

## Erratum

---

Number 159, Fall 2010

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63887ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this document

(2010). Erratum. *Québec français*, (159), 109–109.

## 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.