

***Le talisman des Pharaons* de Mario Francis**

Martine Brunet and Maryse Lévesque

Number 164, Winter 2012

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/65913ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

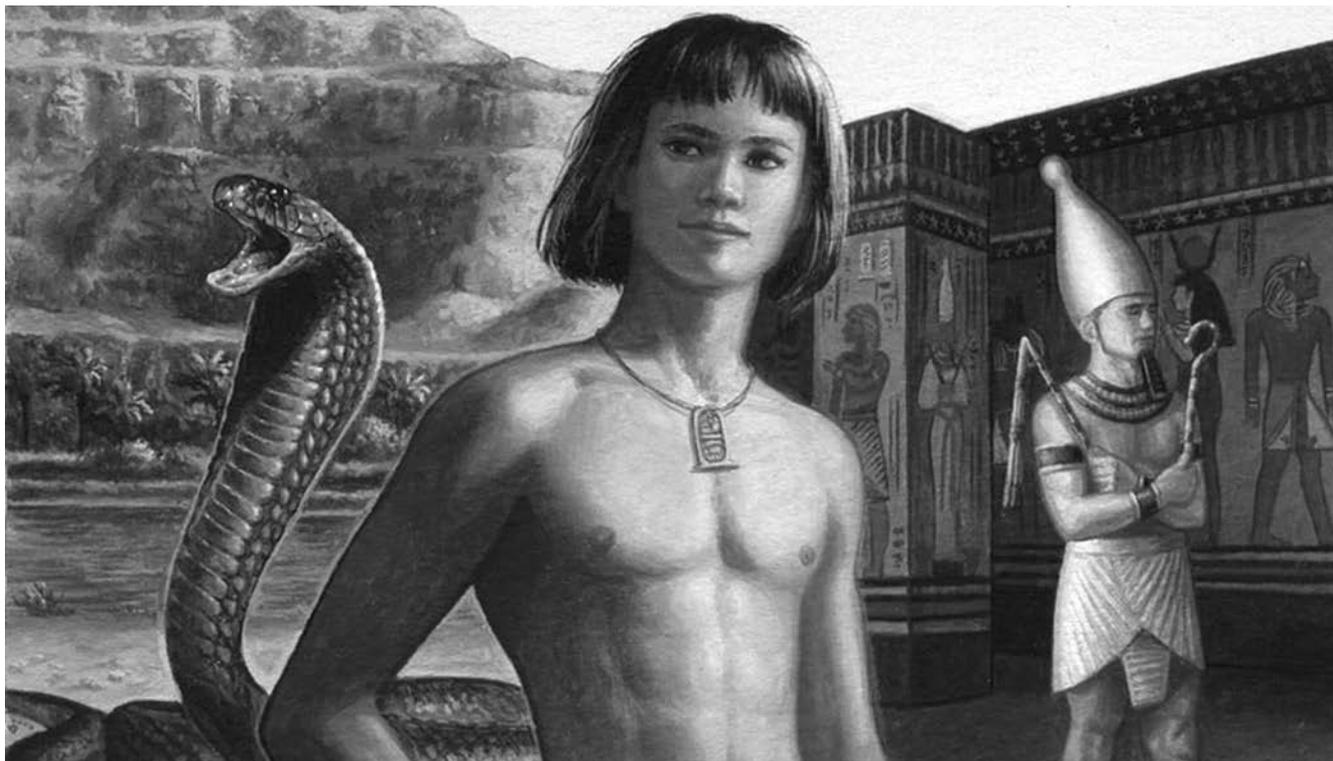
[Explore this journal](#)

Cite this review

Brunet, M. & Lévesque, M. (2012). Review of [*Le talisman des Pharaons* de Mario Francis]. *Québec français*, (164), 110–113.

Le talisman des Pharaons de Mario Francis

PREMIÈRE PARTIE / PAR MARTINE BRUNET*



De quoi s'agit-il ?

Ce premier roman fantastique de Mario Francis, *Le talisman des Pharaons*, met en scène un jeune esclave appelé à vivre un destin extraordinaire. « L'enfant annoncé par l'oracle », Leonis, entraîne le lecteur (un élève du dernier cycle du primaire ou du 1^{er} cycle du secondaire) dans ses aventures qui comptent 247 pages. Ce récit se déroule quatre millénaires avant le nôtre.

