

# GILGAMESH

## TABLETTE 11 :

### LE RETOUR A URUK

Après la mort d'Enkidu, **Gilgamesh** a beaucoup de chagrin et la peur de mourir l'envahit. Il décide de partir chercher le secret de la vie-sans-fin auprès d'**Utanapishtî**, qui est devenu immortel<sup>1</sup> par la volonté des dieux. Après un voyage long et difficile, le batelier **UrShanabi** a conduit Gilgamesh jusqu'à Utanapishtî...



- 1 Utanapishtî dit à Gilgamesh :
- 2 « Gilgamesh, tu as connu tant de peines et de fatigues pour venir jusqu'ici que **je vais te révéler un**
- 3 **mystère et te communiquer un secret des dieux** : il s'agit d'une plante. Sa racine ressemble à celle du
- 4 faux jasmin et ses épines blessent les mains comme celles des ronces. Si tu arrives à t'en emparer, tu
- 5 retrouveras ta vitalité comme une jeunesse éternelle. »
- 6
- 7 Aussitôt Gilgamesh creusa un trou : **il** avait besoin de grosses pierres pour être entraîné jusqu'au fond de la mer
- 8 où poussait la plante. Lorsqu'ainsi lesté il toucha le fond, il trouva la plante et s'en empara. Puis il libéra ses
- 9 pieds des lourdes pierres et remonta à la surface. Quand la mer l'eut rejeté sur le rivage, il cria à UrShanabi, le
- 10 batelier :
- 11 « **Voici la plante qui guérit de la peur de la mort !** Grâce à elle, on peut retrouver sa vitalité. Je
- 12 l'emporte à Uruk et j'en ferai vérifier l'efficacité par un vieillard car cette plante s'appelle "le vieillard
- 13 rajeunit" ! Puis j'en mangerai moi aussi pour retrouver ma jeunesse ! »
- 14
- 15 Gilgamesh et UrShanabi partirent alors pour Uruk. Après deux cents kilomètres, **ils** mangèrent ; après trois cents
- 16 autres, ils bivouaquèrent. Ils étaient à peine installés que Gilgamesh aperçut un trou d'eau fraîche. Il plongea
- 17 pour s'y baigner. Mais un serpent attiré par l'odeur de la plante, se glissa furtivement hors de son trou... et **il**
- 18 avala la plante si rapidement qu'il mua<sup>2</sup> aussitôt, laissant derrière lui sa vieille peau. Lorsqu'il vit cette mue
- 19 abandonnée là, sur le sol, Gilgamesh comprit ce qui s'était passé. Il s'assit et pleura, les larmes ruisselant sur ses
- 20 joues. Il prit la main du batelier et, désespéré, lui dit :
- 21 « Pour qui mes bras se sont-ils épuisés ? Pour qui le sang de mon cœur a-t-il coulé ? Je n'en ai tiré aucun
- 22 bien pour moi, mais par contre, ce serpent, **ce lion du sol**, lui, a rajeuni. Maintenant il m'est impossible
- 23 de retrouver cette plante. La mer est extrêmement profonde à cet endroit et les pierres que j'avais
- 24 extraites pour me lester et plonger sont au fond de l'eau ! Comment retrouver cet endroit ? La barque
- 25 est restée au rivage, mais je suis bien trop loin pour y retourner... »
- 26
- 27 Gilgamesh et UrShanabi repartirent sans la plante. Après deux cents kilomètres, ils mangèrent ; après trois cents
- 28 autres, ils bivouaquèrent...
- 29
- 30 Quand ils arrivèrent enfin à Uruk, Gilgamesh montra sa ville **au batelier** :
- 31 « **Monte te promener où bon te semble sur les remparts**. Observe ces fondations, ne sont-elles pas en
- 32 brique cuite ? Ces plans n'ont-ils pas été conçus par les sept Sages ? Contemple le domaine du temple
- 33 d'Ishtar: trois cents hectares de ville, trois cents hectares de jardins et trois cents hectares encore de
- 34 terre vierge. Ces mille hectares que tu couvres du regard, c'est Uruk, la cité que j'ai fondée. »

