

Celtina, La Terre des promesses de Corinne De Vailly

Martine Brunet and Maryse Lévesque

Number 159, Fall 2010

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/61609ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Brunet, M. & Lévesque, M. (2010). Review of [*Celtina, La Terre des promesses* de Corinne De Vailly]. *Québec français*, (159), 108–109.



Celtina, La Terre des promesses de Corinne De Vailly

PAR MARTINE BRUNET et MARYSE LÉVESQUE*

De quoi s'agit-il ?

*Celtina, la terre des promesses*¹ est le premier d'une série de douze romans qui racontent les aventures d'une jeune druidesse de 12 ans investie d'une mission par Maève, la « grande prophétesse » (p. 13). Le roman comporte 247 pages et est destiné aux élèves du premier cycle du secondaire principalement. Un lexique placé à la fin du livre facilite la compréhension des élèves.

Le titre

Le titre présente Celtina, l'héroïne, qui doit fuir l'île de Mona avec ses amis. Elle rencontre plusieurs personnages, sympathiques ou méchants, au fil de ses pérégrinations et poursuit la mission que les Dieux lui ont confiée.

Le temps et l'espace

L'histoire se déroule au cours du premier siècle avant Jésus-Christ, au moment où les Romains attaquent la Celtie, lieu de résidence de Celtina. Le lecteur découvre Rome ainsi que certains lieux mythiques (l'île de Mona, les villages de Celtie) bien décrits par l'auteure, Corinne De Vailly.

PISTES D'EXPLOITATION POUR LE SECONDAIRE

Communication orale

Par groupe de cinq élèves, chacun présente un personnage important du roman (Celtina, Arzhel, Macha, Gwenfallon, Morvach, etc.) en une minute ou deux.

Production écrite

Imaginez, en 150 mots, comment vous vous seriez débarrassé de Macha, la sorcière qui jette des sorts à Celtina.

Compréhension écrite

- Dégagez le schéma narratif du roman :
1) Situation initiale 2) Élément déclencheur 3) Péripéties 4) Dénouement 5) Situation finale
- Faites ressortir quelques caractéristiques des adjuvants et des opposants de *Celtina*.

ADJUVANT 1	OPPOSANT 1	OPPOSANT 2
Mona	Les Romains	Macha

La structure du récit

Quinze chapitres constituent le point de départ de cette aventure campée à une époque peu familière à la majorité des élèves. En effet, le lecteur se retrouve au moment où les troupes romaines envahissent une partie du territoire et se dirigent vers l'île de Mona, un lieu sacré où les jeunes Celtes apprennent à devenir

druides. Très tôt, Celtina doit quitter l'île et retourner auprès de sa famille parce qu'un danger menace son peuple. Parvenue à destination, elle se rend compte que Les Romains ont enlevé ses parents et son frère. S'ensuit alors une longue marche pour retrouver Arzhel, coincé lui-même par « Macha la terrible » (p. 89), et porter secours aux siens.

Les personnages

Celtina. Jeune fille courageuse et déterminée, qui sera appelée à jouer un rôle très important au sein de sa communauté. Elle a reçu un des vers d'or du poème sacré sur lequel elle doit méditer : *Trois choses vont en croissant : le Feu ou Lumière, l'Intelligence ou Vérité, l'Âme ou Vie ; elles prendront le pas sur toute chose* (p. 25). Un destin particulier s'ouvre à elle, et ses connaissances et qualités lui permettront d'atteindre le sommet ; toutefois, elle se heurte à de multiples embûches sur sa route.

Arzhel. Compagnon d'études de Celtina, Arzhel est âgé d'environ dix-sept ans. Druide ayant accumulé beaucoup de connaissances, il espère être l'Élu. Ambitieux et déterminé, Arzhel est un personnage intéressant, car il est prêt à tout pour parvenir à ses fins. Par la ruse, il tente de s'appropriier les vers d'or de Celtina qui le mèneront à Avalon, mais la jeune fille reçoit l'aide de Sucellos qui la délivre de l'envoûtement d'Arzhel.

Macha. Femme de pouvoir qui déteste tout le monde, Macha est une sorcière qui épie Celtina et lui tend plusieurs pièges. Au chapitre 10, elle combat et tente de « mettre la main sur les vers d'or et sur les bagues des élèves de Mona pour se rendre maîtresse de la terre des Promesses » (p. 160). □



* Martine Brunet est enseignante à l'école D'Iberville, Rouyn-Noranda
Maryse Lévesque est enseignante soutien à la commission scolaire de la Pointe-de-l'Île

ERRATUM

La fiche de lecture « *Le jeu de la mouche et du hasard* de Marjolaine Bouchard » du n° 158 devrait porter la signature de Martine Brunet. Nos excuses à l'auteure.

PISTES D'EXPLOITATION POUR LE PRIMAIRE

Première activité : Ce roman est rempli de personnages aussi étranges que spectaculaires. Il pourrait être intéressant pour les élèves de dresser des fiches descriptives pour chacun d'eux. Ainsi, ils notent dans un tableau les caractéristiques physiques et psychologiques, mais également des renseignements divers comme le lieu de résidence, la façon de combattre l'ennemi ou encore la description de ses liens avec d'autres personnages. Par exemple, pour ce qui est de la Tarasque (p. 120-125), la fiche pourrait expliquer que c'est la méchante sorcière Macha qui est responsable de son sort, puisqu'elle a été transformée à cause de sa grande beauté. Voici un exemple de fiche :

NOM DU PERSONNAGE	CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES	CARACTÉRISTIQUES PSYCHOLOGIQUES	LIENS AVEC D'AUTRES PERSONNAGES	AUTRES
KORIANED	IL PEUT ENTENDRE LES PAROLES MÊME SI ELLES SONT INAUDIBLES IL EST TRÈS PETIT	IL EST DRÔLE, AMUSANT IL PEUT ÊTRE MÉCHANT	EMPRISONNE CEUX QU'IL CÔTOIE	IL TRAVAILLE DANS UN MOULIN IL A UN ESCLAVE HUMAIN ON PEUT LE DÉTRUIRE EN VERSANT SUR LUI DES VERS DE TERRE DANS DE L'EAU DE MER
DESSIN DU PERSONNAGE				

Deuxième activité : Les élèves pourraient commencer à dresser, tout comme pour les personnages, une liste des différents endroits visités par Celtina, ainsi que leurs caractéristiques. Ensuite, ces endroits pourraient être dessinés sur une carte du monde dans lequel le roman nous emporte. Ainsi, le pays des Marimorganes respectera la description de la p. 129 et, en ce qui concerne le château de l'île d'Arran (p. 94), le dessin devra montrer qu'il est constitué d'eau uniquement.