

Texte 9 :

Textes : Anne-Marie Samoun
 Illustrations : Carinne Duquenne
 (Première partie)



- 1 Benoît était le fils du seigneur du château de Bonnac. Pour devenir à son tour seigneur, il devait apprendre à manier les
 5 armes et à monter à cheval. Benoît était malheureux car il détestait se battre. Par contre, il adorait les animaux et comprenait leur langage. Ses meilleurs amis étaient son cheval Marata et un chien de chasse, Pito. Pito lui avait confié
 10 qu'il avait horreur de la chasse et qu'à cause de cela, les autres chiens ne l'aimaient pas.

- Un matin, alors qu'il venait tout juste d'avoir seize ans, son père le fit venir et lui dit : « Le puissant seigneur d'Hortemart organise un tournoi et offrira la main de sa fille au vainqueur.
 15 Remporte ce tournoi, nous avons besoin de cette alliance pour mieux protéger notre château contre les barbares. L'avenir de Bonnac en dépend. » Benoît était désespéré. Comment remporter ce tournoi, lui, médiocre combattant qui ne voulait blesser personne ?
- 20 C'était le jour du tournoi. L'écuyer avait aidé Benoît à revêtir son armure. Pour se donner du courage, Benoît avait parlé à son cheval qui lui avait promis de l'aider.

- Au signal, Marata partit au triple galop et Benoît, la lance en avant, ferma les yeux et retint son souffle. Au moment où il
 25 croisait son adversaire, son cheval fit un écart, ce qui empêcha Benoît d'être atteint par la lance adverse. Son cheval lui sauva ainsi plusieurs fois la vie, mais Benoît fut hué par le public et disqualifié. Son père était furieux et honteux.

On annonça le lendemain que la princesse d'Hortemart,
30 qui se promenait à la lisière du bois venait d'être enlevée
par le terrible dragon qui habitait la grotte de la forêt. Le
Seigneur d'Hortemart promit la main de sa fille non plus au
vainqueur du tournoi, mais à celui qui la ramènerait.

Deux chevaliers partirent mais aucun ne revint vivant. Benoît
35 décida de tenter sa chance. Avec Pito à ses côtés, il
chevaucha jusqu'à l'entrée de la grotte. Le dragon dormait,
mais d'un seul œil. Benoît s'assit devant lui sans bouger, il
n'avait aucune arme.

Le dragon fut surpris de voir que ce chevalier ne cherchait
40 pas à le tuer.

Benoît parla alors au dragon et lui demanda pourquoi il
avait enlevé la princesse. Le dragon lui expliqua qu'il en avait
assez d'être toujours seul et voulait tout simplement de la
compagnie. Pito léchait les pattes du dragon et voulait jouer
45 avec lui. Benoît proposa donc un marché : « Laisse moi
ramener la princesse et prend mon chien qui veut rester
avec toi et sera pour toi un bon compagnon. » Le dragon,
qui semblait apprécier son nouvel ami le chien, accepta.

Benoît repartit avec la princesse. Les
50 deux jeunes gens tombèrent amoureux.
Benoît fut accueilli en héros, il épousa la
princesse et sut faire régner la paix et la
prospérité au château.



Les chevaliers

Niveau 2

Les chevaliers étaient des nobles, de l'époque du Moyen-âge. Ils étaient les soldats du roi qui les appelait quand il le souhaitait pour la guerre. Lorsqu'ils n'étaient pas à la bataille, ils s'occupaient de leurs domaines, et participaient à des tournois contre d'autres chevaliers pour s'entraîner.

Leur vie était meilleure que celle des paysans et des artisans, mais ils risquaient de se blesser ou de mourir au combat.

1 - La formation du chevalier

Vers 10 ans, un fils noble doit quitter le château de son père pour aller apprendre son métier chez un seigneur qui est son suzerain. Il est d'abord page : il rend des services, c'est le messager des chevaliers et des dames. Puis il devient écuyer : il porte alors les armes d'un chevalier à la bataille.