Le titre

Le talisman des Pharaons renvoie à une clé qui permet d'accéder à la table solaire. « Celle-ci trône dans la chambre secrète d'un grand temple dédié à Ré, le dieu-soleil » (p. 119). Seul un élu peut s'approprier le talisman et doit en réunir les fragments. Ainsi, Leonis pourra sauver l'Égypte.

Le temps et l'espace

Le lecteur plonge dans une histoire qui l'amène en Égypte au temps des Pharaons, plus précisément « Mykérinos (2539-2511), Souverain de la IV^e dynastie de l'An-

cie Empire » (p. 253). Étant donné que 4 000 ans nous séparent de cette civilisation, la destinée de Leonis ne pourra que piquer la curiosité de l'élève qui est transporté de Thèbes à Memphis, en passant par le gigantesque chantier où l'on construit le palais d'Ésa.

La structure

Le roman est découpé en 21 courts chapitres complétés par un lexique sur les Dieux de l'Égypte ancienne et les Pharaons.

Les chapitres 1 à 5 présentent le héros, son environnement immédiat ainsi que ses desseins. Nous apprenons que Leonis loge dans une hutte en compagnie d'autres esclaves, qu'il espère se sauver de cet endroit afin de retrouver sa sœur Tati. Le jeune homme porte un « étrange dessin pourpre à la hauteur des épaules » (p. 15) ; celui-ci représente « un lion dressé sur ses pattes arrière » (*ibid.*).

Les chapitres 6 à 14 évoquent la nature de Leonis, qui incarne le « sauveur de l'Empire » (p. 97). D'abord, il rencontre Kameni, dont le père reconnaît le signe

« annoncé par l'oracle de Bouto ». Leonis comprend mal ce qui lui arrive et les raisons pour lesquelles il se retrouve dans un cachot. Il croit, à tort, qu'on l'a enfermé parce qu'il s'est enfui du chantier. Ensuite, sa vie bascule : son rôle lui est précisé et il est placé sous la responsabilité du Pharaon.

Par la suite, des chapitres 15 à 21, Leonis accomplit la mission qui lui permet de réunir les six fragments du Talisman des Pharaons. Il s'agit d'une quête pour laquelle il obtient l'aide de la déesse-chat, Bastet. Le garçon franchit les étapes honorablement, malgré les nombreuses difficultés qu'il rencontre sur son chemin.

Les personnages

Leonis. Il s'agit du personnage principal, aussi appelé enfant-lion, à cause de la tache de naissance qu'il porte au dos. Ses parents sont décédés dans un accident quelques années auparavant, et Leonis a assisté à la vente de sa petite sœur de six ans, Tati, comme esclave. Il a maintenant 14 ans et possède la beauté et la grâce de ceux qui appartiennent aux élus.

Hapsout. Un jeune homme de 16 ans, contremaître du chantier, « injuste, vaniteux, stupide et sournois » (p. 28). Son physique ne l'avantage guère non plus : « il avait le crâne rasé et des oreilles énormes » (p. 29). Hapsout est jaloux de Leonis, méprise tous les travailleurs, les bat et remplit la fonction d'opposant. Au fil du récit, il tente de nuire à l'esclave, d'humilier les gens, mais il sera chassé du chantier.

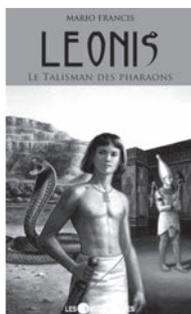
Les thèmes

La famille. Dans ce premier tome, le désir de retrouver sa jeune sœur anime Leonis et lui fait fuir le chantier pour la retrouver. Il conserve de doux souvenirs de sa vie familiale à Thèbes et ne se résout pas à accepter son sort, d'autant plus qu'il n'avait que huit ans lorsqu'il est devenu orphelin. Rien que de regarder le Nil le rend nostalgique des « jours merveilleux de son enfance » (p. 10).

Le dépassement de soi. De par la nature de sa mission, Leonis côtoie de fascinants personnages (le prêtre funéraire, le prêtre Ankhhaef, le Pharaon, Esa, etc.) et accepte de jouer son rôle. Il va jusqu'au bout de lui-même, utilise ses ressources et accomplit la tâche très difficile qui lui incombe.

