

Le Tour de Gaule d'Astérix : corrigé du guide pédagogique

Activité 1 - Pour entrer dans la lecture ...


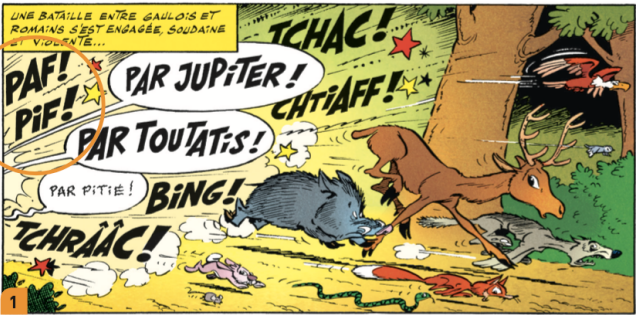
1) a) Les élèves sont invités à définir la bande dessinée avec leurs propres mots. On pourra orienter leur réponse en leur demandant de comparer la bande dessinée avec la littérature ou avec le cinéma. On peut s'appuyer sur les lectures personnelles des élèves pour leur demander d'affiner leur définition, en identifiant différents genres de bande dessinée (aventure, humour, fiction historique, science-fiction, manga).

case (ou vignette)

QU'EST-CE QU'UNE BANDE DESSINÉE ?



Planche 3

onomatopée





1 2

bande





3 4

cartouche (ou récitatif)



5 6

bulle (ou ballon, phylactère)



7 8

dessin indiquant un mouvement

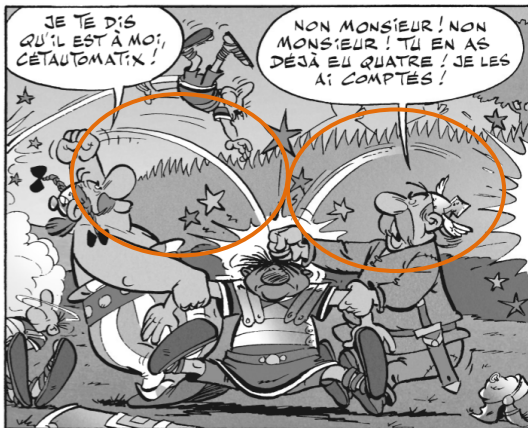
numéro de la planche

51

3)

- A. Planche
 - B. Bande
 - C. Case (ou vignette)
 - D. Cartouche (ou récitatif)
 - E. Bulle (ou ballon, phylactère)
 - F. Onomatopée
1. Image délimitée par un filet noir ; l'ensemble de ces images forme une planche.
 2. Encadré commentant l'action.
 3. Lettres qui imitent un bruit, un son.
 4. Suite de plusieurs cases, qui se lit de gauche à droite.
 5. Nom donné à une page de bande dessinée.
 6. Espace entouré d'un trait, qui rapporte les paroles ou pensées des personnages.

4) a)



b)



5) a) Astérix et Obélix sont debout sur un char, le bras levé, comme pour saluer les lecteurs ; ils ont l'air enthousiastes. Les chevaux qui tirent le char sont lancés au galop. L'ensemble donne une impression de mouvement et semble promettre aux lecteurs de l'album que ces aventures seront pleines d'action, d'énergie et de rebondissements.

b) On encourage ici les élèves à formuler des hypothèses de lecture : le sac d'Obélix peut contenir de l'argent, des victuailles, un mystérieux objet ...

c) Le char semble rouler sur un nuage d'étoiles. Ce dessin peut symboliser différentes choses : les deux héros suivent peut-être la route qui mène à un trésor (les étoiles représenteraient de l'or), ou bien le chemin de la victoire.

6) Les élèves pourront formuler différentes hypothèses : les deux amis recherchent un trésor ou une personne disparue ; ils poursuivent un ennemi ; ils cherchent à rassembler des Gaulois de diverses régions pour combattre les Romains ...

Le titre de l'album, *Le Tour de Gaule d'Astérix*, est une allusion à une compétition sportive très célèbre en France : laquelle ? Les concurrents se déplacent-ils en char ?

Le titre de l'album est une allusion au Tour de France, une compétition sportive durant laquelle les participants se déplacent à vélo.