2 - Adoubement d'un chevalier

Lorsqu'il est prêt, l'écuyer devient chevalier en prêtant serment à son suzerain ou au roi. Il promet fidélité et de défendre son suzerain et ses terres. En retour, il reçoit son épée de chevalier, son étendard (drapeau) et parfois des terres (fief). Après cette cérémonie, ont lieu une messe et une grande fête.

3 - L'équipement du chevalier

Pour se protéger des lances et des épées, le chevalier porte des protections en métal. Au début il portait une cotte de maille (un long pull fait de mailles de métal). Puis il a une armure complète ainsi qu'un heaume (casque) avec une visière. Son bouclier s'appelle un écu, et il a fait peindre dessus les couleurs et les symboles qui le représentent (son blason).

4 - Les tournois

Lors d'un tournoi, le chevalier se bat pour s'entraîner et pour son honneur. Il espère être reconnu pour son courage et ses qualités. Il veut parfois aussi impressionner une dame.

Il existe plusieurs épreuves : dans l'une, le chevalier doit prouver son adresse sur son cheval au galop, en récupérant des anneaux fixés très haut avec sa lance.

Dans une autre, les chevaliers sont à cheval de chaque côté d'une barrière et doivent renverser leur adversaire avec leur lance. Parfois, l'un d'eux est blessé.



Les dragons

Niveau 2

Au moyen-âge, les hommes croient en l'existence de ces créatures extraordinaires. Il les décrivent et les représentent assez souvent aussi bien dans les églises que sur les tapisseries.

1 - Le corps

Le dragon possède une large tête, un long cou, de grosses pattes, une queue puissante et de larges ailes. Les os du dragon sont très forts, mais aussi très légers. La mâchoire du dragon est assez large et très puissante. Il possède deux types de dents puisqu'il est omnivore. Les dragons ont une grande espérance de vie. Il ne meurent pas de vieillesse, mais plutôt de maladie ou lors d'un combat.



2 - L'armure du dragon

La plupart des dragons ont des écailles, mais certaines sortes de dragons ont le corps recouvert d'une peau très dure.

Les écailles qui peuvent mesurer jusqu'à 20cm jouent le rôle d'une véritable armure. Un dragon adulte peut ainsi résister au coup d'épée d'un chevalier.

Le dragon peut dresser ses écailles à la verticale. Ainsi, lorsque le dragon est en colère, il peut se gonfler et étirer ses écailles afin de paraître plus imposant pour l'adversaire.

3 - Les ailes du dragon

Le dragon est une créature qui possède deux larges ailes recouvertes de cuir. Les ailes sont généralement plus grandes que le corps du dragon. Le dragon doit déployer une force incroyable pour se soulever et se maintenir en vol.

4 - Cracheurs de feu

Ce qui fait peur chez le dragon c'est sa capacité à cracher le feu. Son souffle enflammé peut réduire en cendre son adversaire en quelques instants. Certains dragons ne crachent pas le feu mais un souffle glacial capable de transformer leur adversaire en glaçon !

5 - Sens du dragon

Les dragons ont les mêmes sens que les humains : le toucher, le goût, la vue, l'ouïe et l'odorat. Mais ils ont aussi un sixième sens qui leur permet de sentir les émotions des autres. Si un humain ou un animal ressent une forte émotion, comme la peur ou la haine, le dragon la sentira très fortement même s'il ne le voit pas.

6 - La psychologie

Le dragon adulte est une créature rusée. Sa ruse lui permet de s'échapper des pièges des hommes. Les dragons adorent les bijoux et les pierres précieuses et ils connaissent parfaitement toutes les pierres précieuses. Un dragon est capable d'enlever une princesse uniquement pour pouvoir posséder ses bijoux.

Les dragons adorent les activités intellectuelles et les énigmes. Ils promettent parfois de laisser la liberté à leur prisonnier s'il répond correctement à une énigme.

7 - Lieu de vie

Le dragon ne tolère pas la pollution. Il préfère de loin les bois et l'air pur à la civilisation. Les dragons se réfugient dans les grottes ou les cavernes dont l'entrée est dissimulé par des rochers ou la végétation.