D'après *Gilgamesh*, Belin - Gallimard

<sup>1</sup> immortel = qui ne peut pas mourir

<sup>2</sup> muer = changer de peau

## Evaluation

Partie A (culture littéraire) :

Partie B (compréhension du texte) :

Partie C (outils de la langue) :

### Partie A : Culture littéraire

Pour l'ensemble de la partie A :

- une mauvaise réponse = - 1 point
- absence de réponse = 0 point

**1** Entoure la bonne proposition (2 points par bonne réponse). /4

- a. On a retrouvé L'Épopée de Gilgamesh sur : des tablettes de pierre / des tablettes d'argile / du papyrus.
- b. L'Épopée de Gilgamesh est la plus célèbre œuvre : de la Grèce / de l'Égypte / de la Mésopotamie.

**2** Coche la bonne réponse (2 points par bonne réponse). /16

a. Pourquoi les dieux décident-ils de donner naissance à Enkidu ?

- Pour que Gilgamesh se comporte mieux avec ses sujets.
- Pour donner un époux à la déesse Ishtar.
- Pour qu'il devienne roi d'Uruk.

b. Lors de son arrivée à Uruk pourquoi Enkidu attaque-t-il Gilgamesh ?

- Il convoite la même femme que lui.
- Il est révolté par l'attitude du roi envers une jeune mariée.
- Il veut tuer Gilgamesh pour devenir le roi d'Uruk.

c. Qui décide de l'expédition dans la Forêt des Cèdres ?

- Gilgamesh, qui veut accomplir un exploit avec son ami.
- Enkidu, qui a soif d'aventures et de gloire.
- Ninsuna qui souhaite mettre son fils à l'épreuve.

d. Comment Humbaba se défend-il lorsqu'il est attaqué ?

- Il reçoit l'aide du dieu Shamash.
- Il utilise ses forces maléfiques.
- Il tente d'amadouer ses assaillants par la parole.

e. Quel butin Enkidu et Gilgamesh rapportent-ils de leur expédition ?

- Les armes d'Humbaba.
- Des troncs de cèdres.
- De l'or et des métaux précieux.

f. Pourquoi Gilgamesh refuse-t-il d'épouser Ishtar ?

- Il est amoureux d'une autre femme.
- Il redoute sa cruauté.
- Il la trouve trop âgée.

g. Comment Enkidu est-il mort ?

- Ishtar a fait boire du poison à Enkidu.
- Ishtar a poignardé Enkidu pendant son sommeil.
- Ishtar a infligé une fièvre à Enkidu.

h. Que provoque la mort d'Enkidu chez Gilgamesh ?

- Gilgamesh veut se venger en tuant Ishtar.
- Gilgamesh a perdu l'envie de combattre, de jouer et de prendre du plaisir.
- Gilgamesh veut ressusciter Enkidu.



Partie B : Compréhension du texte

1 Coche la ou les case(s) pour indiquer de qui parle le texte.

/5

		De qui parle-t-on ?		
1. « il »	(ligne 7)	<input type="checkbox"/> Gilgamesh	<input type="checkbox"/> UrShanabi	<input type="checkbox"/> le serpent
2. « ils »	(ligne 15)	<input type="checkbox"/> Gilgamesh	<input type="checkbox"/> UrShanabi	<input type="checkbox"/> le serpent
3. « il »	(ligne 17)	<input type="checkbox"/> Gilgamesh	<input type="checkbox"/> UrShanabi	<input type="checkbox"/> le serpent
4. « ce lion du sol »	(ligne 22)	<input type="checkbox"/> Gilgamesh	<input type="checkbox"/> UrShanabi	<input type="checkbox"/> le serpent
5. « au batelier »	(ligne 30)	<input type="checkbox"/> Gilgamesh	<input type="checkbox"/> UrShanabi	<input type="checkbox"/> le serpent

