

Béatrice l'intrépide et le délicieux François les Bas Bleus

Matthieu Sylvander & Perceval Barrier



Si Béatrice l'Intrépide a choisi la profession d'Héroïne Solitaire, ce n'est pas pour s'encombrer de deux casse-pieds. Depuis qu'elle a croisé le joueur de fifre François les Bas Bleus et ce diable de Jean-Claude, ces boulets ne la quittent plus d'une semelle. Et sympathiques avec ça : ils ne demandent qu'à lui venir en aide ! Eh bien, soit. Pendant qu'elle ira combattre des hordes de monstres, ils n'auront qu'à s'occuper du ménage et des courses. Et tant pis s'ils font des bêtises dès qu'elle a le dos tourné...

↳ [Présentation du livre sur le site de l'école des loisirs](#)

SOMMAIRE DES PISTES

1. [C'est quoi, un héros ?](#)
2. [Le joueur de pipeau](#)
3. [Réfléch'lire](#)
4. [Carte d'identité](#)
5. [Oralisons](#)
6. [Développement](#)
7. [Béatrice](#)

✉ Contactez-nous : web@coledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisations Commerciales - Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

1. C'est quoi, un héros ?

Béatrice a choisi la profession d'héroïne... solitaire !

Mais qu'entend-on par héros ou héroïne ?

Ce livre va nous permettre de faire le point sur les représentations qu'ont les enfants d'un héros. Après un moment de réflexion, demandez-leur de noter sur une feuille les personnages de fiction qu'ils considèrent comme des héros. Et pourquoi pas aussi les personnages réels qu'ils considèrent comme tels.

Inscrivez ces noms au tableau et ensemble, discutez de leur pertinence, pour arriver à une sorte de définition du héros. Quelles sont ses qualités ? Ses missions ? Ses pouvoirs ? Les valeurs qui l'animent ?

Quelques sortes de héros

Les super-héros

Ce sont ceux qui font rêver. En effet, les super-héros ont une double existence : celle de la vie courante, où ils ne se distinguent pas et n'ont aucun pouvoir particulier, et celle de la vie héroïque, dans laquelle ils se métamorphosent. Ils ont alors des pouvoirs hors du commun qui leur permettent d'affronter le Mal. On pense à Superman, Spiderman, Batman, Flash Gordon... sans oublier les filles comme Wonder Woman ou Cat Woman. Lorsqu'ils sont en possession de leurs pouvoirs spéciaux, ces super-héros portent un costume, souvent coloré, et un masque qui garantit leur anonymat.

Ces super-héros (ou héroïnes) doivent combattre l'injustice, sauver des vies humaines, sauver le monde d'un danger imminent.

Les héros d'aventures

Il y a les héros d'aventures comme Indiana Jones, James Bond, Sherlock Holmes, Tintin ou Tarzan... Ceux-là font preuve de force et de courage pour affronter les dangers qui menacent leur vie ou celle de leurs amis, mais cela se passe dans le monde réel. Ils combattent les méchants et les personnes mal intentionnées. Mais, contrairement aux super-héros, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes, sur leurs forces, leur intelligence, leur intuition...

Le héros d'aventures est souvent masculin, sans véritables attaches, solitaire comme souhaite l'être Béatrice !

Les héros d'aventures existent aussi dans la vie réelle. Ce sont les explorateurs, les sportifs en solitaire...

Le héros antique

Difficile de ne pas parler des premiers héros, ceux de l'antiquité : Ulysse, Hercule ou Achille pour ne citer qu'eux. Ce sont les premiers super-héros !

Ulysse prend part à la guerre de Troie avant de rentrer chez lui, à Ithaque. Il lui faudra vingt ans pour accomplir ce voyage de retour semé d'embûches.

Hercule est un demi-dieu, d'une force remarquable, qui lui permettra d'accomplir les douze travaux qui lui sont imposés.

Achille est un guerrier presque invulnérable, qui participe, lui aussi, à la guerre de Troie.

En savoir plus :

[Ulysse aux mille ruses](#) d'Yvan Pommaux

[La jeunesse d'Achille](#) de Jean-Marie Ruffieux

Plus d'activités :

Un « powerpoint », [présentation de la BnF](#) pour en savoir plus sur les héros

Des [propositions pédagogiques](#) de la BnF autour du héros.

