

Le chevalier et l'âne qui parlait

Chronique web
présentée par



Virginie Lalonde
Conseillère pédagogique
Les Messageries ADP Inc.
virginie.lalonde@messageries-adp.com



Texte

Mélissa Anctil

Illustrations

Philippe Germain

Maison d'édition

Soulières Éditeur

Année

2021

Résumé

Un âne apparaît mystérieusement devant des villageois et, à chacune de ses visites surprenantes, il impose aux gens rencontrés une nouvelle philosophie. Par exemple, il a spécifié à un habitant qu'à partir de maintenant, tout ce qui est dit qui est vrai est faux, et que tout ce qui est faux est vrai. Les habitants se laisseront continuellement bernés par ce personnage et aucun d'entre eux n'utilisera son jugement avant d'appliquer à la lettre les désirs formulés par cet âne. Un jour, un chevalier revenant d'un long voyage trouvera les agissements des autres bien particuliers. Il partira donc à la recherche de ce fameux âne aux sabots d'argent pour comprendre qui il est.

Piste d'exploration

Ce texte est très intéressant lorsqu'on veut travailler les procédés humoristiques avec les élèves, éléments sur lesquels vous pourriez mettre l'accent pendant votre lecture afin de les amener à les repérer. Profitez-en pour les noter sur un tableau d'ancrage pour qu'ils puissent s'en inspirer lors d'une autre tâche d'écriture. Étant donné que le texte est accessible, il vous est possible d'effectuer une lecture à haute voix par vous ou partagée avec les élèves. Comme pistes d'exploration, l'utilisation d'extraits pour revenir sur les éléments relatifs à la négation dans une phrase est intéressante tout comme un retour sur le schéma du récit. Il serait aussi pertinent d'en profiter pour parler de l'importance d'avoir un esprit critique avec les élèves et de les amener à réagir aux comportements des personnages présents dans le récit.

Intérêt particulier

Ce court roman est aussi pertinent pour introduire le régime seigneurial aux élèves notamment grâce au vocabulaire utilisé et au contexte historique dans lequel se déroule l'histoire.