Les lexiques

Les deux lexiques placés à la fin du livre permettent à l'élève d'en apprendre davantage sur les Dieux de l'Égypte ancienne et sur les Pharaons. Ces indications le renseignent tant sur l'époque que sur les caractéristiques et suscitent son intérêt. □



* Enseignante à la Commission scolaire de Rouyn-Noranda

Communication orale

- 1 En équipe de deux, dégagez les forces et les faiblesses de Leonis, Montu, Hapsout, le prêtre funéraire, les jumelles Raya et Mérit, ainsi que Kameni et présentez un de ces personnages au reste de la classe.
- 2 Compare Leonis au héros de Bryan Perro, Amos Daragon, en en dégageant les ressemblances et les différences. Présente-les ensuite à ton groupe-classe.

Production écrite

- 1 Dans un texte de 200 mots, rédige une appréciation sur l'intrigue ou les thèmes du roman.
- 2 Parmi les six fragments du *Talisman des Pharaons* : la modestie, la loyauté, la foi, la sagesse, la bravoure et l'enfant-lion, lequel préfères-tu ? Mentionne ta préférence dans un texte de 200 mots.

Compréhension écrite

- 1 Remplace les actions ci-dessous en ordre chronologique :
 - a) Leonis reçoit une pierre sur la tête.
 - b) Leonis se réveille au Royaume des morts.
 - c) Leonis s'enfuit du chantier.
 - d) Leonis prend la défense de la jeune esclave.
 - e) Les gardes entrent à l'atelier.
 - f) Leonis fait la connaissance de Komini.
 - g) Leonis se bat avec le contremaître Hapsout.
 - h) Leonis nage dans le Nil.
 - i) Leonis mentionne à Montu qu'il est très important à ses yeux.
 - j) Les crocodiles le poursuivent.
- 2 Réagis à la scène qui se déroule entre Leonis et Hapsout à propos du pendentif (chapitre 2).

- 3 Construis le schéma actantiel de ce roman.

Le destinateur

Le destinataire

Le sujet

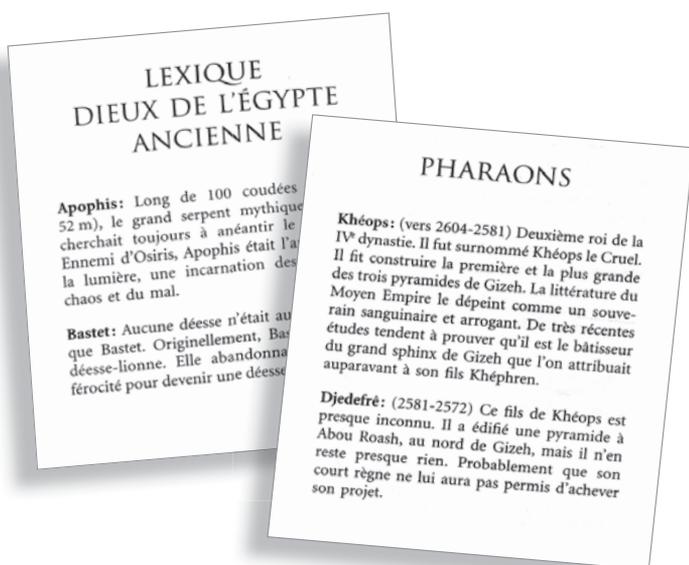
L'objet

L'adjuvant

L'opposant

- 4 Appréciation
Comment considères-tu la relation entre Leonis et Bastet, la déesse-chat ? L'aide-t-elle suffisamment? Émets un jugement d'une centaine de mots à ce sujet.

- 5 Appréciation
Sur le plan éthique (C'est juste / bon / mauvais/ Je trouve cela mal...), mentionne comment tu considères la fuite du chantier de Leonis en une cinquantaine de mots.



