Bibliotheca

Un jeu de débat en LCA

Quels savoirs de l'Antiquité voulons-nous transmettre ?



15 figures antiques

24 défis pour prendre la parole

Collège • Équipes de 3 à 5 élèves • 55 à 70 minutes

Claire van Beek

Bibliotheca — Règle du jeu

LE POINT DE DÉPART

La bibliothèque du monde a disparu. Pour la reconstituer, la classe ne peut conserver que six héritages de l'Antiquité. Chaque équipe défend une figure et explique ce qu'elle peut encore nous apprendre.

BUT DU JEU

Faire retenir l'héritage de sa figure en présentant des faits exacts, des arguments et une réponse aux objections. À la fin, la classe compose un conseil de six figures dont les apports se complètent.

EN BREF

1. Recevez une carte Figure et piochez une carte Défi.
2. Préparez une prise de parole de 90 secondes à partir de deux faits de la carte.
3. Présentez vos arguments, puis répondez à une objection.
4. Écoutez les autres équipes et participez au choix final.

ORGANISATION

Travaillez par équipes de 3 à 5. Prévoyez 55 à 70 minutes pour une classe de cinq à sept équipes. Les autres équipes forment le jury pendant chaque passage ; aucune équipe ne s'évalue elle-même.

Préparer la partie

MATÉRIEL

15 cartes Figure et une carte vierge ; 24 cartes Défi ; 15 tickets Soutien et 15 tickets Objection ; 45 lauriers ; des bulletins, une fiche Jury par équipe évaluée et les feuilles de bilan. Prévoir un chronomètre.

IMPRESSION

Pages 7 à 14 : figures. Pages 15 à 26 : défis. Imprimer ces pages en recto verso, à 100 %, sur A4 portrait, avec retournement sur le bord long. Chaque recto est suivi de son verso. Faire un essai avec les pages 7 et 8 avant de lancer la série.

Pages 27 à 33 : tickets et feuilles à reproduire en recto seul. Les versos des cartes sont facultatifs. Découper sur les cadres gris. Les cartes Figure et Défi mesurent 92 × 132 mm.

INSTALLATION

Distribuez ou faites piocher une figure par équipe. Posez les défis en pioche. Laissez les quinze figures consultables pour le vote final. Chaque jury prépare six bulletins ; les tickets et les lauriers restent au centre de la table.

DANS CHAQUE ÉQUIPE

Répartissez la lecture, la prise de notes, la présentation et la réponse à l'objection. À trois, un élève peut assurer deux tâches ; à cinq, ajoutez un responsable du temps. Changez les rôles à la partie suivante.

Le déroulement

LIRE LA CARTE 12 MINUTES

Repérez deux faits précis. Choisissez ce que vous voulez défendre : une méthode, un savoir, une œuvre ou une manière d'agir. Formulez votre idée en une phrase.

PRÉPARER LES ARGUMENTS 10 MINUTES

Expliquez à quel besoin votre héritage répond, appuyez-vous sur les faits de la carte et reconnaissez une limite. Intégrez le défi pioché. Un ticket Soutien peut vous aider à reprendre un passage trop vague.

PRÉSENTER 90 SECONDES PAR ÉQUIPE

L'équipe présente son plaidoyer. Le jury écoute sans interrompre. Une autre équipe pose ensuite une objection, librement ou à l'aide d'un ticket. L'échange dure 45 secondes au total. Le défi 12 se réalise au moment de la réponse.

ÉVALUER 3 MINUTES APRÈS LES PASSAGES

Chaque jury complète la fiche de la page 31. Le professeur rassemble les avis et valide les scores. Une équipe reçoit un laurier pour chaque critère noté au moins 3 sur 4, soit trois lauriers au maximum. Le défi réussi ajoute un point au score, sans laurier supplémentaire.

CHOISIR LE CONSEIL 10 MINUTES

Chaque jury propose six figures différentes, avec une raison par bulletin. La classe discute les propositions et remplit la page 32. Les scores éclairent le choix ; les six héritages doivent surtout se compléter. Une figure non présentée peut être retenue si sa carte justifie le choix.