2. Le joueur de pipeau

Le conte

Finalement François va se révéler plus précieux qu'il n'en a l'air. À l'aide de son pipeau, il va éliminer les rats de la ville. Cette histoire n'est pas sans rappeler l'histoire du joueur de flûte de Hamelin, conte des frères Grimm que vous trouverez en [annexe](#).

Mais voici aussi en chanson (Hugues Aufray) [une version de ce même conte accompagnée d'un dessin animé](#).

Et [une autre version](#) animée un peu particulière.

On peut comparer ces différentes versions et voir ce qui leur est commun et ce qui diffère, ou encore simplement les écouter pour le plaisir...

L'instrument

On parle de pipeau mais on pourrait aussi parler de flûte, de flageolet, de fifre... Il en existe beaucoup du même genre, avec chaque fois une petite spécificité et un son un peu différent. Voici l'occasion de les écouter. Mais si l'occasion se présente, pourquoi ne pas amener différentes sortes de flûte en classe et les observer, les essayer...

La flûte :

C'est le terme générique désignant un instrument à vent formé d'un tube percé de trous. Il peut y en avoir de différentes tailles ou grosseurs.

Par exemple : [la flûte à bec](#).

Le pipeau :

C'est une [petite flûte à bec](#).

Le fifre :

C'est une petite flûte en bois au son aigu, que vous retrouverez dans [ce tableau de Manet](#) et [ici en détail](#).

Le flageolet :

C'est une [flûte droite comportant plusieurs tuyaux](#).

3. Réfléch'lire

On pourrait partir des titres de chapitre pour entrer dans la compréhension du roman.

En effet, ces titres sont particulièrement intéressants. On peut les utiliser avant et/ou après la lecture du chapitre.

- Ainsi, le premier chapitre est introduit de la façon suivante :

*Béatrice l'intrépide fait la connaissance
De François les Bas Bleus,
Elle s'en serait bien passée.*

Que nous annonce cette introduction ? Que peut-on savoir et qu'ignore-t-on avant la lecture ?

On sait que Béatrice va rencontrer un certain François mais on ne sait

pas pourquoi il s'appelle « les Bas Bleus » (on peut faire des hypothèses) ni pourquoi elle s'en serait bien passée (idem). Cela signifie que ce n'est pas au départ un ami.

Après la lecture :

On sait pourquoi il s'appelle ainsi (il porte simplement des bas bleus) et pourquoi Béatrice ne l'adore pas vraiment (il est trop bavard et apparemment maladroit).

Il s'agit donc de former des hypothèses avant la lecture, de lire le chapitre en ayant à l'esprit la vérification à faire de ces hypothèses, et ensuite de confronter ce que l'on apprend à ce que l'on imaginait. Ces stratégies de lecture sont primordiales pour développer le savoir-lire.

- Chapitre deux :

On apprend que deux nouveaux personnages vont faire leur apparition : le diable et une princesse. Chacun fait des hypothèses sur la (les) rencontre(s).

Après lecture, on compare les hypothèses avec la version de l'auteur. On procède de même après lecture de chaque chapitre.

- Chapitre trois :

Que sont les « boulets » que Béatrice se colle aux pieds ? Qu'est-ce qu'un « boulet » ? Pourquoi les appelle-t-elle ainsi ?

- Chapitre quatre :

Qu'est-ce qu'un troll ? Où se situe l'ouest ? Pourquoi parle-t-on d'un bateau ?

- Chapitre cinq :

Que peuvent bien venir faire des ogres dans cette histoire ? Et pourquoi parle-t-on d'un changement de costume ?

- Chapitre six :

Qu'est-ce qu'un loup-garou ? Que peut-on conclure du fait que ces ennemis viennent « au sud » ? Quelles ont été les tactiques utilisées par Béatrice jusqu'à présent, et que pourrait-elle bien faire ?

- Chapitre sept :

Où est donc l'est ? Que peut-on imaginer ?

- Chapitre huit :

À quoi va servir le fifre ?



- Chapitre neuf :

Connaissant Béatrice, peut-on dire pourquoi elle aspire à être seule ?

4. Carte d'identité

De nombreux personnages vont croiser la route de Béatrice mais nous retiendrons surtout François, Jean-Claude, le roi et la princesse Hermine.