Activité 2 - Comment créer une bande dessinée ?

1) Les élèves réfléchissent par eux-mêmes en effectuant une comparaison entre les documents. Un travail en groupe peut leur permettre de confronter leurs idées et d'échanger des indices.

2)

Etape 1	La recherche documentaire : quel était le nom latin des villes ?	Document C
Etape 2	La sélection des villes que traverseront les héros de l'histoire.	Document F
Etape 3	Le scénario (ou synopsis ; l'histoire est racontée dans un long texte entièrement rédigé).	Document B
Etape 4	Le découpage (l'histoire est racontée dans plusieurs textes courts, case par case).	Document E
Etape 5	Le dessin (les cases et leur contenu sont dessinés au crayon, puis à l'encre)	Document A
Etape 6	La mise en couleur.	Document D

3) a) Celui qui a rédigé le texte est René Goscinny ; celui qui a réalisé les dessins est Albert Uderzo.

b) Celui qui rédige le texte s'appelle le scénariste.

Deux messages personnels se sont glissés dans le découpage de la planche 29 : trouvez-les ! Pourquoi l'auteur du texte se présente-t-il comme un « vieux copain » pour le dessinateur ?

Le scénariste a glissé les deux messages suivants pour le dessinateur : « Alors, Bébert, j'suis pas un vieux copain ? » et « Un bon, chouette, gros vieux copain ? ». Le surnom « Bébert » est celui d'Albert Uderzo. Si René Goscinny se présente comme un « vieux copain » pour Albert, c'est parce qu'il lui demande d'insérer deux cases entièrement noires dans la planche : ces deux cases seront faciles à réaliser pour le dessinateur !

Activité 3 - Quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ?

Le schéma narratif

1) Retrouvez chaque étape du schéma narratif dans « Le Tour de Gaule d'Astérix », en répondant aux questions.

Etapes du récit	Questions	Planches de l'album correspondantes
La situation initiale	<ul style="list-style-type: none"> - Au début de l'album, les Romains jouent, font la sieste, lavent le linge ... Du côté des Gaulois, Astérix épluche des pommes de terre et un villageois transporte du foin sur une charrette. - Les mots « paisiblement » (planche 1) et « paisible » 	n°1 à 2

	(planche 2) montrent que leurs habitudes n'ont pas encore été perturbées.	
L'élément déclencheur (ou perturbateur)	Astérix et Obélix entreprennent leur voyage suite à un défi lancé par Fleurdelotus. Ce dernier prétend les enfermer dans leur village. Les Gaulois veulent montrer qu'ils peuvent aller où bon leur semble. Désormais, la mission des deux amis sera de faire le tour de la Gaule et de rapporter une spécialité de chaque région, pour prouver qu'ils s'y sont rendus.	n°3 à 5
Le déroulement	- La première étape de leur voyage a lieu à Rotomagus (Rouen). - La dernière ville dans laquelle ils se trouvent avant de rentrer chez eux est Gésocribate (Le Conquet). - Le plus souvent, ils doivent échapper à une patrouille romaine qui tente de les arrêter.	n°6 à 42
Le dénouement	Avant de rentrer dans leur village, les deux amis doivent vaincre une dernière patrouille de Romains qui surveille la barrière construite autour de leur village. Fleurdelotus est invité au village, où il reçoit un coup de poing qui l'étourdit.	n°43 à 44
La situation finale	À la fin de l'album, les héros partagent un festin avec les autres villageois.	n°44

Un chemin tracé d'avance ?

- 2) a) Ces deux cartes ont permis aux auteurs de l'album de définir le « plan » de leur histoire, de déterminer à l'avance quelles seraient les principales étapes de leur récit.
- b) Entre les deux cartes, le sens des flèches a été inversé. Sur la carte de droite figurent plusieurs villes comme Orléans, Grenoble, Nîmes, Arles, Béziers, Narbonne ... qui n'apparaissent pas sur la carte de gauche.
- c) La carte de gauche présente l'itinéraire le plus proche de celui suivi dans l'album. Mais deux villes ont disparu dans l'itinéraire final : Vesunna (Périgueux) et Caesarodunum (Tours). En effet, les auteurs avaient d'abord envisagé de faire voyager leurs héros uniquement par voie de terre ; finalement, c'est par la mer qu'Astérix et Obélix, depuis Burdigala (Bordeaux), rejoindront Gésocribate.

