|  |  |
| --- | --- |
| **TITRE** | **Le mariage de Gauvain** |
| AUTEUR  | Selina Hastings – Juan Wijngaard |
| RESUME  | Le Roi Arthur, perdu dans la forêt d'Inglewood se voit poser par un Chevalier inconnu une redoutable énigme. Une femme monstrueuse et repoussante lui apportera la réponse... au prix de la main d'un de ses compagnons. Arthur est bouleversé. Comment imposer une telle épreuve à l'un des Chevaliers de la Table Ronde ? Mais toujours prêt à défendre l'honneur de son Roi, Gauvain relèvera le défi.. |
| MOTS CLES / THEMATIQUE | Chevalerie - Moyen-âge -  |
| MISE EN RESEAU | Lien pour une vidéo sur la légende arthurienne de la bibliothèque nationale de France => <https://www.youtube.com/watch?v=MVrHiyW9_XU>  |
| POINTS DE VIGILANCE  | Resituer le contexte historique du roman de chevalerie. ( relations entre les chevaliers de la table ronde, code d’honneur des chevaliers, légendes arthuriennes, rôle des épreuves …) Donner des informations sur les personnages principaux (Arthur, Guenièvre, Gauvain, Lancelot… )Interroger la posture féministe de la femme de Gauvain ( elle désire «  la liberté de choisir sa propre vie ») |
| LIENS – EXPLOITATION  | Les illustrations très précises sont un point d’appui pour aider à la compréhension car conformes au texte. Elles peuvent être étudiées en lien avec le document joint ( les enluminures : ([https://enluminures.fr/)](https://enluminures.fr/%29)).Etude du code de la chevalerie : dans quelle mesure les personnages respectent-ils ce code ? Qu’oblige-t’il Gauvain, Arthur ou Guenièvre à faire ?On pourra aussi faire le lien avec les séries parodiques sur la légende arthurienne^^Qu’est-ce qu’un chevalier ?<http://expositions.bnf.fr/arthur/pedago/telecharger/fiche_2.pdf> |

# https://revodoc.valdoise.fr/vignette.php?isbn=9782226023575&size=large

# **Chevaliers de la Table ronde**



Le roi Arthur, les chevaliers de la Table ronde et le Graal.

Les **Chevaliers de la Table Ronde** sont des personnages de la [légende arthurienne](https://fr.vikidia.org/wiki/L%C3%A9gende_arthurienne).

Le [Roi Arthur](https://fr.vikidia.org/wiki/Roi_Arthur) réunit autour de la Table Ronde ses chevaliers les plus vaillants (courageux), toujours à la recherche de l'aventure qui leur permettra de mettre en avant leur bravoure. Selon les légendes celtiques, c'est le personnage de l'enchanteur [Merlin](https://fr.vikidia.org/wiki/Merlin_l%27enchanteur) qui fait dresser la Table Ronde.

Ces chevaliers ont à la fois des **qualités physiques** (prouesse, arts des armes) et **morales** (le code moral est basé sur l'honneur, la fidélité, la bonté, la pureté, etc.). Tous les chevaliers siègent égaux autour de la Table Ronde sont au service de la paix et de la justice. En effet, ils ont pour mission de lutter contre les félonies et traîtrises, de garantir la paix et la prospérité. Leur principal objectif est d'apporter au royaume **le** [**Graal**](https://fr.vikidia.org/wiki/Graal), symbole d'immortalité. Le [Graal](https://fr.vikidia.org/wiki/Graal) est un vase sacré qui aurait contenu le sang du Christ.

Les récits de [Chrétien de Troyes](https://fr.vikidia.org/wiki/Chr%C3%A9tien_de_Troyes) sont nourris des exploits de ces chevaliers. Ces derniers y partent à l'aventure en quête d'un idéal (amour parfait, perfection) et luttent dans des épreuves aussi bien contre des ennemis (symboles du mal), que contre eux-mêmes :

* [Yvain](https://fr.vikidia.org/wiki/Yvain_ou_le_Chevalier_au_lion), qui accomplit des exploits pour reconquérir le cœur de sa Dame,
* [Gauvain](https://fr.vikidia.org/wiki/Gauvain), preux chevalier toujours en quête d'aventure,
* [Lancelot](https://fr.vikidia.org/wiki/Lancelot_du_Lac), le plus vaillant d'entre eux, amoureux de la [Reine Guenièvre](https://fr.vikidia.org/wiki/Reine_Gueni%C3%A8vre),
* [Perceval](https://fr.vikidia.org/wiki/Perceval), jeune homme naïf qui aspire à devenir un grand chevalier.

Dans ces récits, les chevaliers sont confrontés à des éléments merveilleux : des objets aux pouvoirs prodigieux (anneau d'Yvain), des lieux enchantés (château du roi Pêcheur), de terribles dragons à combattre. Les chevaliers font la preuve de leurs capacités morales et physiques à travers des combats épiques et glorieux. Mais le chevalier est aussi un envoyé de Dieu pour lequel il réalise une mission. Ainsi, la Quête du Graal, reste la plus célèbre.

La forêt
Lieu des errances héroïques, la forêt est un espace de l’étrangeté, où le chevalier côtoie des fontaines fabuleuses, des châteaux d’étapes, des passages redoutables à franchir (les ponts sont très nombreux), des forteresses frappées de coutumes barbares. Elle est très peu décrite car elle est avant tout symbole du désordre du monde, de l’irrationalité naturelle, du surprenant. Le merveilleux y règne : fontaine dont l’eau bout tout en demeurant froide, hommes décapités qui replacent leur tête sur leurs épaules, tombes qui parlent... Tout un monde féerique qui rattache le roman arthurien
à l’univers celtique.
La forêt est aussi un lieu d’expériences vécues car les branches fouettent le visage lorsque le
sentier est trop étroit. Il peut y faire très chaud ou très froid ; le chevalier peut y dormir, il peut
trébucher sur les pierres des chemins (Galehaut dans la forêt Glorinde).
Tout ce qui est clair est beau et bon au contraire des espaces d’obscurité, où le chevalier peut
se perdre au milieu des périls qui le guettent.
C’est pourquoi, comme l’écrit Jacques Le Goff : « La forêt et la nuit emmêlées sont le lieu de
l’angoisse médiévale [...] Un grand manteau de forêts et de landes trouées de clairières
cultivées plus ou moins fertiles, tel est le visage de la chrétienté, semblable à un négatif de
l’Orient musulman, monde d’oasis au milieu de déserts. » (L’Imaginaire médiéval, Paris, 1985,
p. 59-75) Lorsque le christianisme advient en Europe, il le fait au détriment des arbres,
refuges des fées, des magiciens et d’autres créatures de l’imaginaire populaire. C’est aussi
le domaine des bêtes et des gens de mauvais aloi, des loups et des brigands. Pourtant, plus
qu’à ces périls réels mais limités, c’est à des terreurs imaginaires que le paysan médiéval
associe l’univers forestier. Seuls les ermites et les chevaliers errants, c’est-à-dire des gens qui
fuient le monde par vocation ou par obligation, sont assez « fous » pour s’y confronter.