

ELISABETH PRINCESSE A VERSAILLES

T13. JEUX EQUESTRES AU CHATEAU

Auteur : Annie Jay

Illustratrice : Ariane Delrieu

Editeur : Albin Michel Jeunesse

Niveau : à partir de 8/9 ans

Genre : Roman

Résumé :

Ce qu'Elisabeth redoutait le plus au monde est arrivé : Clotilde a quitté le château de Versailles pour toujours. Pour redonner le sourire à sa petite sœur, le roi Louis XVI décide alors d'organiser des jeux équestres dans les jardins royaux. Pendant trois jours, les pages s'affronteront lors de redoutables épreuves. Théo de Villebois est bien décidé à remporter la victoire... Mais Maurice, son ennemi juré, est prêt à tout pour l'en empêcher...

Mots-clés : Equitation, Amitié, Fidélité, Histoire

Mise en réseau :

- Tome 1 à 12 Elisabeth princesse de Versailles : Annie Jay
- Complot à Versailles : Annie Jay
- Les colombes du Roi-Soleil : Anne-Marie Desplat-Duc

Le mot du Festival du Livre :

Une nouvelle aventure de Madame, sœur du Roi Louis XVI, qui nous fait découvrir les jeux équestres organisés au château de Versailles. Comme dans les autres tomes, le vocabulaire est choisi, précis mais sans difficulté. Une ancienne coutume de la Cour nous est dévoilée ainsi qu'un lieu très important pour le château, les Ecuries du Roi. Un livre qui plaira sans aucun doute à tous les jeunes lecteurs avides d'histoires faisant l'Histoire.





Introduction à la lecture :

- Repérage des zones : auteur/ éditeur/titre
- Combien il-y-a-il de chapitre dans ce livre ? :
- Qui est l'illustrateur (trice) ? :
- Quel est le nom du personnage principal ? :

Rapport texte/illustrations :

Quelles informations sont données sur la couverture ? :

- Lieu de l'histoire
- Sujet
- Principaux personnages

Les couleurs sont vives comme dans toutes les illustrations du livre qui sont présentes aux moments clés du roman.

- Remarquer que les couleurs chaudes, les couleurs soutenues, les contrastes peuvent fréquemment exprimer : joie, chaleur humaine, vitalité, action, colère, violence, haine
- Remarquer que les couleurs froides, les couleurs pastel, les nuances peuvent fréquemment exprimer : calme, paix, douceur, poésie, tristesse, mélancolie, ennui, solitude...

Quelques pistes de lecture et d'exploitation ...

- Qui est l'héroïne ? Ce personnage a-t-il existé ? Quel était son surnom ?

Elisabeth de France, dite Madame Élisabeth, est un personnage historique, née le 3 mai 1764 à Versailles. Elle est le huitième et dernier enfant du dauphin Louis et de Marie-Josèphe de Saxe et la sœur du roi Louis XVI à qui elle apportera un soutien indéfectible. Elle restera à Versailles le temps de sa jeune vie, refusant de s'éloigner de son frère. Elle fut connue pour sa piété et ses actes de charité. Emprisonnée avec lui en 1792 et appelée à comparaître devant le Tribunal révolutionnaire sous la Terreur, elle fut condamnée à mort et guillotinée le 10 mai 1794 à Paris.

- Les jeux équestres à Versailles :

Pendant des siècles, les rois de France organisaient des jeux équestres qui permettaient aux chevaliers de prouver leur bravoure. Ces joutes prirent fin en 1559 pour ne revenir que près d'un siècle plus tard sous forme de parade mais sans combat. Leur coût étant trop excessif, les jeux cessent sous Louis XV et Louis XVI. C'est à cette époque qu'apparaissent les premières courses de galop.

Il est intéressant de noter que pour les Jeux Olympiques de 2024, Versailles a été choisi pour les épreuves d'équitation.

- La Grande Écurie du château de Versailles :

La Grande Écurie est un bâtiment qui se trouve à Versailles sur la place d'Armes, en face du château.

Constituant avec la Petite Écurie les Écuries royales (institution faisant travailler un millier de personnes sous Louis XIV), elle a été construite sous la direction de l'architecte Jules Hardouin-Mansart et achevée en 1682.

Dotée d'un manège, elle abritait les chevaux de chasse et de guerre du roi.

Sous l'Ancien Régime, la grande écurie se trouvait sous les ordres du Grand Ecuyer de France et abritait l'école des pages du roi, réservée aux fils des familles de la noblesse militaire dont l'ancienneté remontait à au moins 1550, ainsi que les montures réservées au roi et aux princes dont les pages assuraient le service.