Le dénouement et la situation finale

- 3) Cette vignette permet de récapituler les différentes étapes du voyage des deux amis. Elle constitue une conclusion, sous forme de résumé, des aventures que le lecteur a suivies au fil de l'album.
- 4) Non, rien de nouveau n'apparaît dans le quotidien des villageois. Leur vie n'a pas changé, Astérix et Obélix retrouvent le village tel qu'ils l'ont laissé au début de l'aventure.
- 5) Dans la dernière planche, les Gaulois se réunissent autour d'une table et partagent un banquet. Cette scène finale est un motif récurrent dans la série des « Astérix », elle apparaît dans plusieurs autres albums.

Activité 4 – De la bande dessinée au récit d’aventures : comment raconter une péripétie ?

Obstacles et solutions : comment construit-on une péripétie ?

1) a)

	Planche n°	Épreuve	Moyen employé
A	7	une rencontre avec les Romains	la fuite
B	10	un accident	la force
C	14	une rencontre avec les Romains	la force
D	15	une trahison	la force
E	21	une rencontre avec les Romains	l’aide d’un autre personnage / la ruse

b) Proposition de correction :

Planche n°	Épreuve	Moyen employé
25	une rencontre avec les Romains	la fuite / la force
34	une trahison	la ruse

2) a) Proposition de correction (planche 21) – Après avoir forcé un premier barrage, Astérix et Obélix viennent d’entrer dans la ville de Lugdunum. Un peu plus loin, ils tombent sur une patrouille de légionnaires romains !

b) Heureusement, un habitant guide discrètement les deux guerriers gaulois de l’autre côté de la ville, tandis que ses amis attirent les légionnaires dans les ruelles de Lugdunum, où ils se perdent.

Comment préciser le temps et le lieu d’une action ?

3) Soudain, dans leur dos, une voix s’exclama : « Halte ! ». Surpris, Astérix et Obélix se retournèrent et aperçurent, à quelques pas derrière eux, un groupe de soldats qui les regardait d’un air menaçant. Leur chef s’écria : « Attrapons-les ! ». Aussitôt, les deux amis prirent la fuite ; à l’angle de la rue, ils tournèrent à droite, puis à gauche, et réussirent à semer leurs adversaires.

4) Proposition de correction :

Vignette 1 – Après une heure de marche, Obélix passa devant un panneau, placé au bord de la route, qui indiquait l’entrée de Divodurum. Satisfait, il constata qu’il était sur la bonne voie : « Voilà... une ville de garnison, il a dit... ».

Vignette 2 – Un peu plus tard, il aperçut, à quelques pas devant lui, un groupe de soldats qui marchaient au pas. Obélix réfléchit : « Astérix a dû être conduit en prison. Et le mieux pour trouver la prison et y entrer, c’est d’être conduit soi-même en prison... »

5) a) - Dans la planche 7, lorsqu’Obélix lui demande ce qu’ils vont faire, Astérix montre du doigt quelque chose qui se trouve hors champ. Ce procédé éveille la curiosité du lecteur, qui se demande quel moyen Astérix a trouvé pour poursuivre le voyage. Pour le savoir, il faut tourner la page.

- Dans la planche 21, un personnage interpelle les deux héros ; le lecteur ne le voit pas, car il est dissimulé par une poutre et se trouve hors champ. Seule sa main apparaît. De plus, la bulle contenant deux signes de ponctuation (« ?! ») souligne la surprise d’Astérix et Obélix.

- Dans la planche 35, c'est le dessin de deux silhouettes noires, à l'arrière-plan de l'image, qui entretient le mystère. On se demande qui sont ces deux personnages qui projettent de s'attaquer aux guerriers gaulois.

b) Proposition de correction.

- Planche 7 – Les deux amis durent sauter dans le fleuve pour échapper aux Romains. Obélix se demanda ce qu'ils allaient faire... Aussitôt, Astérix pointa son doigt vers la gauche : que venait-il d'apercevoir ?

