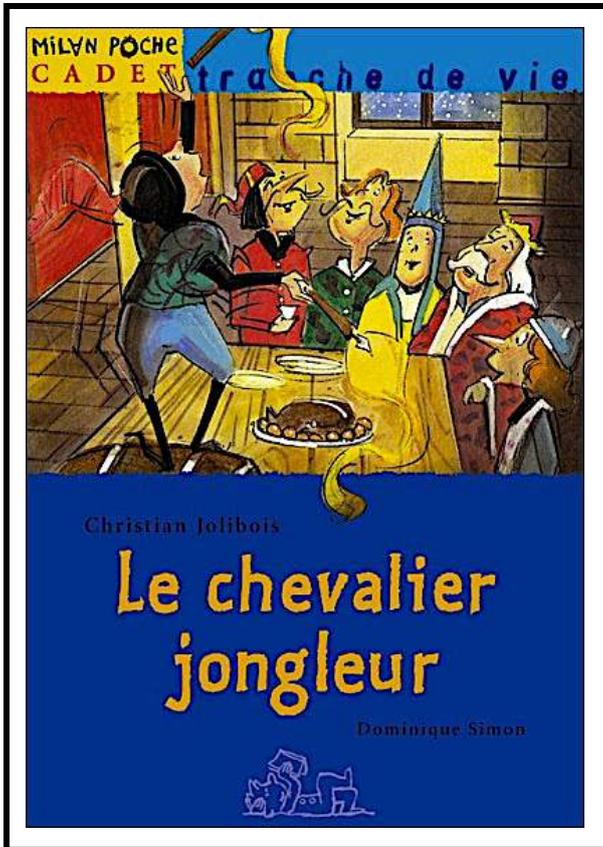


Prénom :

Date :/...../20.....

Fiche livre



Titre de l'œuvre : _____

Auteur : _____

Illustrateur : _____

Genre littéraire : _____

- aventure légende histoire
 poésie humour documentaire

Editions : _____

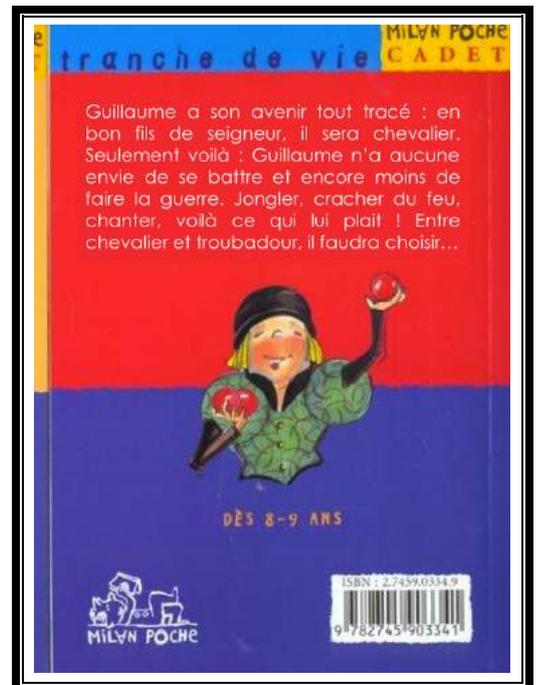
Ce que représente l'illustration : _____

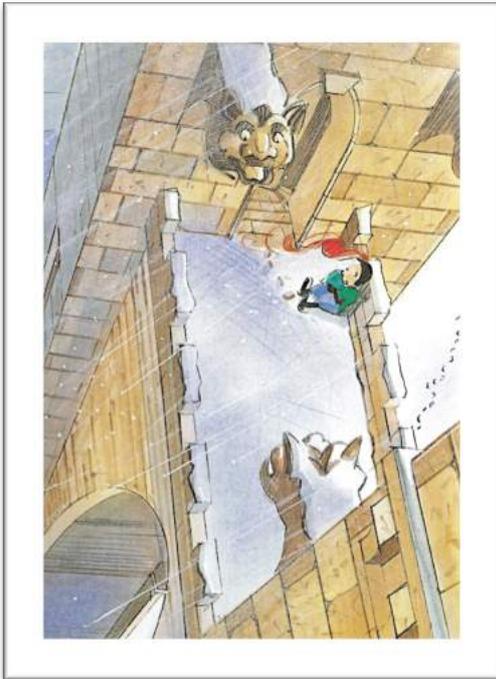
La quatrième de couverture. ►

1. À quelle époque se passe cette histoire ?