Préparer sa prise de parole

Vous avez 90 secondes. Écrivez des mots-clés et entraînez-vous une fois à voix haute. Il est inutile de rédiger tout le discours.

Dire ce que vous défendez

« Nous proposons de retenir… parce que… »
Précisez l'apport que vous voulez transmettre.

S'appuyer sur un fait

« Dans la carte, on apprend que… Cela montre que… »
Expliquez le lien entre l'exemple et votre idée.

Reconnaître une limite

« Cette figure ne répond pas à tous les besoins. Cependant… »
Choisissez une difficulté réelle et répondez-y.

Terminer clairement

Rappelez ce que votre héritage apporterait au conseil. Une phrase suffit.

Répondre à une objection

Reprenez la question avant de répondre : « Vous nous demandez si… » Puis apportez une précision, reconnaissez une limite ou expliquez votre désaccord.

Quelques mots pour relier les idées

D'abord, ensuite : annoncer les étapes.
Car, en effet : donner une raison.
Cependant, pourtant : introduire une opposition.
Donc, ainsi : exprimer une conséquence.

On peut hésiter, chercher ses mots ou consulter ses notes. Ce qui compte, c'est de faire comprendre son raisonnement.

Évaluer et choisir

Les mêmes critères s'appliquent à toutes les équipes. Le jury s'appuie sur ce qu'il a entendu et donne un conseil précis.

Exactitude 4 points

Deux faits précis sont utilisés sans déformer la carte. L'équipe distingue le récit mythologique ou littéraire des faits historiques.

Argumentation 4 points

L'idée défendue est claire. Les raisons sont expliquées, les exemples les soutiennent et une limite est reconnue.

Oral et écoute 4 points

La parole est audible et organisée. L'équipe respecte le temps et répond à l'objection posée.

Défi 1 point

Le défi pioché est réalisé correctement. Le score maximal est de 13 points.

Attribuer les lauriers

Un critère noté 3 ou 4 sur 4 rapporte un laurier. Une équipe peut donc recevoir de zéro à trois lauriers. Ces jetons signalent ses réussites ; ils ne donnent pas automatiquement une place au conseil.

Respecter les échanges

On discute les arguments. On ne se moque pas d'un élève et on ne mime pas la violence. Un élève peut confier la présentation à un camarade et participer à la lecture ou à la préparation.

Départager deux propositions

Si une égalité bloque le dernier choix, chaque équipe dispose de 30 secondes pour répondre : « Quel besoin votre héritage permet-il de satisfaire ? » La classe vote à nouveau.

FIGURE 01

Ulysse

Ὀδυσσεύς · Ulixes

Héros mythologique grec

Dans l'Odyssée, le roi d'Ithaque rentre de Troie après dix ans d'errance. Ses ruses l'aident à surmonter les dangers.

À défendre

S'orienter, négocier, trouver une issue.

À discuter

Ses décisions mettent parfois ses compagnons en danger.

Un mot

Mêtis, en grec : intelligence rusée. Une odyssée est un long voyage mouvementé.

Peut-on faire confiance à un chef qui ment pour réussir ?

FIGURE 02

Pénélope

Πηνελόπη

Héroïne mythologique grecque

Dans l'Odyssée, elle attend Ulysse à Ithaque. Elle défait la nuit le tissage réalisé le jour pour retarder son remariage.

À défendre

Résister, organiser, gagner du temps.

À discuter

Son action est moins visible qu'un exploit guerrier.

Un mot

Texere signifie « tisser » en latin. Le mot textile appartient à cette famille.

La résistance silencieuse est-elle une forme d'héroïsme ?

FIGURE 03

Antigone

Ἀντιγόνη · Antigone

Héroïne de la tragédie grecque

Chez Sophocle, elle brave l'ordre de Créon pour ensevelir son frère. Elle préfère suivre sa conscience, au risque de sa vie.

À défendre

Défendre la justice et ses convictions.

À discuter

Son choix l'oppose au pouvoir et la conduit à la mort.

Un mot

Polis signifie « cité » en grec. Le mot politique vient de cette famille.

Faut-il toujours obéir à la loi ?