Texte 9 :
Textes : Anne-Marie Samoun
Illustrations : Carinne Duquenne
(Première partie)



Benoît était le fils du seigneur du château de Bonnac. Pour devenir à son tour seigneur, il devait apprendre à manier les armes et à monter à cheval. Benoît était malheureux car il détestait se battre. Par contre, il adorait les animaux et comprenait leur langage. Ses meilleurs amis étaient son cheval Marata et un chien de chasse, Pito. Pito lui avait confié qu'il avait horreur de la chasse et qu'à cause de cela, les autres chiens ne l'aimaient pas.

Un matin, alors qu'il venait tout juste d'avoir seize ans, son père le fit venir et lui dit : « Le puissant seigneur d'Hortemart organise un tournoi et offrira la main de sa fille au vainqueur. Tu dois remporter ce tournoi. Benoît était désespéré. Comment remporter ce tournoi, lui, médiocre combattant qui ne voulait blesser personne ?

Le jour du tournoi, Benoît avait parlé à son cheval qui lui avait promis de l'aider.

Au signal, Marata partit au triple galop. Au moment où il croisait son adversaire, le cheval fit un écart, ce qui empêcha Benoît d'être atteint par la lance adverse. Marata lui sauva ainsi plusieurs fois la vie, mais Benoît fut hué par le public et disqualifié. Son père était furieux et honteux.

On annonça le lendemain que la princesse d'Hortemart, qui se promenait à la lisière du bois venait d'être enlevée par le terrible dragon qui habitait la grotte de la forêt. Le Seigneur d'Hortemart promit la main de sa fille à celui qui la ramènerait.

Benoît décida de tenter sa chance. Avec Pito à ses côtés, il chevaucha jusqu'à l'entrée de la grotte. Le dragon dormait, mais d'un seul œil. Benoît s'assit devant lui sans bouger, il n'avait aucune arme.

Le dragon fut surpris de voir que ce chevalier ne cherchait pas à le tuer.

Benoît parla alors au dragon et lui demanda pourquoi il avait enlevé la princesse. Le dragon lui expliqua qu'il en avait assez d'être toujours seul et voulait tout simplement de la compagnie.

Benoît lui proposa alors un marché : Il repartait avec la princesse mais son chien Pito restait avec lui pour lui tenir compagnie. Le dragon accepta.

Benoît repartit donc avec la princesse. Les deux jeunes gens tombèrent amoureux. Benoît fut accueilli en héros, il épousa la princesse et sut faire régner la paix et la prospérité au château.



Les chevaliers étaient des nobles, de l'époque du Moyen-âge. Ils étaient les soldats du roi qui les appelait quand il le souhaitait pour la guerre.

Leur vie était meilleure que celle des paysans et des artisans, mais ils risquaient de se blesser ou de mourir au combat.

1 - La formation du chevalier

Vers 10 ans, un fils noble doit quitter le château de son père pour aller apprendre son métier chez un seigneur qui est son suzerain. Il est d'abord page : il rend des services, c'est le messenger des chevaliers et des dames. Puis il devient écuyer : il porte alors les armes d'un chevalier à la bataille.

2 - Adoubement d'un chevalier

Lorsqu'il est prêt, l'écuyer devient chevalier en prêtant serment à son suzerain ou au roi. Il promet fidélité et de défendre son suzerain et ses terres. En retour, il reçoit son épée de chevalier, son étendard (drapeau) et parfois des terres (fief). Après cette cérémonie, ont lieu une messe et une grande fête.

4 - Les tournois

Lors d'un tournoi, le chevalier se bat pour s'entraîner et pour son honneur. Il espère être reconnu pour son courage et ses qualités. Il veut parfois aussi impressionner une dame.

Il existe plusieurs épreuves : dans l'une, le chevalier doit prouver son adresse sur son cheval au galop, en récupérant des anneaux fixés très haut avec sa lance.