2 Coche la ou les case(s) pour indiquer qui a prononcé ces paroles.

/3

		Qui parle ?	
1. « je vais te révéler un mystère et te communiquer un secret des dieux »	(l.2)	<input type="checkbox"/> Gilgamesh	<input type="checkbox"/> UrShanabi <input type="checkbox"/> Utanapishtî
2. « Voici la plante qui guérit de la peur de la mort ! »	(l.10)	<input type="checkbox"/> Gilgamesh	<input type="checkbox"/> UrShanabi <input type="checkbox"/> Utanapishtî
3. « Monte te promener où bon te semble sur les remparts. »	(l.29)	<input type="checkbox"/> Gilgamesh	<input type="checkbox"/> UrShanabi <input type="checkbox"/> Utanapishtî

3 Complète par le mot qui convient : Gilgamesh - UrShanabi - ce serpent - Utanapishtî

/3

- Grâce à ..... , il connaît le secret qui permet de rajeunir.
- Après avoir cueilli la plante, ..... appela son compagnon.
- A cause de ..... , il ne retrouvera jamais sa jeunesse.

4 Complète par le connecteur qui convient : puis - car - c'est pourquoi - bien qu'

/4

- Gilgamesh veut retrouver la jeunesse ..... il va cueillir la plante.
- Gilgamesh cueille la plante ..... il remonte à la surface.
- Le serpent a mué ..... il avalé la plante.
- Gilgamesh retourne à Uruk ..... il ne possède plus la plante.

5 Vrai ou faux ? Entoure la bonne réponse. (une mauvaise réponse = -0,5 point)

/5

Utanapishtî est immortel.	<input type="checkbox"/> vrai	<input type="checkbox"/> faux
Gilgamesh veut la plante pour redonner la vie à Enkidu.	<input type="checkbox"/> vrai	<input type="checkbox"/> faux
UrShanabi avale la plante et retrouve la jeunesse.	<input type="checkbox"/> vrai	<input type="checkbox"/> faux
Gilgamesh se fait voler la plante à Uruk.	<input type="checkbox"/> vrai	<input type="checkbox"/> faux
Gilgamesh retourne à Uruk et montre sa ville avec fierté à UrShanabi.	<input type="checkbox"/> vrai	<input type="checkbox"/> faux

Partie C : Outils de la langue

1 Corrigé ce texte en rajoutant les 3 points et les 3 majuscules qui manquent.

/3

pendant que Gilgamesh se baigne, un serpent sort de son trou il s'approche de la plante et l'avale l'animal change de peau en un instant

2 Transforme les phrases à la forme négative.

/4

1. Gilgamesh montra sa ville au batelier.
2. Il avala la plante rapidement.
3. Le serpent se glissa hors de son trou.
4. « Contemple le domaine du temple d'Ishtar ! »

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

3 Entoure en rouge les verbes conjugués.

/8

1. Gilgamesh et UrShanabi partent pour Uruk.
2. Après deux cents kilomètres de marche, il mange avec son compagnon.
3. Un serpent attiré par l'odeur de la plante se glissa furtivement hors de son trou.
4. Monte te promener sur les remparts !
5. Grâce à la plante, on peut retrouver sa vitalité.
6. La mer est extrêmement profonde à cet endroit.
7. Voici la plante qui guérit de la peur de la mort !
8. Maintenant il est impossible de retrouver cette plante.

4 Entoure en rouge les 5 verbes conjugués de ce texte.

/5

Gilgamesh et UrShanabi partirent alors pour Uruk. Après deux cents kilomètres, ils mangèrent ; après trois cents autres, ils bivouaquèrent. Gilgamesh aperçut un trou d'eau fraîche. Il plongea pour s'y baigner.

Adaptation d'un extrait de la 11<sup>ème</sup> tablette de Gilgamesh, Ed. Belin & Gallimard