

Le voyage de Fulmir
Thomas Lavachery

#Conte #Moyen-Âge # #nain #aventure #fantastique, surnaturel #mort, deuil #initiation, épreuve #transmission du savoir #amitié

« Il s'élança, bien décidé à laisser le blessé à son sort. Mais quand celui-ci pleura à nouveau, le nain Fulmir ressentit une pression au niveau du cœur. » p.10



Résumé :

Le nain Fulmir sent que sa fin est proche. En quelque cent soixante ans d'existence, il a eu plusieurs vies et exercé bien des métiers. Il est temps pour lui d'entreprendre son dernier voyage, celui qui le mènera au cimetière caché du peuple des nains. Il sait que, selon la tradition, il doit cheminer seul et l'âme légère, mais tout se ligue pour l'empêcher de mourir tranquille !

Lire un extrait :

<https://moveandread.com/reader/650/eea8c96e5c040a42419374249e42bc35/en?>

Intérêt pédagogique :

Le Voyage de Fulmir est un roman jeunesse médiéval plutôt atypique.

Ce livre est une invitation au voyage, à la réflexion, au sens de la vie, de la vieillesse et de la jeunesse. De nombreux protagonistes (un chien, des enfants, des soldats...) croisent la route de Fulmir le nain dont le périple sera semé d'embûches et nourri de péripéties.

Beaucoup de valeurs chevaleresques comme le courage, l'empathie, l'entraide sont mises en avant.

Les chapitres assez courts, permettent aux jeunes lecteurs d'entrer plus facilement dans la lecture du roman.

La fin reste ouverte : aux élèves d'inventer leur propre suite et fin aussi épique qu'ils le souhaitent !

Les illustrations :



Le roman est parsemé d'illustrations réalisées par l'auteur lui-même, en pleine page, au milieu du texte, en début de chapitre, ou dans des bulles qui se faufilent entre les chapitres.

Le récit commence d'ailleurs par une carte des différents duchés. Les numéros des chapitres et leurs titres sont joliment décorés de dessins en noir et blanc, tels des enluminures tout comme les numéros de pages.

Pistes de travail :

Lexique : Arrêt sur le vocabulaire chevaleresque et épique.

Lecture : Pour comprendre l'histoire : sur la carte qui figure au début du roman et qui pourra être photocopiée et grossie, placer les différentes péripéties de Fulmir et des deux enfants en les résumant en 1 phrase. Retracer ainsi la chronologie de l'histoire et le voyage de Fulmir du duché noir jusqu'au royaume de Welfriche.

Écriture : proposer une fin aux aventures de Fulmir

Histoire des arts : découvrir l'histoire de l'enluminure au Moyen-Âge ; dessiner une lettrine ; illustrer une péripétie du roman.