2. Quels indices t'ont permis de répondre ?

3. Quel est le problème de Guillaume ?





Réfugié sur le chemin de ronde du donjon, Guillaume fait le mort. Et mort, il l'est presque, car au sommet de cette tour souffle une bise à ne pas mettre un loup dehors. Il entend monter la voix de Crépin, son frère aîné :

— Guillaume ? Allez, viens te battre ! Guillaume, où es-tu ?

Recroquevillé derrière un créneau du mur de pierre, Guillaume ne répond pas.

— Guillaume ! hurle le grand frère, inutile de te cacher, je t'ai vu !

— Oh, le menteur ! murmure Guillaume, en renflant, car il a la goutte au nez.

Depuis son observatoire, il domine tout le château. Il aperçoit son grand frère Crépin s'avancer à pas lents dans la cour recouverte de neige. Le grand frère est déjà presque un homme, fort comme un ours ! Au printemps prochain, il sera armé chevalier.

L'épée à la main, le bouclier au bras, Crépin se dirige vers les écuries, pensant y trouver son petit frère. Sûr de sa force, il fonce droit devant lui comme un sanglier. Il n'a même pas l'idée de lever le nez vers le sommet du donjon.

« Il me fait rire, ce grand benêt, glousse Guillaume ; je l'aime bien, mais il faut avouer que mon Crépin de frère n'a pas inventé l'huile bouillante. Hi, hi, hi ! »



L'aîné n'est intéressé que par les jeux guerriers. Ce matin, il a décidé de jouer avec son frère à « j'te trouve, j'te tue ». Un jeu fort simple qu'il a inventé : on se cherche dans le château et quand on se trouve, on se bat.

— Crépin, a supplié Guillaume, tu ne préfères pas jouer aux échecs ?

— Aux échecs ? T'es bien trop fort pour moi, Guillaume ! Non, on joue à « j'te trouve, j'te tue ». Là, je suis sûr de te mettre la pâtée.

Il a éclaté d'un grand rire de chèvre et s'est mis à lui courir après en brandissant son épée. C'est vraiment pas rigolo d'être le cadet.

1 Le grand Crépin vient de s'arrêter au pied du donjon, sans soupçonner que son jeune frère est juste au-dessus de lui.

« Je ne peux pas le rater », se dit Guillaume en riant sous sa cape. Sans bruit, il roule une énorme boule de neige, la hisse sur les créneaux et la pousse dans le vide.

— Guillaume, petit trouillaaaa...

Le reste de la phrase reste coincé dans la glotte du futur chevalier Crépin, qui vient de disparaître sous une montagne de neige. Guillaume dévale aussitôt les marches du donjon, en hurlant de joie.

10 Il s'empare de l'épée et du bouclier de son frère, brandit les armes d'un geste victorieux, et se met à crier afin que tout le château apprenne l'incroyable nouvelle :

— Eh, venez tous ! J'ai vaincu Crépin ! J'ai vaincu Crépin.

15 Son père, le seigneur de Coulanges, s'approche, amusé. Il aide Guillaume à dégager Crépin de sa prison blanche en le tirant par les pieds.

— Crépin, tu es mon prisonnier, dit le petit en pointant l'épée sur le ventre de son frère...

20 — Exige de lui une forte rançon ! propose son père avec le plus grand sérieux. Malheur au vaincu !

Guillaume donne du plat de l'épée, un léger coup sur la tête de son frère.

25 — À genoux, Crépin ! Comme rançon, j'exige... hum (il fait mine de chercher)... J'exige que tu sois mon écuyer !

Le regard de Crépin se fait suppliant.

— Non, pas ça, Guillaume...

Mais le vainqueur ne se laisse pas attendrir.

30 — C'est toi qui as voulu jouer à la guerre, Crépin ! Tu as perdu ! Tu seras mon écuyer.