- Planche 21 – Les Romains étaient à leurs trousses. Soudain, une voix, sur leur droite, leur ordonna de tourner dans une ruelle. Qui était-ce ? Pouvaient-ils lui faire confiance ?

- Planche 35 – Allongés sur l'herbe, au bord de la route, les guerriers gaulois dormaient paisiblement. Au même moment, deux silhouettes menaçantes s'approchaient...

Activité 5 : Comment construit-on un personnage de bande dessinée ?

Décrire un personnage en quelques mots.

1) a) - Astérix est blond, il porte une épaisse moustache. Il est coiffé d'un casque avec des ailes et est vêtu d'une tunique noire, de braies rouges et de souliers (les brogues) de couleur marron. À sa ceinture sont attachés une gourde et un glaive.

- Lucius Fleurdelotus est brun, son nez est proéminent et ses sourcils sont épais. Il porte une tunique blanche ornée d'un motif bleu (une couronne de lauriers) et une cape rouge retenue par des agrafes (les fibules). Il est chaussé de sandales blanches.

- Quatrédéusix porte une épaisse moustache rousse. Ses vêtements, usés et rapiécés, se composent d'une cape rouge dont la capuche dissimule une partie du visage, d'une tunique verte, de braies blanches et de souliers marron.

- César Labeldecadix est brun, ses sourcils sont épais, il a une petite moustache. Il porte un maillot bleu, des braies rouges à carreaux, un tablier blanc noué à la taille et des souliers marron.

- Gracchus Nenjetépus a un nez et un menton proéminents, il porte un bracelet doré, un casque doré à cimier rouge, une cape rouge retenue par des fibules. Sa cuirasse dorée est prolongée, sur les épaules et les cuisses, par des franges de cuir marron (les lambrequins). À sa ceinture est attaché un glaive. Il est chaussé de sandales blanches.

- Petilarus porte un casque en fer à cimier rouge, une tunique verte et une cuirasse en lames de fer. Il porte un glaive à sa ceinture et est chaussé de sandales marron.

b) - Astérix sourit, il a l'air heureux. Sur cette image, il serre ses mains au-dessus de sa tête : il semble se réjouir d'une victoire. Ce dessin montre son caractère jovial.

- Lucius Fleurdelotus tourne la tête, les sourcils froncés ; il fait la moue. Ce portrait reflète son caractère grincheux et désagréable.

- Quatrédéusix sourit légèrement en se frottant les mains ; ses yeux luisent dans l'ombre. Cette image laisse transparaître sa malignité et sa trahison.

- César Labeldecadix fait une grimace en levant un sourcil ; il pointe quelque chose du doigt ; avec son autre main, il semble vouloir arrêter ou refuser quelque chose. Ce dessin lui donne un air bougon et méfiant.

- Gracchus Nenjetépus, le bras droit tendu, lève l'index ; son poing gauche est posé sur sa hanche. Le dessin montre son caractère autoritaire.

- Petilarus, le poing droit posé sur sa hanche, tend la main gauche devant lui, comme pour empêcher quelqu'un d'avancer. Sur ce dessin, il a l'air ferme et décidé.

2) On peut choisir de faire travailler les élèves en groupes sur la question 1. Dans ce cas, chaque groupe peut désigner un rapporteur (qui fera un compte rendu oral sur les caractéristiques d'un personnage) et un secrétaire (qui notera les mots-clés au tableau).

L'apparence du personnage : chaque détail compte !

