels.
15. Registre de l'héroïsme.