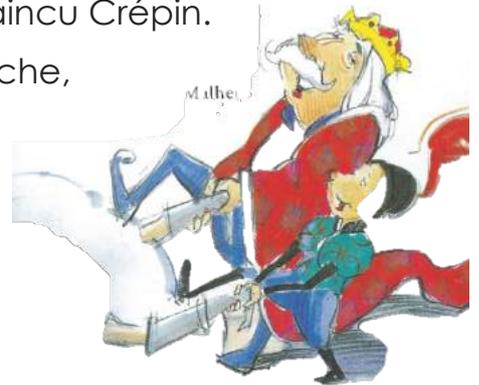
Le grand dadais se met à pleurnicher :

— Bouh hou hou ! moi, un futur chevalier, être au service de ce... morveux ! Bouh hou hou ! Je suis déshonoré.

La dispute est interrompue par les cris du guetteur posté sur la tour nord.

35 — Des cavaliers s'approchent du château !

— Tout le monde aux créneaux ! commande le seigneur de Coulanges.



1 Une dizaine de chevaux, les naseaux fumants, sont arrêtés devant les douves gelées.

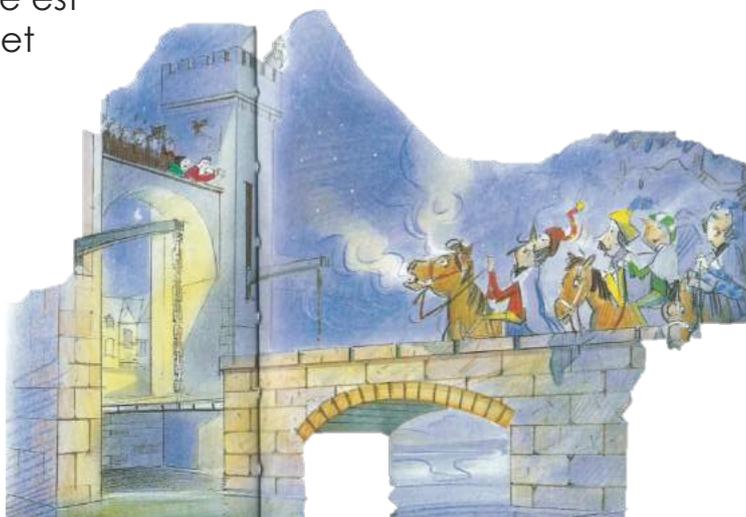
Les cavaliers sont jeunes. Sous leur cape, blanche de neige, ils portent des vêtements de couleurs vives. L'un d'eux, longues jambes et grands bras, ôte son chapeau et salue.

— Gentil seigneur, je suis Jean de Clamecy, dit le Grand Haricot.

Puis, désignant ses compagnons :

— Nous sommes jongleurs, musiciens et acrobates. Nous nous rendons à la cour de Bourgogne, où le duc organise de
10 grandes réjouissances. La route est longue, nous sommes gelés... et affamés ! Accordez-nous l'hospitalité...

— Des artistes ! s'écrie le seigneur de bonne humeur. C'est la dame de Coulanges qui va être contente ! Soyez tous les bienvenus ! Gardes, descendez le pont-levis !...
15 Levez la herse, ouvrez les portes ! Entrez, entrez, mes amis !
20



Un peu d'histoire...

Être jongleur au Moyen Âge.



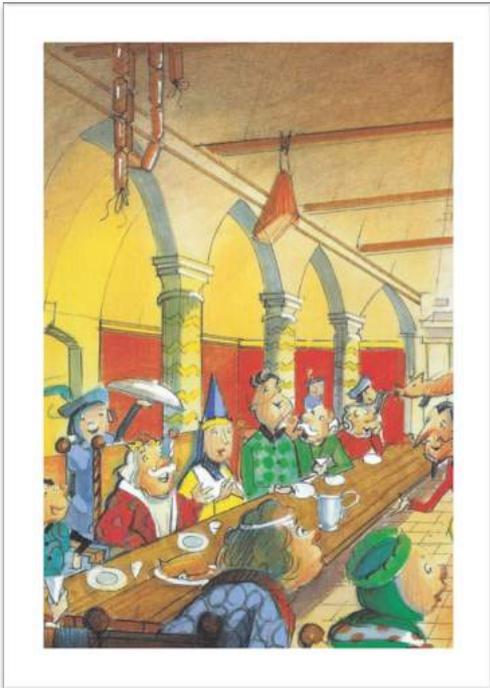
Au **Moyen Âge**, les **jongleurs** sont des **chanteurs ambulants** : ils vont de place de village en place de village réciter des chansons en s'accompagnant d'un instrument à cordes.