FIGURE 04

Socrate

Σωκράτης · Socrates

Philosophe grec historique

À Athènes, il interroge les citoyens sur leurs idées. Condamné à mort en 399 av. J.-C., il refuse de s'enfuir.

À défendre

Questionner, dialoguer, examiner une idée.

À discuter

Discuter sans fin peut retarder une décision.

Un mot

Logos signifie notamment « parole » ou « discours » en grec. On le retrouve dans dialogue.

Une société doit-elle accepter toutes les questions ?

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

FIGURE 05

Sappho

Σαπφώ · Sappho

Poétesse grecque historique

À Lesbos, elle compose des poèmes chantés sur l'amour, l'absence et la mémoire. Une grande partie de son œuvre est perdue.

À défendre

Exprimer des émotions, garder une mémoire.

À discuter

La poésie peut sembler secondaire dans l'urgence.

Un mot

Lyra désigne la lyre en grec. La poésie lyrique était liée au chant.

Une société peut-elle vivre sans poésie ?

FIGURE 06

Hippocrate

Ἱπποκράτης

Médecin grec historique

Médecin de Cos, il a donné son nom à un ensemble de traités. Ceux-ci observent les symptômes et recherchent des causes naturelles.

À défendre

Observer, soigner, prévoir une évolution.

À discuter

Des traitements et des théories antiques sont dépassés.

Un mot

Klinê signifie « lit » en grec. Le mot clinique est lié à l'examen au lit du malade.

Une bonne méthode survit-elle à des savoirs dépassés ?

FIGURE 07

Archimède

Ἀρχιμήδης

Savant grec historique

À Syracuse, il étudie la géométrie, les leviers et les liquides. Ses travaux associent démonstrations et problèmes techniques.

À défendre

Calculer, inventer, résoudre un problème.

À discuter

Une invention demande des moyens pour être réalisée.

Un mot

Mêkhanê désigne un dispositif ingénieux en grec. On retrouve cette origine dans mécanique.

La science vaut-elle seulement par son utilité immédiate ?

FIGURE 08

Hypatie

Ὑπατία · Hypatia

Savante historique d'Alexandrie

Mathématicienne, astronome et philosophe, elle enseigne à Alexandrie aux IVe et Ve siècles. Des élèves viennent suivre son enseignement.

À défendre

Transmettre les savoirs et former des élèves.

À discuter

Les sciences ne répondent pas seules à tous les besoins d'une société.

Un mot

Astron signifie « astre » en grec. On le retrouve dans astronomie.

Pourquoi transmettre un savoir même incomplet ?

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

FIGURE 09

Énée

Aeneas

Héros troyen de la tradition romaine

Dans l'Énéide, il fuit Troie avec son père et son fils, puis conduit les survivants jusqu'au Latium.

À défendre

Protéger un groupe, tenir un engagement.

À discuter

Il poursuit sa mission et quitte Didon malgré leur relation.

Un mot

Pietas désigne en latin le respect des devoirs envers les dieux, la famille et la cité.

Le bien collectif justifie-t-il tous les sacrifices ?

FIGURE 10

Didon

Dido · Elissa

Reine légendaire de Carthage

Dans l'Énéide, elle dirige Carthage et accueille les Troyens. Son histoire nous est racontée par le poète romain Virgile.

À défendre

Gouverner, accueillir, organiser une ville.

À discuter

Son amour pour Énée entre en conflit avec ses responsabilités.

Un mot

Hospes désigne en latin l'hôte ou l'étranger accueilli. Il est à l'origine d'hospitalité.

Peut-on juger Didon seulement à travers le récit de Virgile ?

FIGURE 11

Cicéron

Marcus Tullius Cicero

Orateur romain historique

Avocat et consul, il intervient dans les débats de la République romaine. Il écrit sur l'art de parler, le droit et les devoirs.

À défendre

Argumenter, défendre une cause, débattre.

À discuter

Un discours convaincant peut aussi manipuler.

Un mot

Eloquentia signifie « éloquence » en latin : l'art de bien parler pour convaincre.

Bien parler suffit-il pour bien gouverner ?