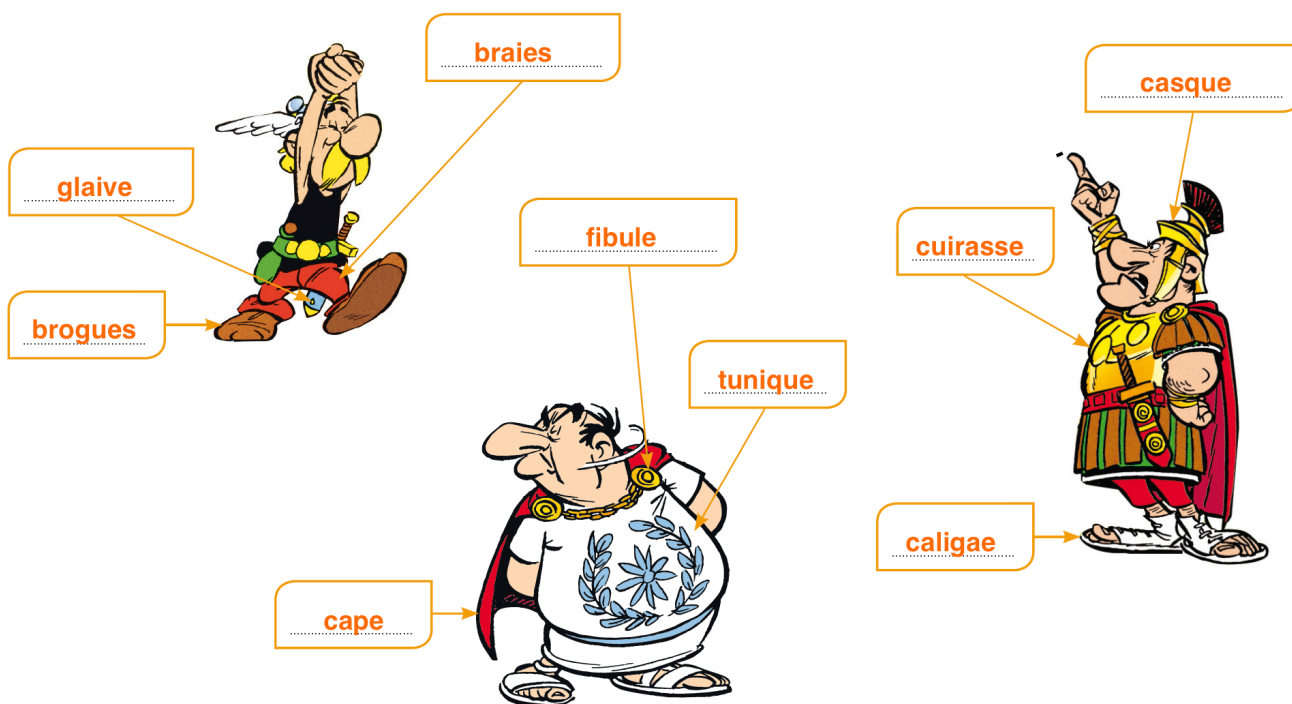
3) On comprend qu'Astérix, Quatrédésix et César Labeldecadix sont gaulois parce qu'ils portent une moustache, des braies et des souliers (brogues) en cuir. La présence d'un glaive montre qu'Astérix est un guerrier, tandis que le tablier et le torchon indiquent que César Labeldecadix est un aubergiste.

On rappellera aux élèves que ces représentations ne sont pas entièrement conformes à la réalité historique. Elles correspondent à un stéréotype, une image que les lecteurs se font des Gaulois (et des Romains) ; les auteurs cherchent avant tout à donner à leurs personnages une identité que les lecteurs reconnaîtront immédiatement.

4) On comprend que Lucius Fleurdelotus, Gracchus Nenjetépus et Petilarus sont romains, parce qu'ils ne portent ni barbe ni moustache et parce que le dessinateur reprend des éléments de costumes romains.

Lucius Fleurdelotus est préfet (il ne porte pas un costume militaire), Gracchus Nenjetépus est centurion et Petilarus est légionnaire.

5)



À quel camp appartient-il ?

6) Tous les Gaulois ne sont pas dans le même camp : certains soutiennent Astérix et Obélix ou les aident à accomplir leur mission, d'autres essaient de les en empêcher.