Les **jongleurs** sont le plus souvent **issus des classes ouvrières** (paysans, commerçants, etc.), tandis que les **troubadours** ou **trouvères** appartiennent **aux classes nobles** ou **bourgeoises**.

Les jongleurs chantent souvent l'œuvre composée par un autre : un **trouvère** ou un **troubadour**.

▲ Troubadour et jongleur accompagnés d'instruments à cordes.

←luminure du Moyen Âge, France.



1
5
10
15

Autour de la table dressée dans la grande salle du château en l'honneur des invités, tous les convives ont le ventre rebondi et la figure plus rouge qu'une crête de coq. Le cuisinier du château s'est véritablement surpassé.

Jean de Clamecy se lève, essuie sa bouche d'un revers de manche et dit :

— Pour vous remercier de votre hospitalité, noble dame, gentil seigneur, permettez-moi d'exécuter devant vous quelques tours...

Sous les acclamations, il bondit tel un diable sur la table. En exécutant les cabrioles les plus folles, il fait surgir dans ses mains des balles de cuir de toutes les

couleurs, qu'il dissimulait sous son pourpoint.

20 Dans la lumière des torches, les balles volent et virevoltent sous les hautes voûtes, dans un somptueux ballet magique. Puis, après un dernier vol gracieux, le jongleur escamote les balles et les fait retourner en son habit.

Guillaume est ébloui ! La bouche grande ouverte et les yeux écarquillés, le jeune garçon ne perd pas une miette du spectacle.

25 — Et maintenant, poursuit le jongleur, je vais exécuter devant vous la « fantaisie des égorgeurs ».

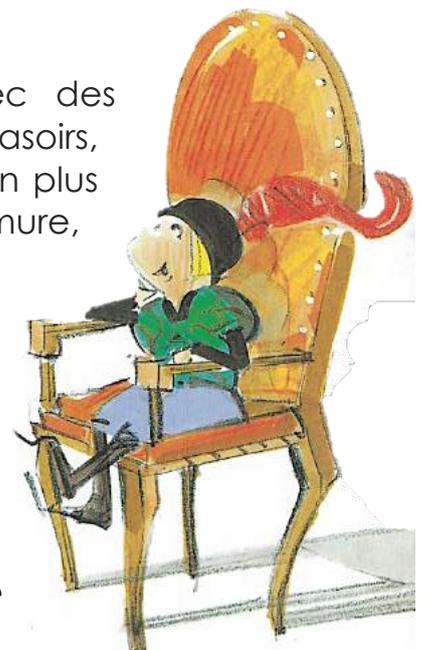
Un frisson parcourt l'échine de Guillaume.

30 Et voilà Jean de Clamecy qui jongle avec des dagues. Les lames tranchantes comme des rasoirs, dansent entre ses mains en tournoyant de plus en plus haut. Devant une telle prouesse, Guillaume murmure, émerveillé :

— Voilà ce que j'aimerais faire plus tard : jongleur !

35 Mais aussitôt, en lui, une petite voix chagrine dit : « Jongleur ! Pfff !... Tu imagines la tête de ton père ? »

Guillaume la fait taire : « Et pourquoi pas ? De toute façon, je ne veux pas être chevalier comme Crépin. Faire la guerre ne m'intéresse pas ! »



1 Jean de Clamecy termine son numéro en plantant un à un les poignards dans les fauteuils en chêne du seigneur et de sa dame. Guillaume applaudit à s'en faire saigner les mains. Le cœur battant, il s'approche et demande timidement :

5 — Jean, vous ne voulez pas m'apprendre ?
— Hum ! Voyons d'abord si tu as des dispositions, petit.

L'homme cherche autour de lui.

— Prends trois œufs dans cette corbeille et fais comme moi. Il se met à jongler avec une dextérité à couper le souffle.

10



15

À son tour, Guillaume lance les œufs en l'air. Ses mains tentent de les rattraper, mais les œufs s'écrasent sur les dalles avec un bruit mou.

— Ce n'est pas mal, dit en souriant le jongleur. Première leçon : ne jamais regarder ses mains, mais avoir toujours l'œil fixé sur les balles, comme ceci. Allez, on continue !

20

Durant le court séjour des baladins au château, Guillaume ne quitte pas Jean de Clamecy d'une semelle. L'homme, amusé par la soif d'apprendre du jeune garçon, continue de lui dispenser ses conseils, et l'encourage.