Résumé

Le talisman des Pharaons, c'est l'histoire de Leonis un jeune Égyptien qui habite avec sa famille sur le domaine du maître Neferabou. Un jour, il voit ses parents mourir dans un accident de bateau sur le Nil. Malgré tout, Neferabou décide de prendre soin de lui et de sa petite sœur. Malheureusement, il rejoint le monde des morts peu après. Le fils de Neferabou, qui n'a pas beaucoup de compassion pour les pupilles de son père, décide de vendre Leonis et sa sœur. Le garçon se retrouve donc à travailler à la construction du palais de la fille du Pharaon, une tâche longue et difficile. Toutefois, Leonis réussit à se faire des amis et la vie sur le chantier est moins pénible. Du moins, s'il n'y avait pas cet horrible Hapsout, ce contremaître méchant et violent. Un jour, Leonis décide de jouer un tour à Hapsout. Cette situation lui permettra de s'échapper du chantier. Il fera ainsi la rencontre de Kameni, un jeune garçon qui lui propose de l'héberger pour la nuit. C'est à ce moment que la vie du héros change du tout au tout. Le père de Kameni, qui est prêtre funéraire, s'aperçoit que Leonis a une tache de naissance spéciale dans le dos. Cette tache ressemble à un lion. Dans la nuit, Leonis est enlevé. Il se retrouve dans un cachot. En réponse à ses cris, des serpents sont relâchés dans son cachot. Leonis pense bien que sa dernière heure a sonné. Alors, il se produit un événement incompréhensible : les serpents n'attaquent pas. Ils sont là, à le regarder comme s'il était leur maître. C'est alors que des cris de joie se font entendre derrière la porte et que Leonis est relâché. Ankhhaef, le prêtre, le prend à part pour lui expliquer la situation. Selon lui, Leonis est l'enfant-lion. Selon un oracle, c'est lui qui doit sauver l'Égypte d'un cataclysme meurtrier. Mais pour cela, il devra traverser des épreuves pour rapporter le talisman au Pharaon. Leonis y arrivera-t-il ? Arrivera-t-il à devenir ami avec la fille du Pharaon ? Arrivera-t-il à sauver l'Égypte ? □

* *Conseillère pédagogique à la commission scolaire de la Pointe-de-l'Île*

Références

Programme de soutien à l'école montréalaise, formation sur les jeux mathématiques, 2010-2011.

CARETTE, Chantale, conseillère pédagogique de la commission scolaire de Portneuf (www.csportneuf.qc.ca/sed/ccarette/).

BEDNARZ, N., N. BOURDAGE, M. CHARPENTIER LARTIGAU et al., *Banque de jeux pour l'apprentissage des mathématiques au primaire*, Modulo éditeur, 2002.

PISTES D'EXPLOITATION POUR LE PRIMAIRE

- 1 *Le talisman des Pharaons* est une excellente occasion de travailler le roman d'aventures et le roman historique. Avec les élèves, faites ressortir les éléments essentiels de ces deux genres à partir de la lecture. Ensuite, comparez vos hypothèses aux caractéristiques tirées des manuels. Vous pouvez ensuite comparer les éléments de ce roman à d'autres romans d'aventures ou historique. Les auteurs traitent-ils les caractéristiques de la même façon ? Comment font-ils pour les faire ressortir ?

Les 5 temps du récit

- a) Situation initiale
- b) Élément déclencheur
- c) Péripéties
- d) Dénouement
- e) Situation finale

Caractéristiques du roman historique

- Il y a des parties dans le livre qui traitent d'événements qui se sont véritablement produits.
- Les détails sont réalistes et conformes à la vie de l'époque.
- Les marques de temps sont très importantes.

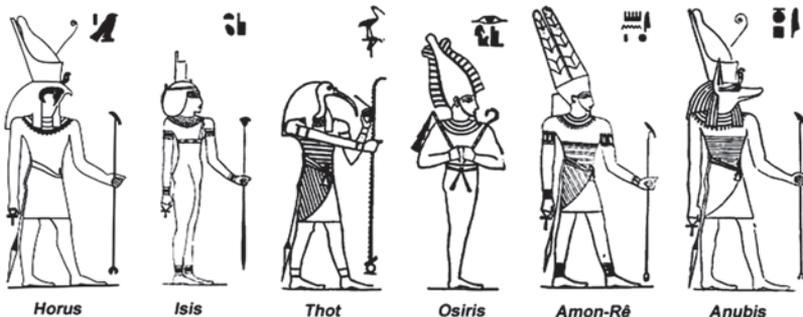
Caractéristiques du roman d'aventures

- Présence d'un personnage réaliste qui se distingue par son courage et sa force morale.
- Le pays, la ville, le village, la rue ou l'endroit existent réellement.
- L'époque, l'année, le mois et la date sont souvent clairement nommés.
- Il y a beaucoup d'action et de rebondissements. Les actions sont généralement réalistes, mais parfois exagérées.
- Souvent, le bien triomphera du mal. Il y a parfois des pertes lourdes pour le héros de l'histoire.
- Le but du roman d'aventures est de divertir, d'amuser, de tenter une explication à propos d'un événement ou du comportement d'un personnage.