7)

Personnage	Quel est son rôle ?	Explication
Astérix	héros	Il utilise sa force et son intelligence pour réussir sa mission : effectuer un tour de Gaule.
Lucius Fleurdelotus	opposant	Il veut empêcher les Gaulois du petit village de circuler librement. Il est le représentant de Jules César, l'ennemi principal des deux héros.
Quatrédeusix	opposant	C'est un Gaulois qui trahit Astérix et Obélix en indiquant aux Romains où ils se cachent (<i>planche 15</i>).
César Labeldecadix	aide	Ce Gaulois accueille les deux amis dans son auberge, puis bloque le passage lorsqu'une patrouille romaine essaie de les attraper (<i>planche 27</i>).
Gracchus Nenjetépus	opposant	Ce centurion commande le camp retranché de Petibonum, qui surveille le village gaulois (<i>planche 1</i>).
Petilarus	opposant	C'est un légionnaire qui surveille un barrage sur la route menant à Durocortorum (Reims) (<i>planche 13</i>).

Le caractère du personnage.

8) Astérix est courageux, intelligent, rusé, optimiste, volontaire ... Quatrédeusix est malin, sournois, déloyal, menteur ...

9) Couples de synonymes :

adroit – habile	véreux – malhonnête	loyal – fidèle
retors – sournois	vantard – fanfaron	intègre – honnête
intelligent – fin	courageux – vaillant	irritable – irascible

10) De gauche à droite :

égoïste – individualiste glouton – gourmand chatouilleux – susceptible

11) Dans la première case, Obélix ne semble pas comprendre que c'est lui, avec Astérix, que les Romains attendent ... Cette case montre son étourderie, son caractère distrait.

Dans la deuxième case, il ne comprend pas non plus ce qu'il se passe : il ne devine pas qu'Odalix a mis un somnifère dans le plat qu'il leur a servi. Cette case montre sa naïveté.

12) Pour rendre comique le personnage de César Labeldecadix, les auteurs :

- lui ont donné l'accent marseillais, qu'ils transcrivent à l'aide de « ô » (pour marquer un « o » ouvert) et de terminaisons en « -aings »

- ont utilisé des clichés bien connus, en lui faisant boire du « pastix » (pastis) et en le faisant jouer à la pétanque

- lui ont attribué un caractère excessif et emporté. Lorsque les Romains veulent simplement l'empêcher de jouer à la pétanque, il les menace de manière féroce.

13) Réponse libre des élèves. On attend qu'ils la justifient en s'appuyant sur un épisode précis de l'album.

Comment nommer un personnage ?

14) a) Le nom « Fleurdelotus » ne correspond pas au caractère du personnage. C'est un nom qui évoque la délicatesse, la douceur, la fragilité, alors que le préfet est un homme autoritaire et irascible.

b) En choisissant ce nom, les auteurs ont eu recours à l'ironie.

15) De nombreux noms de personnages peuvent être convoqués ici. Afin d'éviter les répétitions, le professeur peut former des groupes, puis demander à chaque groupe d'expliquer les noms : des héros / des opposants romains / des opposants gaulois / des personnages qui viennent en aide aux héros.

On demandera aux élèves d'expliquer le jeu de mots et, si cela est pertinent, d'établir un lien entre le nom du personnage et son identité ou son caractère.

16) Idéfix apparaît pour la première fois dans la planche 9.

17) Réponse libre des élèves. Pour les guider, on leur rappellera qu'ils peuvent faire allusion au fait qu'il s'agit d'un chien, ou à sa taille, à sa couleur, à son caractère, au lieu où il se trouve ...

18) Les deux auteurs ont finalement retenu le nom d' « Idéfix » parce qu'il reflétait bien le caractère persévérant et obstiné du petit chien, qui suit les deux héros partout où ils vont, sans se décourager.

18) a) La périphrase « le petit guerrier moustachu » désigne Astérix.

b) Proposition de correction :

C'est devant une boutique de charcuterie qu'Obélix croise pour la première fois le chemin d'Idéfix. **Le livreur de menhirs** ne le sait pas encore, mais **le petit chien blanc et noir** deviendra son fidèle compagnon dans toutes ses aventures. Pour le moment, **le brave animal à quatre pattes**, qui ne possède pas encore de nom, se contente de suivre discrètement **le grand gaillard roux** durant son tour de Gaule. Sans relâche, des rues de Lutèce jusqu'au petit village gaulois, **le toutou obstiné** court derrière **les deux voyageurs en mission** ...

À vous de jouer !