25

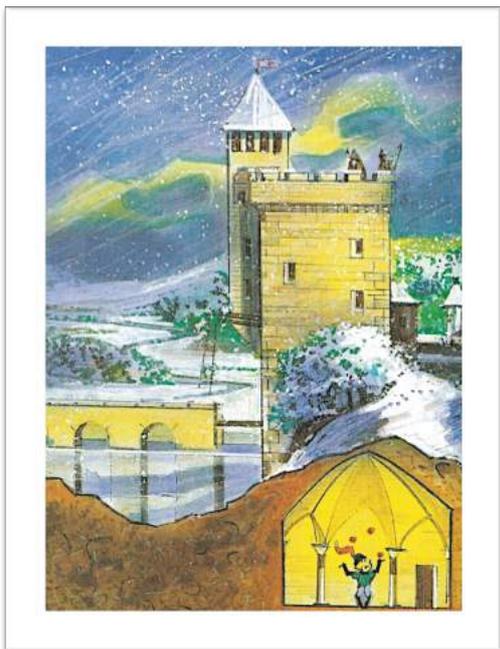
Le jour du départ, Jean de Clamecy lui remet discrètement un petit sac de toile :

— Pour toi, Guillaume !

30

Au fond du sac, il y avait trois balles de cuir rouge.





— Vous n'avez pas vu Guillaume, sergent ?

Non, le sergent n'a pas vu Guillaume. Crépin sort de la salle des gardes en pestant. Une fois encore, Guillaume a disparu. Cela fait des jours et des jours que la même histoire se répète. Depuis sa défaite au jeu de « j'te trouve, j'te tue », chaque matin Guillaume lui donne une tâche à accomplir : panser son cheval, astiquer son épée, décabosser son bouclier. Mais sitôt sa besogne achevée, impossible de trouver Guillaume. Le jeune garçon ne réapparaît que le soir, à table.

Crépin passe de longues heures à chercher dans les recoins les plus secrets du château, à s'égosiller sur les remparts, mais ne vain. « *Que fait-il de ses journées ? se demande le grand nigaud en fourrageant sa tignasse. Sans moi, il doit s'ennuyer !* » La question reste sans réponse.

En ce matin de Noël, les deux frères décorent la grande salle du château pour la veillée. Soudain, une voix familière s'élève dans le dos de Guillaume :

— Alors, mon garçon, sais-tu faire voler les balles ?

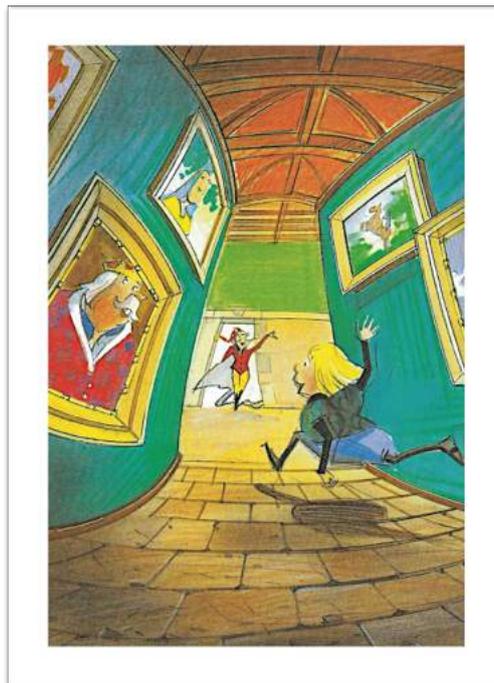
Le garçon manque de tomber de son escabelle.

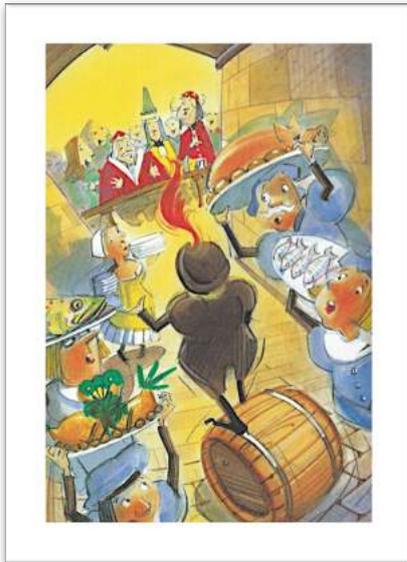
— Jean de Clamecy ! s'écrie-t-il en courant vers son ami. Vous ici ? À Coulanges ?