FIGURE 12

Ovide

Publius Ovidius Naso

Poète romain historique

Dans les quinze livres des Métamorphoses, il raconte et réécrit des mythes où les êtres changent de forme.

À défendre

Raconter, imaginer, transmettre des mythes.

À discuter

Réécrire un récit en modifie le sens.

Un mot

Morphê signifie « forme » en grec. Une métamorphose est un changement de forme.

Transformer un récit, est-ce le trahir ou le faire vivre ?

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

FIGURE 13

Vitruve

Marcus Vitruvius Pollio

Architecte romain historique

Dans De architectura, il traite des bâtiments, de l'eau et des machines. Il réfléchit à la solidité, à l'utilité et à la beauté.

À défendre

Construire, aménager, gérer l'eau.

À discuter

Un projet exige des matériaux, du travail et une organisation.

Un mot

Architectus signifie « architecte » en latin. Architecture appartient à cette famille.

Une construction utile doit-elle aussi être belle ?

FIGURE 14

Spartacus

Spartacus

Gladiateur thrace historique

De 73 à 71 av. J.-C., il dirige une grande révolte d'esclaves contre Rome. Son histoire est racontée par des auteurs antiques.

À défendre

Rassembler, combattre l'asservissement.

À discuter

Ses objectifs politiques précis restent mal connus.

Un mot

Libertas signifie « liberté » en latin : la condition d'une personne libre.

Peut-on rebâtir une société sans abolir l'esclavage ?

FIGURE 15

Hortensia

Hortensia

Oratrice romaine historique

En 42 av. J.-C., elle prend la parole contre un impôt imposé à des femmes riches. Appien rapporte son discours.

À défendre

Argumenter et défendre les droits d'un groupe.

À discuter

Elle parle pour des femmes fortunées, pas pour toutes les femmes.

Un mot

Argumentum désigne en latin une preuve ou un raisonnement.

Une cause limitée peut-elle faire progresser la justice ?

FIGURE À COMPLÉTER

Votre choix

Une figure étudiée en classe

Nom et statut

Deux repères

Apport à défendre

Une limite

Un mot grec ou latin

Question à débattre

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Figures antiques

Un jeu de débat en LCA

DÉFI 01

L'anaphore

Commencez trois phrases successives par les mêmes mots.



Le jury vérifie

On entend la même expression au début des trois phrases.

DÉFI 02

La question rhétorique

Posez une question qui fait réfléchir le conseil sans attendre de réponse.



Le jury vérifie

La question soutient votre idée et n'est pas une demande d'information.

DÉFI 03

La concession

Reconnaissez une limite de votre figure, puis expliquez pourquoi vous retenez tout de même son héritage.



Le jury vérifie

La limite est réelle et votre réponse est expliquée.

DÉFI 04

L'exemple

Appuyez un de vos arguments sur un fait précis de la carte.



Le jury vérifie

Vous montrez ce que ce fait apporte à votre raisonnement.

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

DÉFI 05

Le mot antique

Employez le mot grec ou latin proposé sur votre carte et expliquez son sens.



Le jury vérifie

Le mot est utilisé à bon escient et son sens est exact.

DÉFI 06

L'étymologie

Reliez un mot français à son origine grecque ou latine. Aidez-vous de la carte ou d'un dictionnaire.



Le jury vérifie

L'origine est vérifiée. Une simple ressemblance entre deux mots ne suffit pas.

DÉFI 07

La source

Nommez une œuvre ou une source qui permet de connaître votre figure. Consultez les pages 34 et 35.



Le jury vérifie

Vous donnez l'auteur et le titre, ou le nom du recueil.

DÉFI 08

L'objection anticipée

Imaginez une objection à votre proposition et répondez-y avant qu'on vous la pose.



Le jury vérifie

L'objection est crédible et vous y répondez directement.

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

DÉFI 09

Les trois raisons

Présentez trois raisons différentes de retenir votre figure.



Le jury vérifie

Les raisons ne répètent pas la même idée.

DÉFI 10

La comparaison

Rapprochez votre figure d'une situation actuelle. Précisez ce qui est comparable et ce qui ne l'est pas.