Dans une autre, les chevaliers sont à cheval de chaque côté d'une barrière et doivent renverser leur adversaire avec leur lance. Parfois, l'un d'eux est blessé.

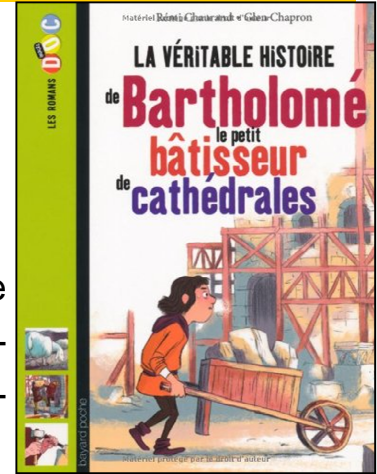
3 - L'équipement du chevalier

Pour se protéger des lances et des épées, le chevalier porte des protections en métal. Au début il portait une cotte de maille (un long pull fait de mailles de métal). Puis il a une armure complète ainsi qu'un heaume (casque) avec une visière. Son bouclier s'appelle un écu, et il a fait peindre dessus les couleurs et les symboles qui le représentent (son blason).



**Texte 9 : Bartholomé,
le petit bâtisseur de cathédrale - Rémi Chaurand
(Première partie)**

Bartholomé, jeune berger a quitté son village pour venir chercher du travail à la ville. Il passe sa première nuit à l'auberge.



Dans la salle principale de l'auberge, il y a presque autant de monde que dans les rues. Je mange en silence. L'aubergiste vient me voir et se met à me parler.

- Dis donc, gamin, t'as l'air un peu perdu. Tu n'es pas de la ville, ça se voit. Tu n'viendrais pas chercher du travail, par hasard ?

- Ah si, justement, c'est pour ça que je suis en ville !

- Alors, écoute-moi, petit. Va demain au lever du jour sur le chantier de la cathédrale et présente-toi à Guillaume, le maître tailleur de pierre. Va le voir de ma part. Je suis Jean-Marie de l'auberge Fréchet.

- Alors ça, merci ! Merci, oui ! Je le ferai sans faute !

Même pas eu besoin de chercher, et voici que le travail me tombe dessus. Travailler à la cathédrale, je ne sais même pas vraiment ce que c'est mais, pour trouver un métier, il faut essayer. Je vais commencer par une cathédrale. Je me couche en paix, demain ce sera une belle journée.

Le lendemain, je me réveille tard à cause de la fatigue de mon voyage. Alors, vite, je paie ma nuit et je file au chantier de cette cathédrale. L'aubergiste m'a expliqué le chemin.

Je commence à m'habituer à la mauvaise odeur et au bruit. En marchant dans les rues, je regarde tous ces gens. Il y a une foule immense, plus je m'approche du chantier et plus elle s'épaissit. De gros bœufs tirent un chariot rempli d'énormes blocs de pierre ; il y a des ouvriers partout, des curieux, des chiens, des canards, des poules, c'est une vraie ruche.

En arrivant enfin sur la grande place du chantier, j'ai un coup au cœur. Je me mets vite dans un petit coin pour ne pas gêner, et puis parce que j'ai un peu peur. Le bruit est vraiment fort, tout le monde crie, des dizaines d'ouvriers passent, des hommes poussent de lourds chariots. Alors je regarde calmement ce fantastique chantier, cette cathédrale qui semble monter vers le ciel.

Bien sûr, ça n'est pas terminé, mais il y a déjà de grands murs percés de larges ouvertures. Je reste un long moment à regarder. Partout, il y a d'immenses échafaudages en bois. Je n'arrive pas à savoir si j'ai envie d'aller voir de plus près, et je reste dans mon petit coin. Un gros monsieur barbu passe devant moi, s'arrête, et fait marche arrière pour revenir me voir :

- Dis donc, gamin, tout va bien ? Tu trembles comme une feuille !
- Oui, ça va, merci monsieur. Je regarde, je n'avais jamais vu un chantier comme ça avant. C'est grand...et... ça fait tellement de bruit...
- Oui, mon gars, c'est bruyant par ici. Mais tu ne devrais pas rester ici, c'n'est pas un endroit pour les gamins de ton âge.
- Ah si, je vais rester parce que je cherche du travail et j'aimerais savoir si je peux en trouver un ici. Je cherche maître Guillaume de la part de Jean-Marie de l'auberge Fréchet.