	LEONIS	PAPYRUS
Ressemblances		
Différences		

- 2 Leonis n'est pas le seul héros de l'Égypte ancienne. La série *Papyrus*, dessinée par Lucien De Gieter et publiée par les éditions Dupuis, met elle aussi en scène un héros de cette époque. D'ailleurs, les deux personnages ont des caractéristiques communes : ils sont issus d'un milieu modeste, leur vie changera, car ils sont considérés comme des sauveurs de l'Égypte, ils vivront des aventures dans tout le pays et tombent amoureux de la fille du Pharaon. Leonis est un personnage très caractéristique. Il sera facile pour les élèves d'utiliser le tableau pour comparer les deux personnages.

- 3 Vous pouvez également traiter le côté historique de ce roman. Demandez aux élèves de reconnaître l'Égypte sur une carte. Comme intention de lecture, faire ressortir les éléments caractéristiques de l'Égypte ancienne. Vous pouvez leur faire concevoir une carte sémantique de ces éléments en les classant selon des catégories (ex. : mode de vie, religion, habillement, alimentation...). Demandez ensuite aux élèves de comparer le mode de vie des Égyptiens de l'ancienne Égypte à celui des Québécois de 2011. Qu'ont-ils de différent ? Qu'ont-ils comme ressemblances ?
- 4 Il est également possible de faire des liens avec les mathématiques. En effet, les Égyptiens jouaient à plusieurs jeux de société. Le senet est un exemple. C'était un jeu de société où l'on faisait avancer des pions au hasard. Quant au mehen (ou « jeu du serpent »), il est l'un des plus anciens jeux de société au monde. On en retrouve des traces remontant à l'Ancien Empire, mais il est probablement bien plus ancien. Chaque joueur a ses trois lions et ses trois lionnes et doit les faire avancer sur le plateau à l'aide des 36 billes (rouges ou blanches) que le joueur lance. Le but du jeu est d'être le premier à faire parcourir, à tous ses pions, le serpent de la tête à la queue.
- 5 Il y a également le jeu du barrage. Ce jeu date d'environ 3 500 ans. Les Égyptiens ont inventé « Barrage » pour s'amuser, mais aussi pour le défi qu'il permet de relever. Le jeu tic-tac-toe est une version simplifiée du jeu du barrage.



RÈGLES DU JEU DU BARRAGE

- Au début de la partie, il n'y a aucun pion sur la planche de jeu.
- Les joueurs déterminent celui qui jouera en premier.
- À tour de rôle, les joueurs placent un jeton sur la planche de jeu.
- Le but est de faire des barrages. On obtient un barrage en plaçant trois jetons consécutifs le long de n'importe quelle ligne droite du jeu.
- Lorsque tous les jetons ont été placés, on poursuit le jeu en les déplaçant à tour de rôle. Il est possible de déplacer un jeton en le glissant sur une ligne jusqu'à une case voisine qui est libre. On appelle voisine une case qui est immédiatement à côté d'une autre.
- Chaque fois qu'un joueur réussit un barrage, il retire un jeton de son adversaire. On ne peut pas retirer un jeton qui fait partie d'un barrage, sauf s'il n'y a pas d'autres pions à enlever.
- Un joueur gagne lorsque son adversaire ne peut plus déplacer de jetons ou qu'il ne peut plus faire de barrage.

NOS INDISPENSABLES



19,95 \$
« Vif et jolissif ! »

Jean Barbe (*Canoe*)



29,95 \$
« Pour le plaisir des mots. »
Bis Petitpas (*Radio-Canada*)



« Ce livre est formidable. »
Joël Le Bigot (*Radio-Canada*)



Canada Council
for the Arts

Conseil des Arts
du Canada



AUSSI DISPONIBLES EN FORMAT NUMÉRIQUE



SEPTENTRION.QC.CA
LA RÉFÉRENCE EN HISTOIRE AU QUÉBEC