21) Réponse libre des élèves, dans laquelle ils s'inspirent des observations qu'ils ont pu faire sur les personnages de l'album. Pour les guider, on peut leur suggérer différents métiers ou fonctions (marchand, forgeron, cordonnier, menuisier, druide, barde, gladiateur, soldat, centurion, préfet, chef de village, esclave ...).

On les encouragera à utiliser des éléments comiques dans leur fiche d'identité et leur portrait. S'ils choisissent de créer un personnage gaulois, on leur rappellera qu'ils peuvent convoquer des clichés sur les différentes régions françaises et leurs habitants. Les élèves peuvent s'aider d'une carte pour trouver le lieu d'origine de leur personnage (on peut tout à fait imaginer qu'entre deux étapes, les héros fassent un long détour par une autre région).

Activité 6 - Comment communique-t-on dans la bande dessinée ?

De la bande dessinée vers le texte : bulles et verbes de parole.

- 1) A. « Saisissss... », **ordonna** / **intima** le centurion.
- B. « Saisissss... », **hurle** / **vociféra** le centurion.
- C. « Saisissss... », **commença** le centurion.

2) a. et b.

- Planche 2, case 8 : les lignes qui forment les caractères du mot « maman » ne sont pas droites, comme si elles avaient été tracées par une main tremblante. Cela permet de traduire la peur que ressent le soldat.
- Planche 3, case 6 : la bulle est en forme de nuage et les caractères forment un mot inintelligible qui ressemble à un grognement. Il s'agit de montrer que le personnage ne parle pas vraiment mais qu'il marmonne.
- Planche 12, case 9 : la bulle contient des notes de musique, et des portées musicales alternent avec les paroles. Les auteurs ont voulu montrer que le marchand de bêtises est en train de chanter.
- Planche 13, case 6 : les caractères sont en gras et de grande taille. Ils traduisent l'hilarité d'Obélix.
- Planche 15, case 8 : la bulle est en forme de nuage et elle est reliée au personnage par trois petites bulles. Il s'agit de montrer que ce sont les pensées, et non les paroles, de Quatrédusix.

3) A. « Maman ! », **gémît / se lamenta** le centurion.

B. « Mmgngnmngongnon ! », **grommela / maugréa** Fleurdelotus.

C. « Dors mon p'tit Quinquin ... », **chantonna / fredonna** le marchand de bêtises.

D. « Houahouahoua ! » **pouffa / s'esclaffa** Obélix.

E. « Mais ce sont les deux Gaulois que les Romains recherchent partout ! », **se dit / pensa** Quatrédusix.

Préciser un ton ou une émotion : les compléments de manière.

- 4)
- A. peur (personnage de gauche) et agacement (personnage de droite)
 - B. surprise (Astérix) et joie (Obélix)
 - C. peur et colère
 - D. confiance
 - E. surprise
 - F. peur et gêne
 - G. colère

5) Proposition de correction :

A) « – Mais... mais ces Gaulois sont féroces ! Doués d'une force magique !..., **protesta** Nenjetépus, **l'air anxieux**.

– Tatatatata ! Rien du tout ! Sonnez le rassemblement !, **rétorqua / ordonna** Fleurdelotus, **d'un ton impérieux / agacé**.

B) « – Les Romains !!!, s'exclama Astérix, **l'air content**.

– Chic !, **se réjouit / jubila** Obélix, **sur un ton satisfait** ».

C) « Eeh ! Pas si vite ! Mais où allez-vous ? Arrêtez !!! », **supplia / demanda** le légionnaire **d'une voix suppliante / tremblotante / paniquée**.

D) « Vous ne le regrettez pas... », **promit / assura** le vendeur de chars, **sûr de lui / l'air confiant**.

E) « Par Jupiter ! », **sursauta** le centurion **interloqué / ahuri**.

F) « Je... je ne sais pas, moi, votre ami est parti... Je n'avais pas à le retenir... », **bredouilla / balbutia** Quatrédusix, **l'air angoissé / embarrassé**.

G) « La révolution ! L'émeute ! Le massacre ! La guerre ! La grosse catastrophe ! », **vociféra / rugit** César, **le visage écarlate / l'air menaçant**.

Rédiger un dialogue à partir d'une case.