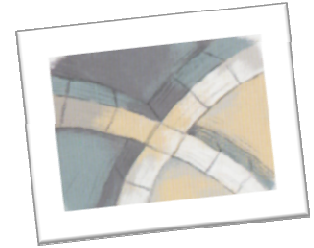
Le grand barbu se rapproche de moi :

- On peut dire que t'as de la chance, toi ! Je suis Guillaume, maître tailleur de pierre. Il n'y a que toi qui ne me connais pas par ici. Qu'est-ce que tu sais faire comme travail, tu as déjà travaillé, toi ?
- Oui, monsieur, je suis berger.
- Tu n'tombes pas trop mal, tu sais ? Il a raison le Jean-Marie, on a vraiment besoin de bras en ce moment sur le chantier ! Tu es prêt à travailler dur ? C'est bientôt la fin de l'automne, le chantier va fermer, alors il faut avancer.
- Ah ça, oui, je suis courageux et travailleur.
- Alors, écoute, tu me plais bien. Normalement tes parents devraient me payer ta formation. Mais j'ai tellement besoin de bras que je veux bien te prendre avec moi. Tu embauches le matin à 6 heures pour terminer à la nuit. Tu auras deux repas par jour et un lit pour dormir. Je te montrerai le métier et, si tu apprends vite, tu pourras devenir apprenti. Et alors, je te paierai. Reviens me voir demain matin ici même.

Près d'un feu, il y a les verriers qui fabriquent les vitraux. Ça crépite, ça chauffe, tout le monde est occupé. Tout en haut de la partie déjà construite de la cathédrale, il y a les couvreurs sur des échelles, en train de poser les plaques de plomb pour faire le toit. Bien sûr, il y a aussi des tailleurs de pierre que je regarde un long moment avec une grande attention puisque ce sera peut-être mon nouveau métier.

Texte 9 : Bartholomé, le petit bâtisseur de cathédrale
Rémi Chaurand
(Deuxième partie)

Ce matin-là, je suis debout de bonne heure et cours au chantier pour être sûr de ne pas rater mon maître. Je trouve Guillaume. Il commence la journée en rassemblant ses hommes. Ils sont cinq compagnons et apprentis.



Guillaume me confie à Pierre, le gentil Pierre qui sera chargé de m'apprendre mon nouveau métier. Pierre a beaucoup de travail, mais il prend de son temps précieux pour me montrer ses outils. À chaque fois qu'il me fait découvrir un nouvel outil, il me montre à quoi il sert et comment s'en servir. Il y a les masses, les burins, les broches, le riflard, l'équerre, le compas, le marteau têté et la laie...

Tu as retenu l'utilité de tous les outils ? me demande Pierre. Non, pas vraiment, mais je promets de bien me concentrer.

Sous mes yeux, en quelques heures, Pierre transforme un gros bloc de pierre en une magnifique clé de voûte qui va servir à bloquer les arcs de pierre d'un plafond. Moi, je lui passe ses outils. Je me demande comment il trouve la force pour tailler un tel morceau. En le regardant travailler, je remarque qu'il fait une petite marque, comme une signature, sur chaque pierre.

- C'est plus facile pour compter les pierres que j'ai taillées et connaître mon salaire, m'explique-t-il.

Il faut y aller, les charpentiers nous attendent. Charpentier, c'est un métier que je connais, il y en a un dans mon village. Ici, sur le chantier, les charpentiers ont déjà construit une partie du toit. D'en bas, il est immense ! Maintenant, grâce à la « cage à écureuil », ils vont hisser tout en haut la clé de voûte que Pierre vient de réaliser.

- Suis-moi, on monte là-haut pour installer la clé, me dit Pierre.