Le jury vérifie

Vous distinguez les deux époques et évitez l'anachronisme.

DÉFI 11

La définition

Définissez une notion utile à votre argument : liberté, justice, savoir, devoir ou mémoire.



Le jury vérifie

Votre définition permet de mieux comprendre l'argument.

DÉFI 12

Le résumé fidèle

Au moment de répondre, reformulez l'objection d'une autre équipe avant de la discuter.



Le jury vérifie

Vous reprenez son idée sans la déformer.

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

DÉFI 13

Le statut de la figure

Précisez si votre figure est historique, mythologique ou issue d'une œuvre littéraire.



Le jury vérifie

Le statut est exact. Une figure mythologique peut aussi être littéraire.

DÉFI 14

La maxime

Terminez par une phrase courte qui énonce un principe général lié à votre argument.



Le jury vérifie

La phrase peut s'appliquer au-delà du seul cas de votre figure.

DÉFI 15

Les connecteurs

Employez d'abord, cependant et donc dans votre présentation.



Le jury vérifie

Chaque connecteur exprime le lien logique qui convient.

DÉFI 16

Sans regarder ses notes

Présentez les vingt dernières secondes sans regarder votre feuille.



Le jury vérifie

La fin du discours reste compréhensible et organisée.

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

DÉFI 17

L'incertitude

Indiquez un point que la carte ou les sources ne permettent pas d'affirmer avec certitude.



Le jury vérifie

Vous expliquez ce qui manque pour répondre, sans inventer.

DÉFI 18

L'alliance

Choisissez une autre figure du jeu et expliquez comment vos deux héritages se complètent.



Le jury vérifie

Vous donnez un exemple de ce qu'ils permettraient de faire ensemble.

DÉFI 19

La priorité

Nommez le premier besoin auquel votre héritage permettrait de répondre.



Le jury vérifie

Vous expliquez pourquoi ce besoin passe en premier.

DÉFI 20

Ce qui manquerait

Expliquez ce que la société perdrait si cet héritage disparaissait.



Le jury vérifie

Vous décrivez une conséquence précise.

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

DÉFI 21

La reformulation

Redites votre idée principale avec d'autres mots.



Le jury vérifie

Le sens est conservé et la seconde formulation aide à comprendre.

DÉFI 22

La nuance

Reprenez une affirmation trop générale en précisant dans quelles conditions elle est valable.



Le jury vérifie

Vous indiquez une limite, une situation ou une exception.

DÉFI 23

Le fait et l'opinion

Distinguez un fait tiré de la carte et votre avis sur ce fait.



Le jury vérifie

L'auditoire comprend ce qui est établi et ce qui relève de votre jugement.

DÉFI 24

La dernière phrase

Concluez en moins de dix mots, soit neuf mots au maximum.



Le jury vérifie

Votre dernière phrase exprime clairement l'idée à retenir.

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Bibliotheca



Défis oratoires

Un jeu de débat en LCA

Tickets de soutien

Soutien	Soutien	Soutien
Ajoute un fait précis.	Ajoute un fait précis.	Ajoute un fait précis.
Soutien	**Soutien**	**Soutien**
Reformule l'idée défendue.	Reformule l'idée défendue.	Reformule l'idée défendue.
Soutien	**Soutien**	**Soutien**
Donne un exemple.	Donne un exemple.	Donne un exemple.
Soutien	**Soutien**	**Soutien**
Explique le mot antique.	Explique le mot antique.	Explique le mot antique.
Soutien	**Soutien**	**Soutien**
Relie les deux arguments.	Relie les deux arguments.	Relie les deux arguments.

Tickets d'objection

Objection Quelle limite reconnaissez-vous ?	**Objection** Quelle limite reconnaissez-vous ?	**Objection** Quelle limite reconnaissez-vous ?
Objection Quel fait soutient votre argument ?	**Objection** Quel fait soutient votre argument ?	**Objection** Quel fait soutient votre argument ?
Objection Qui pourrait contester ce choix ?	**Objection** Qui pourrait contester ce choix ?	**Objection** Qui pourrait contester ce choix ?
Objection À quel besoin répondez-vous en priorité ?	**Objection** À quel besoin répondez-vous en priorité ?	**Objection** À quel besoin répondez-vous en priorité ?
Objection Que répondez-vous à cette objection ?	**Objection** Que répondez-vous à cette objection ?	**Objection** Que répondez-vous à cette objection ?

