

BATAILLE DE L'ODYSSÉE

Construire ses repères tout en jouant - niveau 6e



JOUEURS
2 par jeu

DURÉE
15 à 20 min

CARTES
36

OBJECTIF

Associer les personnages, les créatures et les grandes étapes du voyage d'Ulysse, tout en repérant quatre traits : force, ruse, merveilleux et fidélité.

MISE EN PLACE

Mélangez les 36 cartes. Distribuez-les toutes, face cachée : chaque joueur forme une pile de 18 cartes. Personne ne regarde les cartes de l'adversaire.

UN TOUR DE JEU

- 1 Le joueur qui a la main regarde uniquement sa première carte.
- 2 Il annonce le nom de sa carte, choisit une caractéristique et lit sa valeur : « Ulysse, Ruse : 10 ».
- 3 L'adversaire retourne alors sa première carte et lit la même caractéristique.
- 4 La valeur la plus élevée gagne. Le vainqueur place toutes les cartes du pli sous sa pile et prend la main.

EN CAS D'ÉGALITÉ : BATAILLE !

Chaque joueur pose une carte face cachée, puis une carte face visible. On compare la même caractéristique. Si l'égalité continue, on recommence. Le gagnant prend tout le pli.

VICTOIRE

Version complète : gagner toutes les cartes. Version classe : au signal de fin, chacun compte sa pile ; le joueur qui possède le plus de cartes gagne. En cas d'égalité, une dernière comparaison en Force départage.

FICHE ENSEIGNANT

Préparation, arbitrage et exemple complet

2

PRÉPARATION

Matériel : les 36 cartes, une paire de ciseaux et, pour la version classe, un minuteur. Imprimer les pages 3 à 10 en recto verso, retournement sur le bord long. Découper les cartes ; plastifier si elles doivent être réutilisées.

ACTIONS AUTORISÉES

- ☐ regarder seulement la carte placée au sommet de sa propre pile ;
- ☐ choisir librement l'une des quatre caractéristiques avant que l'adversaire ne retourne sa carte ;
- ☐ lire le nom, la caractéristique et la valeur annoncée ;
- ☐ consulter le repère littéraire de la carte après le pli.

Interdits : retourner plusieurs cartes, changer de caractéristique après la révélation adverse, mélanger sa pile en cours de partie ou écarter une carte. Si un joueur n'a plus assez de cartes pendant une bataille, il joue sa dernière carte face visible ; sans carte, il perd le pli.

EXEMPLE COMPLET

Emma regarde sa première carte : Athéna. Elle annonce « Ruse : 10 ». Théo retourne les Sirènes : leur Ruse vaut aussi 10. Il y a bataille. Chacun pose une carte face cachée, puis une nouvelle carte face visible. Emma révèle Ménélas (Ruse : 7) ; Théo révèle Polyphème (Ruse : 3). Emma remporte les six cartes du pli, les glisse sous sa pile et choisira la caractéristique au tour suivant.

VARIANTE 3 OU 4 JOUEURS

Tous les joueurs révèlent une carte après l'annonce de la caractéristique. La valeur la plus forte gagne le pli. En cas d'égalité au sommet, seuls les joueurs concernés poursuivent la bataille ; les autres cartes restent dans le pli.

Repères : les faits et les numéros de chants renvoient à l'Odyssée d'Homère. Les nombres sont des valeurs de jeu : ils ne constituent pas une mesure littéraire objective.

HÉROS ET PROCHES

Ulysse

Chants I-XXIV

Roi d'Ithaque, il affronte chaque épreuve en s'appuyant surtout sur son endurance et sa ruse.



Valeurs de jeu sur 10

HÉROS ET PROCHES

Pénélope

Chants I-IV ; XVII-XXIV

Elle retarde les prétendants en défaisant la nuit le linceul qu'elle tisse le jour.



Valeurs de jeu sur 10

HÉROS ET PROCHES

Télémaque

Chants I-IV ; XV-XXIV

Il part chercher des nouvelles de son père, puis l'aide à reconquérir le palais d'Ithaque.



Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Athéna

Chants I ; V-XIII ; XV-XXIV

Protectrice d'Ulysse et de Télémaque, elle les conseille, les déguise et prépare leur victoire.