Depuis 2003, l'écuyer Bartabas a investi les lieux pour y créer l'Académie équestre de Versailles :

- ✓ L'académie équestre du domaine de Versailles : https://www.youtube.com/watch?v=_BD1vRtjZE



Compréhension du texte

I. Cherche la définition/explication des mots/expressions suivants :

Page	<i>Jeune garçon, jeune homme généralement d'origine noble, attaché au service d'un roi, d'un seigneur ou d'une grande dame, pour servir d'escorte et apprendre certaines fonctions civiles et militaires.</i>
Quintaine	<i>La quintaine est un terme employé au Moyen Âge pour désigner un jeu d'adresse consistant pour un chevalier à percuter avec sa lance tendue le bouclier d'un mannequin surmontant un mât fixe ou rotatif. Ce sport médiéval est principalement destiné à entraîner les chevaliers.</i>
Fléau	<i>Arme formée d'une boule hérissée de clous reliée à un manche par une chaîne.</i>
Palefrenier	<i>Le palefrenier se charge du nettoyage des écuries et des soins quotidiens aux chevaux : nourriture, pansage, soins vétérinaires élémentaires.</i>
Manège	<i>Lieu où se pratique le dressage des chevaux et l'enseignement de l'équitation.</i>
Ecurie	<i>Lieu destiné à loger les chevaux.</i>
Stalle	<i>Dans une écurie, emplacement, non fermé, occupé par un cheval délimité par des cloisons.</i>
Etriers	<i>Anneau métallique triangulaire qui pend de chaque côté de la selle et soutient le pied du cavalier.</i>

II. Avec l'aide du texte, décrire les images et retrouver le nom des épreuves :



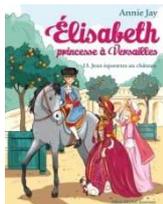
a.

b.



c.





ELISABETH PRINCESSE A VERSAILLES T13. JEUX EQUESTRES AU CHATEAU

Nom :

Prénom :

QUIZZ

Entoure la ou les bonnes réponses :

1/ Au début du récit pourquoi Elisabeth est-elle triste ?

- a) Parce qu'elle va se marier
- b) Parce qu'elle doit faire une course de cheval
- c) Parce que sa sœur part pour se marier

2/ Quel est le prénom de la sœur d'Elisabeth ?

- a) Marie-Antoinette
- b) Clotilde
- c) Angélique

3/ Que décide l'entourage d'Elisabeth pour la distraire ?

- a) Qu'elle parte rejoindre sa soeur
- b) Qu'elle prenne des leçons d'équitation
- c) D'organiser des jeux entre pages

4/ Comment s'appelle le cheval que Théo monte pour les jeux ?

- a) Forbus
- b) Phébus
- c) Patus

5/ Combien de temps les jeux vont-ils durer ?

- a) 3 jours
- b) 3 semaines
- c) 3 heures





6/ Comment s'appelle l'ennemi de Théo, page de la Reine?

- a) Monsieur de Cascade
- b) Monsieur de Fontaine
- c) Monsieur de Source

7/ Phébus semble gêné durant une course, qu'est-il retrouvé sous son sabot?

- a) Un caillou
- b) Un clou
- c) Une punaise

8/ La nouvelle gouvernante d'Elisabeth a décidé de changer quelques habitudes, lesquelles?

- a) Elisabeth doit étudier des langues étrangères
- b) Elisabeth doit se mettre au régime, apprendre à chanter, à avoir de la conversation
- c) Elisabeth doit apprendre les tables de multiplication

9/ Phébus est malade, quel légume faut-il lui donner?

- a) Des courgettes
- b) Des artichauts
- c) Des haricots verts

10/ Théo et Maurice finissent la course avec des chevaux exceptionnels, comment les appelle-t-on?

- a) Des percherons
- b) Des frisons
- c) Des pur-sang

As-tu aimé ce livre ? 😊 😐 😞





Activités transverses :

1/ Dans cette aventure, Elisabeth montre qu'elle est capable de venir en aide à son ami Théo pour le soutenir contre la méchanceté de M. de Fontaine qui est capable de tricher, de faire du mal à un animal... pour parvenir à ses fins.

- Décris ci-dessous ce que tu **as déjà fait** pour aider un(e) ami(e) :

- Décris ci-dessous ce que tu **pourrais faire** pour aider un(e) ami(e) :



Fiche enseignant /Réponses :

QUIZZ

- 1/ c
- 2/ b
- 3/ c
- 4/ b
- 5/ a
- 6/ b
- 7/ a
- 8/ b
- 9/ b
- 10/ c

II- Images



a. Course à la tête : les candidats doivent décapiter les mannequins avec un sabre (ancien jeu qui entraînait les chevaliers à la guerre) chap.5

b. Course à la bague : Un gros anneau (appelé bague) est pendu à une potence. Le candidat doit se lancer au galop et attraper la bague avec sa lance. Chap.7



c. Quintaine : La quintaine est un terme employé au Moyen Âge pour désigner un jeu d'adresse consistant pour un chevalier à percuter avec sa lance tendue le bouclier d'un mannequin ou potence surmontant un mât fixe ou rotatif.