Les lauriers

45 jetons • Jusqu'à 3 lauriers par figure

I laurier 01	I laurier 02	I laurier 03	I laurier 04	I laurier 05
I laurier 06	I laurier 07	I laurier 08	I laurier 09	I laurier 10
I laurier 11	I laurier 12	I laurier 13	I laurier 14	I laurier 15
I laurier 16	I laurier 17	I laurier 18	I laurier 19	I laurier 20
I laurier 21	I laurier 22	I laurier 23	I laurier 24	I laurier 25
I laurier 26	I laurier 27	I laurier 28	I laurier 29	I laurier 30
I laurier 31	I laurier 32	I laurier 33	I laurier 34	I laurier 35
I laurier 36	I laurier 37	I laurier 38	I laurier 39	I laurier 40
I laurier 41	I laurier 42	I laurier 43	I laurier 44	I laurier 45

Les bulletins du conseil

Mon choix pour le conseil

Figure : _____

Ce qu'elle apporterait :

_____

_____

Mon choix pour le conseil

Figure : _____

Ce qu'elle apporterait :

_____

_____

Mon choix pour le conseil

Figure : _____

Ce qu'elle apporterait :

_____

_____

Mon choix pour le conseil

Figure : _____

Ce qu'elle apporterait :

_____

_____

Mon choix pour le conseil

Figure : _____

Ce qu'elle apporterait :

_____

_____

Mon choix pour le conseil

Figure : _____

Ce qu'elle apporterait :

_____

_____

Mon choix pour le conseil

Figure : _____

Ce qu'elle apporterait :

_____

_____

Mon choix pour le conseil

Figure : _____

Ce qu'elle apporterait :

_____

_____

La fiche du jury

Équipe évaluée : .....

Figure : .....

Jury : .....

Pour chaque critère : 0 = non réalisé ; 1 = très fragile ;
2 = partiel ; 3 = satisfaisant ; 4 = maîtrisé.

Critère	Ce que nous avons entendu	Note
Exactitude	Deux faits précis ; pas de déformation ; statut de la figure respecté.	… / 4
Argumentation	Une idée claire ; des raisons expliquées ; une limite reconnue.	… / 4
Oral et écoute	Une voix audible ; un propos organisé ; le temps respecté ; une réponse à l'objection.	… / 4
Défi	Le critère de réussite de la carte est rempli.	… / 1

Total : ..... / 13 Lauriers : ..... / 3

Un laurier pour chaque critère à 3 ou 4 sur 4.
Le défi ajoute seulement un point au total.

Un point réussi

Un conseil pour la prochaine fois

Notre conseil de six figures

Choisissez six figures différentes. Pour chacune, précisez ce que vous retenez et ce qu'elle apporte au groupe. Plusieurs combinaisons sont possibles.

Pour guider la discussion : penser, soigner, créer, organiser, transmettre, agir. Ces pistes ne sont pas des cases imposées.

Figure	Héritage retenu	Besoin auquel il répond

Pourquoi ces six figures vont-elles ensemble ?

Notre principe commun

La société que nous voulons reconstruire doit…

Ce que je retiens

Nom : ..... Classe : .....

Un fait antique que je peux maintenant expliquer

L'argument qui m'a convaincu et pourquoi

Une limite ou une incertitude que j'ai comprise

Un mot grec ou latin et son sens

Ce que j'améliorerais à ma prochaine prise de parole

Repères pour les figures grecques

Les textes ci-dessous permettent de préciser les cartes et de réaliser le défi sur les sources. Les lectures peuvent être faites en traduction.

Ulysse et Pénélope

Homère, Odyssée. Le récit relève de l'épopée. La ruse de la toile de Pénélope est racontée au chant II ; le retour et la reconnaissance occupent la fin du poème.