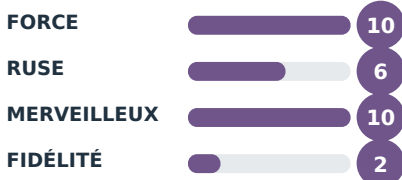
Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Poséidon

Chants I ; V ; XIII

Furieux depuis l'aveuglement de Polyphème, il soulève la mer contre Ulysse.



Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Zeus

Chants I ; V ; XII ; XXIV

Il arbitre les décisions divines et punit les compagnons qui ont mangé les troupeaux du Soleil.



Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Hermès

Chants V et X

Il transmet l'ordre de libérer Ulysse et lui donne le moly contre les charmes de Circé.



Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Calypso

Chant V

Elle retient Ulysse sept ans sur Ogygie, puis l'aide à construire le radeau de son départ.



Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Ino (Leucothée)

Chant V

Elle prête à Ulysse un voile divin qui lui permet de survivre au naufrage.



Valeurs de jeu sur 10

**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



HÔTES ET ALLIÉS

Nausicaa

Chant VI

Elle découvre Ulysse sur le rivage, lui donne vêtements et nourriture, puis le guide vers le palais.



Valeurs de jeu sur 10

HÔTES ET ALLIÉS

Alcinoos

Chants VI-XIII

Roi des Phéaciens, il accueille Ulysse et lui offre enfin un navire pour rentrer à Ithaque.



Valeurs de jeu sur 10

HÔTES ET ALLIÉS

Arété

Chants VI-VII ; XI-XIII

Reine respectée des Phéaciens, elle écoute la supplication d'Ulysse et favorise son accueil.



Valeurs de jeu sur 10

HÔTES ET ALLIÉS

Démodocos

Chant VIII

L'aède des Phéaciens chante la guerre de Troie et émeut Ulysse jusqu'aux larmes.



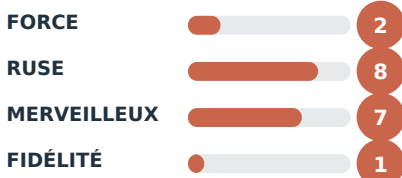
Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Les Lotophages

Chant IX

Le lotus fait oublier à certains compagnons leur patrie et leur désir de retour.



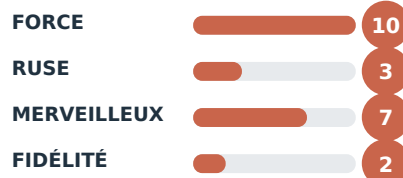
Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Polyphème

Chant IX

Le Cyclope dévore des compagnons ; Ulysse l'aveugle après s'être présenté sous le nom de « Personne ».



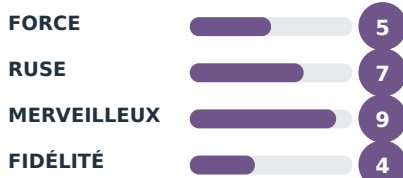
Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Éole

Chant X

Maître des vents, il confie à Ulysse une outre que les compagnons ouvrent près d'Ithaque.



Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Les Lestrygons

Chant X

Ces géants détruisent toute la flotte, sauf le navire qu'Ulysse avait laissé à l'écart.



Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Circé

Chants X-XII

Elle change des compagnons en porcs, puis rend leur forme aux hommes et conseille Ulysse.



Valeurs de jeu sur 10

**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



HÉROS ET PROCHES

Elpénor

Chants X-XI

Mort en tombant du toit de Circé, il demande à Ulysse de revenir lui donner une sépulture.



Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Tirésias

Chant XI

Dans le monde des morts, le devin annonce le retour difficile et interdit de toucher aux troupeaux du Soleil.



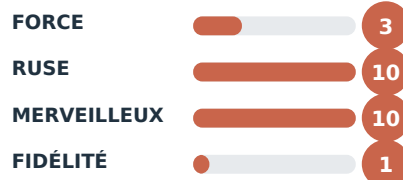
Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Les Sirènes

Chant XII

Leur chant attire les marins ; Ulysse s'attache au mât tandis que ses hommes bouchent leurs oreilles.



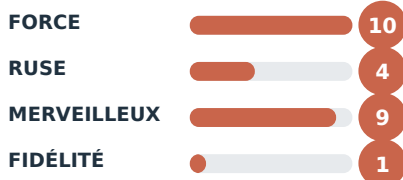
Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Scylla

Chant XII

Le monstre à six têtes enlève six compagnons lorsque le navire franchit le détroit.