— Le secret a été bien gardé ! Nous étions convenus, ton père et moi, que je reviendrais pour la grande fête de Noël.

Guillaume est si surpris et si heureux de revoir le jongleur qu'il en reste coi. Il prend la main de son ami et sans un mot l'entraîne hors de la salle. Crépin resté seul en haut de son escabelle le cherche des yeux :

— Ça y est, il a encore disparu !





C'est la fête de Noël. Gardes, marmitons, servantes et tous les habitants du château ont été conviés dans la grande salle. Depuis une heures, trouvères, musiciens et bateleurs se succèdent.

Voici qu'arrive un acrobate dans une magnifique tenue de soie noire. Il fait le tour de la salle, grimpé sur un tonneau, en le faisant rouler sous ses pieds. Les gens poussent des cris d'admiration. Comme une araignée, avec ses jambes de soie noire, fines et souples, il tricote à toute vitesse sur la vieille barrique.

— L'araignée ! L'araignée ! scandent les spectateurs ravis.

L'araignée, tout en continuant de marcher sur son tonneau, s'empare alors de trois torches enflammées et se met à jongler. Les flammes volent dans les airs, dessinant dans la salle plongée dans la pénombre des arabesques féériques.

— Il est fort, ce Jean de Clamecy ! s'écrie Crépin, rempli d'admiration.
— Mouiiii, répond le seigneur de Coulanges, le sourire aux lèvres.

Puis se tournant vers sa dame :

— Avez-vous remarqué, ma mie, comme ce grand échalas de Jean de Clamecy a fondu en taille ? Et comme ses jambes sont devenues courtes ?

— Pourquoi ne pas lui demander de s'approcher afin de le féliciter, propose la dame de Coulanges avec le même sourire.

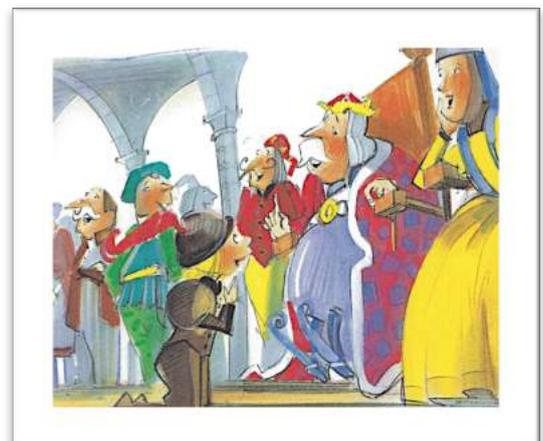
L'araignée s'approche, encore tout essoufflée, et s'agenouille la tête penchée dans un respectueux salut.

— Bravo, mon fils ! Quel jongleur tu fais ! dit le seigneur de Coulanges.

— M... mais... bredouille Guillaume.

— Ne sois pas étonné, mon Guillaume, dit sa mère avec son beau sourire. Voilà des semaines que nous t'observons en cachette...

— Guillaume ! s'écrie Crépin qui vient enfin de reconnaître son frère. Mais alors, tes disparitions... C'était pour ça ?



— Vos paroles me vont droit au cœur, dit Guillaume en se relevant. Mais cette fête sera sans lendemain. Je suis un Coulanges, mon destin est d'être chevalier...

45 — Tu auras sans doute fait un bon chevalier, poursuit son père, mais tu seras, je crois, un bien meilleur jongleur.

Il pose la main sur l'épaule de son fils et lui dit d'une voix solennelle :

— Va ton chemin, Guillaume ! Jongler de château en château est aussi noble que de fendre le crâne de ses semblables.

50 Quelques jours plus tard, devant la porte du château, Guillaume fait ses adieux. Il accompagne Jean de Clamecy dans le Sud où la troupe est attendue à la cour des comtes de Toulouse.

— Cette fois, tu me laisses tout seul pour de bon, dit Crépin en pleurs, en serrant son jeune frère dans ses bras.

Sa mère s'approche et lui tend un vêtement.

— Je l'ai tissé spécialement pour toi, dit-elle.

60 C'est un habit magnifique ! Sur la poitrine, elle a brodé un blason où figurent ses nouvelles armoiries : un écu d'or, avec en son centre trois balles de cuir rouge.

65