Proposition de correction :

« – Mais on s'éloigne de la côte ! C'est imprudent ! Où allez-vous ?, demanda le vacancier, d'une voix inquiète.
– À Massilia !, répondit Astérix, l'air satisfait.
– Je ne suis pas gros ! Non monsieur ! Enveloppé ... tout juste enveloppé !, bougonna Obélix, le visage renfrogné. »

Activité 7 – Comment planter le décor ?

Le scénariste et le dessinateur : deux auteurs pour un décor.

- 1) a) René Goscinny a indiqué, dans le découpage, que cette case occuperait à elle seule l'espace de quatre cases (les cases 7, 8, 10 et 11).
- b) René Goscinny souhaitait voir :
 - des lieux : une petite côte, les deux côtés de la route
 - des objets : le char (tiré par des chevaux), des amphores d'eau
 - des personnages secondaires : des Gaulois et Gauloises enthousiastes
- c) Le dessinateur, Albert Uderzo, a dessiné un seau d'eau (et non des amphores). Il a ajouté des éléments au décor : des arbres sur les bords de la case, des maisons en arrière-plan, quelques nuages dans le ciel, Idéfix suivant le char.

Rédiger une description de paysage ou de décor.

- 2) a) Pour guider le dessinateur, le scénariste emploie les compléments de lieu suivants : « au milieu d'une grande place rectangulaire et nue », « sur cette estrade », « sur l'estrade aussi », « là également », « autour de l'estrade », « sur la place ».
- b) Proposition de correction :

Sur les côtés de la place, on voit des habitations, avec des toits de chaume ou de tuile et des cheminées en pierres. Au fond de la grande place, quelques marches, encadrées par deux colonnes, descendent vers un quai auquel est amarré un bateau. Il s'agit sans doute d'un bateau marchand : des amphores, des paquets et des tonneaux retenus par des cales ont été déposés sur le quai.
- 3) Une route mène jusqu'à la ville de Lugdunum. Elle se prolonge par un pont qui enjambe le fleuve. De l'autre côté s'étend la ville, au pied d'une colline. Au bord du fleuve s'alignent des maisons gauloises, bâties à l'aide de poutres et couvertes de toits de chaume. Au loin, au-delà des maisons, une route passe sous un arc de triomphe et conduit à un temple qui s'élève sur la colline. À l'horizon se dressent quelques colonnes formant un bâtiment circulaire.

Activité 8 – Petite géographie de la Gaule.

La Gaule à l'époque de Jules César.

- 1) a) Les cinq régions mentionnées sur la carte sont la Belgique, l'Armorique, la Celtique, l'Aquitaine et la Province romaine.
- b) L'action est censée se dérouler en 50 avant J.-C.
- c) Jules César a remporté la bataille d'Alésia et conquis la Gaule en 52 avant J.-C. Les aventures d'Astérix et Obélix sont donc censées se dérouler deux ans après la conquête de la Gaule.

Des toponymes issus de noms gaulois.

2) a) Les noms latins de Lyon (Lugdunum), Châteaudun (Castellodunum), Verdun (Virodunum) et Melun (Melodunum) comportent tous la racine gauloise « dunum » qui signifie « la forteresse élevée ».

b) Le nom latin de Rouen est « Rotomagus ». Une recherche rapide sur la toponymie de Noyon permettra de trouver son nom latin : « Noviomagus ». La racine « magus » signifie « marché » en gaulois.

3) a) « Augustodunum » signifie « la forteresse d'Auguste » ; « Caesaromagus » signifie « le marché de César ».

b) - Clermont-Ferrand : **Augustonemetum** (qui signifie « le sanctuaire d'Auguste »)

- Lillebonne : **Juliobona** (qui signifie « la source de Jules »)

4) À l'époque de Jules César, Paris s'appelait Lutèce (Lutetia). On a créé le nouveau nom de « Paris » d'après la tribu gauloise des *Parisii*.

5) On a créé le nouveau nom de « Beauvais » d'après la tribu gauloise des *Bellovaci* (Bellovaques).

6) Le peuple des Phocéens a fondé la colonie de Marseille. Il parlait grec (la cité de Phocée, en Asie Mineure, était une colonie fondée par les Grecs).

7)