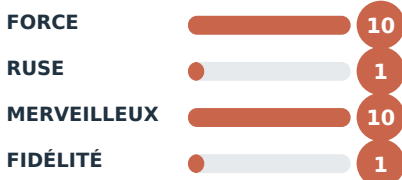
Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Charybde

Chant XII

Ce gouffre marin engloutit puis rejette les eaux et menace de faire disparaître le navire.



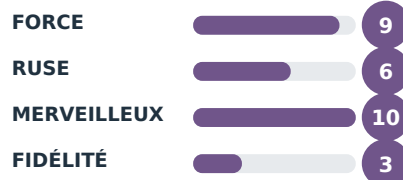
Valeurs de jeu sur 10

DIEUX ET MERVEILLEUX

Hélios

Chant XII

Dieu du Soleil, il exige que Zeus punisse l'équipage après le massacre de ses troupeaux sacrés.



Valeurs de jeu sur 10

HÉROS ET PROCHES

Euryloque

Chants X-XII

Il échappe au piège de Circé, mais pousse ensuite l'équipage affamé à tuer les bœufs du Soleil.



Valeurs de jeu sur 10

HÔTES ET ALLIÉS

Nestor

Chant III

À Pylos, le vieux roi reçoit Télémaque et lui raconte le retour difficile des Grecs.



Valeurs de jeu sur 10

HÔTES ET ALLIÉS

Ménélas

Chant IV

Il apprend à Télémaque que Protée a vu Ulysse retenu sur l'île de Calypso.



Valeurs de jeu sur 10

**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



HÔTES ET ALLIÉS

Hélène

Chant IV

Elle reconnaît la ressemblance de Télémaque avec son père et raconte les ruses d'Ulysse à Troie.



Valeurs de jeu sur 10

HÉROS ET PROCHES

Eumée

Chants XIV-XVI ; XXI-XXIV

Le fidèle porcher accueille Ulysse déguisé et combat ensuite à ses côtés contre les prétendants.



Valeurs de jeu sur 10

HÉROS ET PROCHES

Eurycleé

Chants I-II ; XIX ; XXIII

La vieille nourrice reconnaît Ulysse en découvrant la cicatrice de sa jambe pendant le bain.



Valeurs de jeu sur 10

HÉROS ET PROCHES

Argos

Chant XVII

Le vieux chien reconnaît immédiatement son maître revenu sous un déguisement, puis meurt.



Valeurs de jeu sur 10

HÉROS ET PROCHES

Laërte

Chant XXIV

Le père d'Ulysse retrouve son fils dans le verger et participe au dernier affrontement.



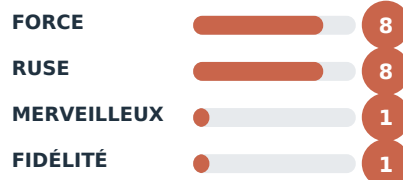
Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Antinoos

Chants I-II ; XVI-XXII

Chef brutal des prétendants, il complotte contre Télémaque et tombe sous la première flèche d'Ulysse.



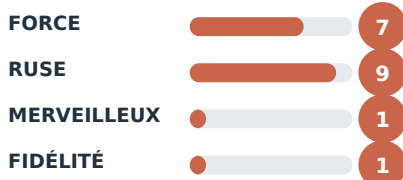
Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Eurymaque

Chants I-II ; XVI-XXII

Prétendant rusé, il tente de rejeter la faute sur Antinoos avant d'affronter Ulysse.



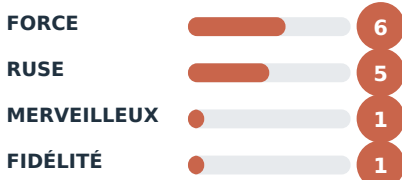
Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Mélanthios

Chants XVII ; XX-XXII

Le chevrier insulte Ulysse déguisé et apporte des armes aux prétendants pendant le combat.



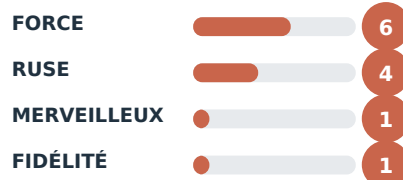
Valeurs de jeu sur 10

ADVERSAIRES ET ÉPREUVES

Iros

Chant XVIII

Ce mendiant provoque Ulysse déguisé en duel et découvre trop tard la force de son adversaire.



Valeurs de jeu sur 10

**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**



**BATAILLE
DE L'ODYSSÉE**