Pierre aide les charpentiers à ajuster la clé. Il faut faire sauter quelques éclats de pierre bien précisément pour qu'elle entre parfaitement entre les autres pierres et soutienne la construction. C'est un travail très périlleux.

Dix fois je sens mon cœur tambouriner, dix fois je crois voir Pierre glisser et tomber dans le vide. Il faut une heure et demie pour ajuster la clé. Voilà, c'est terminé.

Justement, c'est l'heure du déjeuner. Tous les ouvriers redescendent. Avec les outils de Pierre qu'il faut porter, ça n'est vraiment pas facile. Il y a du vent, trop de monde et de précipitation. Je fais très attention pour arriver en bas sans accident. Mais au moment où j'arrive au sol, j'entends un cri horrible. C'est un maçon qui a glissé et qui est emporté par sa charge. Le pauvre homme s'écrase au sol.

Cet accident m'impressionne beaucoup. Pendant le déjeuner, je n'arrive pas à avaler le repas que me tend Guillaume en essayant de me réconforter.

Et le travail reprend, avec son bruit et son agitation. Tout autour, partout, il y a de grands trous. Des hommes en sortent des sacs de terre pendant que d'autres y font passer des pierres. En m'approchant, je découvre des ouvriers qui sont en train de construire des murs sous la terre !

- Ce sont les manœuvres. Ils creusent les fondations et bâtissent les cryptes du sous-sol de la cathédrale, me dit Pierre.

Il paraît qu'il faut autant de pierres pour les fondations que pour les murs de la cathédrale elle-même. Tout ce travail que personne ne verra, enfoui sous la terre !

Cette fois-ci, Pierre me donne un riflard et me demande de gratter le mortier qui dépasse entre les pierres assemblées par les maçons. C'est dur, c'est long, ça fait de la poussière. Je frotte pendant des heures. J'y laisse toutes mes forces et toute ma sueur. Ça n'avance pas vite, ça me fait tousser et trembler de partout.

Le soir venu, épuisé, j'avale mon dîner et je m'effondre sur ma couche sans même avoir le temps de rêver à ma nouvelle vie ni à mon métier de berger.

Benoit le chevalier
Bien comprendre

1 - Qui suis-je ?

- 1 Je déteste me battre. → Je suis _____
- 2 Je veux marier ma fille. → Je suis _____
- 3 Je cherche de la compagnie. → Je suis _____

2 - Ecris des mots de la même famille.

- 1 un combattant → _____ 3 chevaucher → un _____
- 2 simplement → _____ 4 une princesse → un _____

3 - Trouve la phrase qui dit que Benoit est aidé par son cheval pendant le tournoi. Recopie-la.

4 - Qui parle ? Ecris le nom des deux personnages :

Je déteste la chasse. A cause de cela les autres chiens ne m'aiment pas.

Tu dois remporter ce tournoi !

Devenir chevalier
Bien comprendre

1 - Recopie chaque phrase en remplaçant le pronom souligné par le personnage qui convient.

Le chevalier

L'écuyer

Le seigneur

Il s'occupe du cheval et c'est lui qui porte le bouclier.

Il fait peindre son blason sur son bouclier.

Il donne au chevalier son épée, son étendard et des terres.

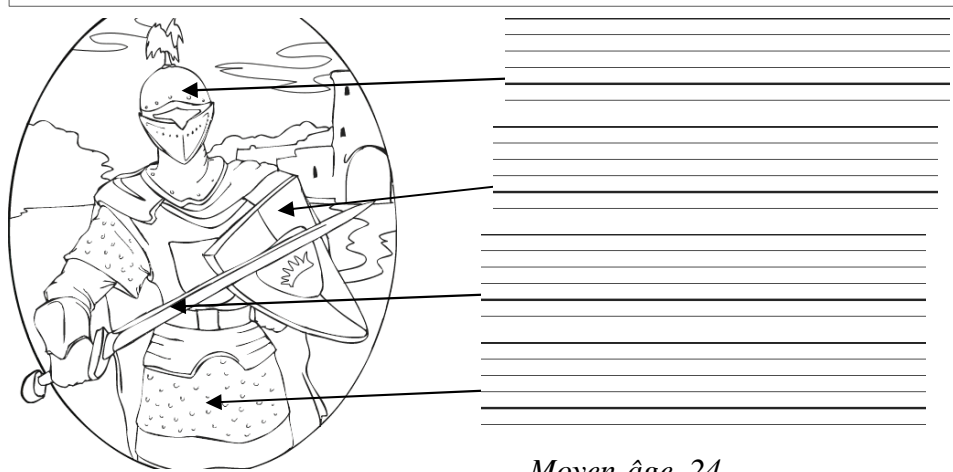
Il se bat pour s'entraîner et pour son honneur.