Les élèves sont invités à compléter tout au long de leur lecture la carte d'identité de chacun de ces personnages. Ils les caractériseront à l'aide d'éléments concrets mais aussi en interprétant leurs agissements.

1. **L'identité** : elle est constituée par le nom, le prénom, le sexe, l'âge, la nationalité, la profession, l'état-civil... du personnage. Tout ne sera pas nécessairement complété mais ce sera l'occasion d'apprendre quelques mots comme « célibataire » ou « état-civil ».

2. **Le physique** : les caractéristiques physiques peuvent concerner l'aspect global du personnage (stature, silhouette, allure générale) ou un détail comme ses yeux ou ses cheveux.

3. **Les traits de caractère** : ces caractéristiques ne sont pas toujours explicitées par l'auteur. C'est au fil de l'histoire que le caractère du personnage se révèle à travers ses actions ou ses paroles.

Vous pouvez constituer avec les élèves des réservoirs de mots pour les deux derniers points.

5. Oralisons

Deux passages de l'ouvrage se prêtent particulièrement bien à l'oralisation : les deux dialogues entre le chambellan et Béatrice. Le roi se mêle ensuite à la conversation.

Mais d'abord, qu'est-ce qu'un chambellan ? À quoi sert-il ?

Les élèves peuvent chercher une voix qui pourrait convenir à ce personnage précis ainsi qu'une voix qui pourrait convenir à Béatrice. Selon leur caractère et leurs motivations, les voix seront bien différentes : un peu précieuse pour le chambellan, lassée puis enthousiaste pour Béatrice.

Les personnages ne se voient pas puisque la conversation est téléphonique. Ils peuvent être installés de part et d'autre d'un banc, regardant chacun devant soi... Mais avant de proposer une mise en scène, laissez les enfants réfléchir. Vous pouvez constituer plusieurs groupes qui viendront jouer

la scène selon les modalités qu'ils auront définies : ton des répliques, disposition dans l'espace et, pourquoi pas, décor ou musique (en direct ou enregistrée).

Et si vos élèves ont de l'imagination, pourquoi ne pas les inviter à créer d'autres dialogues entre le chambellan et Béatrice. Il pourrait lui proposer d'autres missions, qu'il reste à imaginer!

6. Développement

À la page 45, l'auteur passe sous silence le combat de Béatrice contre les trolls. C'est l'occasion de demander aux élèves de raconter ce combat. Ils peuvent s'aider du combat contre les morts-vivants mais ils devront penser à la spécificité des trolls.

Les différentes versions risquent d'être bien amusantes !

7. Béatrice

Retrouvez Béatrice dans sa première aventure : *Béatrice l'intrépide*

Et quelques titres des mêmes auteurs :

[Manoel, le lecteur de la jungle](#)

[Qui veut aider Ali Baba ?](#)

[3 contes cruels](#)



Le joueur de flûte de Hamelin

La vie était facile pour les habitants d'Hamelin en Allemagne. Les pauvres n'étaient pas trop pauvres, et les riches avaient beaucoup plus que nécessaire. Au lieu d'être contents, ces gens se montraient égoïstes, et ne pensaient qu'à festoyer. Les parents trouvaient que les enfants leur causaient trop de soucis. C'est alors qu'un horrible événement eut lieu à Hamelin...

En cette veille de Noël 1283, les habitants étaient en plein préparatifs de la fête. Partout on pouvait humer les effluves de jambons et de dindes en train de rôtir, de gâteaux et de tartes en train de cuire. Au milieu de tout ce remue-ménage, personne ne remarqua un rat qui se faufilait à travers les portes de la ville. Il fut suivi d'un autre, puis d'un autre.

Au bout de cinq minutes, il y avait une centaine de rats, au bout d'une heure ils étaient plus d'un millier. Et bientôt, la ville entière fut envahie. Les rats se glissaient sous les portes, grimpaient le long des gouttières, et tombaient en grappes dans les cheminées. Les gens essayèrent vainement de sauver quelque nourriture, mais les rats dévoraient tout. Bientôt il ne resta plus rien des préparatifs de la fête.