Antigone

Sophocle, Antigone. Faire apparaître le conflit entre l'interdit de Créon et les devoirs que l'héroïne estime devoir accomplir. Les interprétations du conflit se discutent.

Socrate

Platon, Apologie de Socrate et Criton. Distinguer le personnage historique des dialogues par lesquels nous le connaissons. Le refus de s'évader est traité dans le Criton.

Sappho

Poèmes et fragments. La transmission est lacunaire : on ne peut pas reconstituer toute une vie à partir d'un « je » poétique. La voix du poème ne se confond pas toujours avec son autrice.

Hippocrate

Corpus hippocratique, notamment De la maladie sacrée. Le recueil réunit des traités de plusieurs auteurs. Éviter d'attribuer chaque texte à Hippocrate lui-même.

Archimède

Traités, notamment De l'équilibre des plans et Des corps flottants. Distinguer ses travaux scientifiques des anecdotes racontées après sa mort.

Hypatie

Socrate de Constantinople, Histoire ecclésiastique, VII, 15. Ce témoignage ancien évoque son enseignement. Il ne permet pas de lui attribuer toutes les inventions parfois associées à son nom.



Repères pour les figures romaines

Énée et Didon

Virgile, Énéide, en particulier les livres II et IV. Énée est un héros troyen de la tradition romaine ; Didon est une reine légendaire de Carthage. Les présenter tous deux comme des Romains historiques serait une erreur.

Cicéron

Discours et traités, par exemple De l'orateur et Des devoirs. Étudier la construction d'un argument sans confondre l'efficacité du discours avec la vérité de ce qu'il affirme.

Ovide

Métamorphoses. Plusieurs récits et points de vue coexistent. Demander ce qu'une réécriture conserve et ce qu'elle transforme.

Vitruve

De architectura. La solidité, l'utilité et la beauté sont formulées au livre I. Le traité aborde aussi l'eau et les machines.

Spartacus

Plutarque, Vie de Crassus, et Appien, Guerres civiles, livre I. Les récits conservés ne sont pas ceux des révoltés. Ils ne permettent pas de lui attribuer avec certitude un programme politique moderne.

Hortensia

Appien, Guerres civiles, IV, 32–34. Le discours concerne une taxe imposée à des femmes fortunées. Appien écrit bien après les faits : le texte transmis est son récit de cette prise de parole.

Pour la carte vierge

Choisir une figure déjà étudiée. Vérifier son statut, deux faits, une source et le mot antique avant de la mettre en jeu.



Conseils pour l'enseignant

Avant la séance

Les cartes suffisent pour commencer. Si les figures sont nouvelles pour la classe, prévoir une lecture accompagnée. Mettre à disposition un dictionnaire pour le défi d'étymologie et les repères des pages 34 et 35 pour le défi sur les sources.

Aider sans écrire le discours à la place des élèves

Faire surligner deux faits et demander : « Qu'est-ce que ce fait montre ? » Autoriser les notes, une présentation à deux voix ou une répétition avec un camarade. Retirer le défi sans notes si cet objectif n'est pas adapté au groupe.

Garder le débat ouvert

Les questions des cartes n'ont pas de réponse unique. La rubrique « À discuter » propose une difficulté à examiner ; elle ne résume pas la valeur d'une personne. Demander de justifier chaque choix et de distinguer ce qui est établi de ce qui est interprété.

Références pédagogiques

Ministère de l'Éducation nationale, programme de LCA au cycle 4, arrêté du 8 février 2016.
www.education.gouv.fr/bo/16/Hebdo11/MENE1603855A.htm

Éduscol, Langues et cultures de l'Antiquité au cycle 4.
eduscol.education.fr/5715/langues-et-cultures-de-l-antiquite-au-cycle-4

Textes consultables en ligne

Appien, Guerres civiles, livre IV, traduction anglaise.
penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Appian/Civil_Wars/4*.html

Socrate de Constantinople, Histoire ecclésiastique, VII, 15, traduction anglaise.
www.newadvent.org/fathers/26017.htm

Pour la classe, choisir des extraits dans l'édition ou la traduction française utilisée en cours. Les cartes reformulent les repères ; elles ne citent pas les textes antiques.