2 - Copie la phrase qui a le même sens que la phrase soulignée :

Le chevalier promet fidélité au seigneur.

- Il quitte le seigneur pour se marier.
- Il s'engage à obéir au seigneur.

3 - Ecris les différentes armes du chevalier : écu, cotte de maille, heaume, épée :



Benoit le chevalier
Bien comprendre

1 - Qui sont les personnages de cette histoire ?

2 - Explique ce que désire chaque personnage de l'histoire.

qu'on ne l'oblige pas à aller chasser.
que son fils gagne le tournoi.

de la compagnie.
se marier avec la princesse.

Benoît voudrait

Le dragon voudrait

Le seigneur de Bonnac voudrait

Pito voudrait

3 - Associe les mots soulignés aux personnages : Colorie selon le code couleur

Benoît

le dragon

Pito

Le dragon fut surpris de voir que **ce chevalier** ne cherchait pas à **le** tuer.

Benoît, accompagné de **son chien**, parla alors au dragon et **lui** demanda pourquoi il avait enlevé la princesse. Le dragon **lui** expliqua qu'il en avait assez d'être toujours seul et voulait tout simplement de la compagnie. **Pito** léchait les pattes du dragon et voulait jouer avec **lui**.

Benoît proposa donc un marché : « Laisse moi ramener la princesse et prend **mon chien** qui veut rester avec **toi** et sera pour toi **un bon compagnon**. » Le dragon, qui semblait apprécier **son nouvel ami**, accepta.

Les dragons, Questions :

Objectifs : S'intéresser à des êtres imaginaires et ainsi, mieux cerner l'univers médiéval .



Réponds aux questions en t'aidant du document sur les dragons.

- 1- De quoi est recouverte la peau des dragons ?

- 2 - Tous les dragons sont-ils des cracheurs de feu ?

- 3 - À quoi sert le sixième sens des dragons ?

- 4 - Quels sont les objets préférés des dragons ?

- 5 - Où vivent d'ordinaire les dragons ?



Ce que tu dois faire :

Tu es un chevalier ou une princesse du Moyen-âge et tu dois aller à la rencontre d'un dragon... Invente l'histoire.



X



X



X



X



X



X



X

Pour t'aider : En arrivant devant la grotte ... lance, épée, armure, bouclier, approcher, voler, cracher, terrible, monstrueux, imposant, effrayant, ...



Ce que tu dois faire :
 Tu dois recopier ton texte en l'améliorant et en corrigeant les erreurs d'orthographe.

→

X

→

X

→

X

→

X

→

X

→

X

→

X

→

X

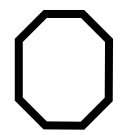
→

X



Tu fais le récit de ta rencontre avec le dragon.	1	5	10
Tu utilises les adjectifs qualificatifs et tu les accordes avec le nom.	1	5	10
Ton texte est écrit au présent sans erreurs de conjugaison.	1	5	10
2ème jet : Les erreurs d'orthographe sont corrigées.	1	5	10
2ème jet : Tu as tenu compte des remarques du professeur.	1	5	10
2ème jet : Ton écriture est bien formée, et le texte est soigné.	1	5	10

Total des points



Benoit, le chevalier



Benoit le chevalier

Benoit, le chevalier



Benoit le chevalier