Au matin de Noël, les rats étaient partout : dans les armoires, sous les lits, dans les chaussures, et jusque dans les berceaux. Épouvantés, les gens se rendirent à l'Hôtel de ville pour demander au maire de faire quelque chose. Lors d'une réunion d'urgence, le maire et ses conseillers mirent au point un plan à base de pièges et de poison pour débarrasser Hamelin des rats.

Hélas, les rats se montrèrent si malins et si vigoureux qu'ils évitèrent les pièges et dévorèrent le poison comme si c'était du sucre.

Le troisième jour, il n'y avait plus rien à manger. Alors les rats dévorèrent les oreillers, les livres, les chaises et les tables. Ils poursuivaient les chiens et tuaient les chats. Ils mordaient les gens dans leur lit, et personne ne pouvait plus dormir. Celui qui voulait s'habiller découvrait des rats nichés dans ses chaussures. Désespéré, le maire décida finalement d'offrir mille pièces d'or à la personne qui pourrait débarrasser la ville de ce fléau.

Le quatrième jour, un étranger arriva à Hamelin et demanda à voir le maire :

- J'ai entendu dire que vous offriez mille pièces d'or à celui qui délivrerait la ville de ses rats.

Le maire demanda :

- Cela est vrai, mais qui êtes-vous ?

- On m'appelle le Joueur de flûte. Je sais comment vous aider.

- Très bien, acquiesça le maire, si vous pouvez nous débarrasser des rats, vous toucherez la récompense.

L'étranger quitta l'Hôtel de ville et se dirigea vers la place du marché. Il commença à jouer une étrange mélodie sur une simple flûte en bois. Dès les premières notes, les rats cessèrent de manger pour écouter la chanson du Joueur de flûte. Puis, d'un même mouvement, tous accoururent des ruelles, détalèrent des maisons, et s'élançèrent hors des boutiques pour venir se rassembler autour de lui.

Bientôt, la place du marché fut envahie de centaines de milliers de rats jouant toujours, l'étranger se mit à marcher à travers la ville. Les rats le suivirent et franchirent derrière lui les portes d'Hamelin.

Lorsqu'il atteignit les berges de la rivière, le Joueur de flûte s'immobilisa sans cesser de jouer de son instrument. Poursuivant leur galop, les rats se précipitèrent dans la rivière. Quand l'homme arrêta de jouer, tous les rats d'Hamelin sans exception avaient été engloutis. Les gens se mirent à chanter et danser de joie, les cloches de la ville carillonnèrent à toute volée.

Mais tout le monde avait oublié le Joueur de flûte, et lorsqu'il réapparut aux portes de la ville, le sourire du maire s'effaça. - J'ai tenu ma promesse, dit l'étranger, veuillez me donner les mille pièces d'or.

- Ah ! répondit le maire, vous voulez dire les cinquante pièces d'or. Tenez, les voici.

- Nous étions d'accord pour mille, pas pour cinquante, répartit le Joueur de flûte, ne manquez pas à votre promesse.

- Vous croyez que nous allons vous donner mille pièces d'or pour avoir joué un petit air de rien du tout sur votre flûte ?

- Cela ne vous a guère demandé de travail. Je vous offre cinquante pièces d'or, c'est à prendre ou à laisser !

Le Joueur de flûte fixa froidement le maire

- Vous allez regretter ceci, dit-il, et il le quitta sans prendre la récompense.

Les semaines passèrent et la vie reprit à Hamelin comme avant. La ruse du maire avait fait économiser mille pièces d'or à la ville, et c'est le seul souvenir que les gens gardaient du Joueur de flûte.

Mais un matin, les habitants entendirent les doux accents d'une flûte, et ils comprirent que l'étranger était de retour. Comme il jouait son étrange et merveilleuse mélodie, tous les enfants d'Hamelin se rassemblèrent autour de lui en chantant, riant et dansant.

Leurs parents tentèrent de les retenir, mais ils étaient sous le charme de la musique du Joueur de flûte. Sans la moindre crainte, les enfants suivirent l'étranger. En procession, ils franchirent le pont sur la rivière et disparurent derrière les montagnes. Ni le Joueur de flûte ni les enfants ne réapparurent jamais à Hamelin.

Mais depuis ce jour-là, lorsque le vent souffle de derrière les montagnes, l'on peut entendre des rires d'enfants heureux.